



Wydział Innowacji i Rozwoju

**„Gwarna Biblioteka” w praktyce  
– e-warsztaty storytellingu czytelniczego.**

## SYLABUS

### szkolenia e-learningowego

„Gwarna Biblioteka” w praktyce – e-warsztaty storytellingu czytelniczego.

#### A. Zespół realizujący szkolenie

- **Autor treści:**  
Mariusz Malinowski
- **Opracowanie szkolenia, moderowanie pracy uczestników:**  
Mariusz Malinowski, kontakt mailowy [mariusz.malinowski@ore.edu.pl](mailto:mariusz.malinowski@ore.edu.pl)

**Wsparcie techniczne:**

Dariusz Kwiecień  
kontakt mailowy [e-kursy@ore.edu.pl](mailto:e-kursy@ore.edu.pl)

#### B. Adresaci

Szkolenie e-learningowe przeznaczone jest dla nauczycieli bibliotekarzy bibliotek pedagogicznych.

#### C. Zasady rekrutacji

Zgłoszenia będą przyjmowane przez system rekrutacji ORE – [www.szkolenia.ore.edu.pl](http://www.szkolenia.ore.edu.pl) w terminie od 15 maja do 27 maja 2020 r.

Po weryfikacji i akceptacji zgłoszeń uczestnicy otrzymają drogą mailową zaproszenia do udziału w kursie wraz z instrukcją logowania na platformie e-learningowej ORE ([www.e-kursy.ore.edu.pl](http://www.e-kursy.ore.edu.pl)).

#### D. Cele szkolenia

Celem szkolenia jest rozwój umiejętności związanych ze stosowaniem pakietu metod aktywizacji zajęć czytelniczych wspomaganych ogólną metodyką storytellingu czytelniczego i edukacyjnego.

## E. Treści kształcenia

Treści kształcenia zostały podzielone na trzy rozdziały tematyczne wraz z 18 modułami:

**I. Rozdział - Metody aktywizujące storytelling czytelniczny – przegląd środków dydaktycznych i ich zastosowań.**

**Moduł I.01.**

Obrazkowy teatrzyk opowieści kamishibai

**Moduł I.02.**

Podest Supermówcy

**Moduł I.03.**

Sceniczne Krzesło Opowieści

**Moduł I.04.**

Dywany Opowieści

**Moduł I.05.**

Kościobryła opowieści

**Moduł I.06.**

Kości opowieści – Story Cubes

**Moduł I.07.**

Narracyjne karty opowieści

**Moduł I.08.**

Planszowe gry narracyjne

**II. Rozdział - Zajęcia czytelniczne wspomagane przykładami zastosowań interaktywnych książek eksperymentalnych.**

**Moduł II.01.**

Książki kreatywnych prowokacji – cykl Keri Smith

**Moduł II.02.**

Książki sceniczne – seria Mały teatrzyk

**Moduł II.03.**

Książki instruktażowe – poradnik i przewodnik

**Moduł II.04.**

Książki trójwymiarowe – bajki rozkładanki (książki pop-up)

**Moduł II.05.**

Książki graficzne – powieść graficzna i komiks

**Moduł II.06.**

Książki aktywnościowe – do rysowania, malowania, pieczętowania, naklejania

**Moduł II.07.**

Książki przewodniki – inspiracja do czytania i zwiedzania

**Moduł II.08.**

Książki podręczniki do narracyjnych gier wyobraźni RPG (role-playing game)

**Moduł II.09.**

Książki paragrafowe – gry książkowe do czytania wariantowego

**III. Rozdział - Szkolna poczta czytelnicza – scenariusze zastosowań.**

**Moduł III.01.**

Szkolna Poczta Czytelnicza z pocztówkami lekturowymi

Osobną formą stanowiącą część składową e-Kursu będzie jedno Webinarium tematyczne pt. „**Kreowanie kanonu lektur – wyzwaniem w edukacji czytelnicznej**”.

## **F. Osiągnięcia uczestników**

Po ukończeniu szkolenia osoba uczestnicząca w nim będzie:

- rozumieć specyfikę stosowania metod storytellingu czytelniczego;
- znać narzędzia do prowadzenia zajęć z edukacji czytelnicznej z wykorzystaniem wskazanych środków dydaktycznych;
- znać zasady efektywnej promocji czytelnictwa w formacie właściwym dla idei „Gwarnej Biblioteki”.

## **G. Czas trwania**

Szkolenie e-learningowe realizowane będzie od 1 czerwca 2020 r do 29 czerwca 2020 r.

Zaświadczenia dla uczestników spełniających warunki zaliczenia będą dostępne w koncie Uczestnika na platformie [www.szkolenia.ore.edu.pl](http://www.szkolenia.ore.edu.pl) do samodzielnego pobrania i wydrukowania po 29 czerwca 2020 roku.

Przeliczeniowy czas e-Kursu przewidziany na pracę własną osób biorących udział w szkoleniu odpowiada 30 godzinom dydaktycznym średnio po 90 minut na moduł.

## H. Organizacja pracy na platformie Moodle

Szkolenie realizowane jest metodą e-learningową, z wykorzystaniem platformy edukacyjnej Moodle. Uczestnicy mogą korzystać z zasobów szkolenia w wybranym przez siebie tempie i czasie, z uwzględnieniem czasu trwania szkolenia. Zasoby szkolenia będą dostępne na platformie dla zalogowanych uczestników również po zakończeniu szkolenia, nie będzie natomiast możliwe ich przenoszenie poza platformę.

Kontakt z osobami sprawującymi merytoryczną i techniczną opiekę nad szkoleniem możliwy jest od poniedziałku do piątku od godz. 11.00 do godz.15.00.

W toku całego kursu uczestnik, będzie miał za zadanie zapoznać się z treściami e-Kursu. Każdy jest zobowiązany - aby po odbytej lekturze opatrzyć osobistym, krótkim komentarzem metodycznym każdy kolejny moduł. Struktura komentarza winna uwzględniać trzy elementy: po pierwsze wskazać na dostrzeżone **zalety** danego zagadnienia w aspekcie metodycznym następnie przedstawić zauważone ewentualne **wady**, a na koniec wskazać również to, co jest w tym lub może być **interesujące** metodycznie. Po przejściu i dokonaniu skomentowania wszystkich 18 modułów, każdy z uczestników ma jeszcze za zadanie - na podstawie osobistego wyboru - opracować trzy scenariusze zajęć w wersji pisemnej na trzy wybrane tematy po jednym z każdego z trzech rozdziałów materiału kursowego.

Na zakończenie szkolenia uczestnicy proszeni są o wypełnienie ankiety ewaluacyjnej.

## I. Warunki ukończenia szkolenia i uzyskania certyfikatu

Warunkiem ukończenia szkolenia i uzyskania zaświadczenia potwierdzającego udział w szkoleniu jest:

- samokształceniowe aktywne korzystanie z zasobów zamieszczonych na platformie Moodle,
- pisemne opracowanie komentarzy do 18 modułów,
- oraz napisanie i przesłanie na platformę trzech scenariuszy zajęć (po jednym z każdego z trzech rozdziałów szkolenia),
- aktywny udział w webinarium pt. „**Kreowanie kanonu lektur – wyzwaniem w edukacji czytelniczej**”,
- wypełnienie ankiety ewaluacyjnej.

## J. Narzędzia stosowane podczas szkolenia

### 1. Komunikacja

Platforma Moodle, edytor tekstu, np. MS Word.

### 2. Informacja

Przeglądarka internetowa – zalecana Mozilla Firefox –  
<http://www.mozilla.org/pl/firefox/features/>.

### 3. Prezentacja

Edytor prezentacji, np. MS PowerPoint, zainstalowana wtyczka Adobe *Flash* Player.