



# KNJIŽNICA BREZ MEJA

Dobre prakse v neformalnem izobraževanju odraslih





# UVOD

Knjižnice brez meja – učimo se, delimo in ustvarjamo skupaj

Kaj se zgodi, ko se knjižničarji iz evropskih držav povežejo, da bi med seboj izmenjali ideje, veščine in navdih? Rezultat je projekt Kultura kot prostor, kultura kot orodje. **Kulturna vzgoja v digitalizirani resničnosti** – partnerstvo v okviru programa Erasmus+ med Knjižnico Gdynia (Biblioteka Gdynia, Poljska), Goriško knjižnico Franceta Bevka Nova Gorica (Slovenija) ter Mestno knjižnico Józef Andrzej in Andrzej Stanisław Załuski v Radomu (Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa A. i Andrzeja S. Załuskich w Radomiu, Poljska).

V 18 mesecih so knjižničarji potovali, opazovali, se učili in soustvarjali – odkrivali nove metode za vključevanje učečih se odraslih, integrirali digitalna orodja v kulturno izobraževanje in krepili družbeno vlogo knjižnic v lokalnih skupnostih. Rezultat sodelovanja je niz inovativnih scenarijev delavnic, ki jih lahko uporabi in prilagodi katera koli knjižnica na svetu.

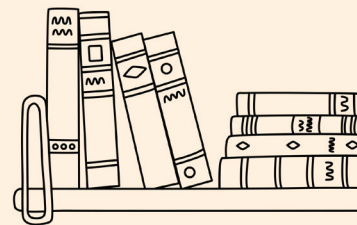
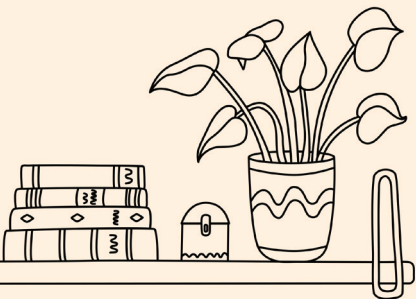
Od delavnice Tehnologija proti staranju, v kateri roboti pomagajo uriti um, do Učnih ur poljščine za tujce, ki združujejo učenje jezika in poglobljeno spoznavanje kulture; od Ustvarjalnih delavnic za seniorje, ki povezujejo ročna dela, pripovedovanje zgodb in digitalno varnost, do E-virov za vse in delavnice Spoznaj svoje mesto – zbirka delavnic poudarja knjižnice kot prostore vseživljenjskega učenja, ustvarjalnosti in povezovanja.

Vsak scenarij odraža skupno prepričanje, da knjižnice niso le zbirke knjig, temveč živi laboratoriji kulture, ki pomagajo ljudem vseh starosti raziskovati nove tehnologije, se izražati na ustvarjalen način in graditi močnejše, bolj povezane skupnosti.

Zaključni del, 10 (ali več) stvari, ki smo se jih naučili in jih bomo uporabili v naših knjižnicah, izpostavlja, kaj so udeleženci odnesli iz te izmenjave – od usvajanja digitalnega pripovedovanja zgodb in govornih tehnik do ponovnega odkrivanja moči empatije, humorja ter medkulturnega sodelovanja.

Ne glede na to, ali ste knjižničar, izobraževalec ali kulturni delavec, ste vabljeni, da črpate navdih iz naših skupnih izkušenj, zbranih v knjižici. Uporabite, prilagodite in nadgradite te scenarije ter se nam pridružite pri nadaljnjem ustvarjanju živih, inovativnih knjižnic, kjer znanje resnično ne pozna meja.





# KAZALO

|   |                                                                                       |    |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ◆ | Uvod                                                                                  | 1  |
| ◆ | Pet ključnih vprašanj: Kdo, Kaj, Kdaj, Kje in Zakaj                                   | 4  |
| ◆ | Scenarij 1: Tehnologija proti staranju: možganski trening za starejše z roboti Photon | 8  |
| ◆ | Scenarij 2: Jezikovne delavnice za priseljence                                        | 12 |
| ◆ | Scenarij 3: Ustvarjalni seniorji                                                      | 15 |
| ◆ | Scenarij 4: Pripovedovanje zgodb                                                      | 19 |
| ◆ | Scenarij 5: Spletni viri za vse                                                       | 22 |
| ◆ | Scenarij 6: Spoznaj svoje mesto                                                       | 25 |
| ◆ | 10 (ali več) stvari, ki smo se jih naučili in jih bomo uporabili v naših knjižnicah:  | 28 |
| ◆ | Kolofon                                                                               | 30 |



# PET KLJUČNIH VPRAŠANJ: KDO, KAJ, KDAJ, KJE IN ZAKAJ



## KDO

### BIBLIOTEKA GDYNIA

Knjižnica Gdynia je mestna knjižnica v mestu Gdynia. Naša mreža obsega 20 enot različnih velikosti, ki spodbujajo družbeno in kulturno življenje prebivalcev. Naš program je prilagojen interesom različnih skupin: otrok, staršev, starostnikov in študentov, ne glede na njihovo ozadje ali družbeni položaj. Poleg brezplačnega dostopa do novih knjig, stripov, mang, zvočnih knjig, družabnih iger in gramofonskih plošč ponujamo tudi izobraževanje ter zabavo. Vse leto organiziramo več deset srečanj z avtorji, delavnice, predavanja, koncerte, delavnice poljščine za priseljence, knjižne klube.

Inovativna ponudba knjižnice v Gdynii zajema izposojlo opreme za prenovo, knjižnico semen, sobo za podcaste in brezplačno uporabo tovornega kolesa.

Med večjimi dogodki, ki jih organizira Knjižnica Gdynia, so: Nagroda Literacka Gdynia (literarna nagrada mesta Gdynia), ena najpomembnejših nagrad te vrste, ki jo že vrsto let soustvarjamo v sodelovanju z občino Gdynia; Pasja Minicon, ki ga od leta 2018 soustvarjamo z uporabniki – gre za konvencijo za najstnike in mlade odrasle, posvečeno fantazijski literaturi.

[bibliotekagdynia.pl](http://bibliotekagdynia.pl) | IG: @bibliotekagdynia | YT: @bibliotekagdynia7137



## **GORIŠKA KNJIŽNICA FRANCETA BEVKA NOVA GORICA**

Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica je bila ustanovljena leta 1949. Od leta 2000 ima prostor v prepoznavni monumentalni stavbi v obliki napol odprte knjige. Knjižnica ima devet krajevnih knjižnic in potujočo knjižnico ter pokriva območje šestih občin s skupno 51.154 prebivalci. S 24,68 % članstva glede na celotno prebivalstvo se uvršča na prvo mesto med območnimi knjižnicami in na sedmo mesto med vsemi splošnimi knjižnicami v Sloveniji.

Knjižnica je ena najbolj dostopnih kulturnih ustanov v regiji, saj jo vsak dan obišče več kot 1000 obiskovalcev. Njena zbirka obsega več kot 500.000 enot knjižničnega gradiva, poleg tega pa nudi tudi dostop do številnih elektronskih virov in podatkovnih baz. V knjižnici je zaposlenih 50 sodelavcev, ki skrbijo za nemoteno delovanje storitev in programov.

Knjižnica letno organizira več kot 700 dogodkov za različne ciljne skupine uporabnikov. Med njimi so literarni večeri, domoznanski večeri, predstavitve knjig, ure pravljic, vodenja šolskih skupin, bralni klubi, bralne akcije. Knjižnica spodbuja zelene vrednote in krepi okoljsko odgovornost v lokalnem okolju. V okviru prizadevanj za trajnostno delovanje v njej delujeta tudi Knjižnica semen in Knjižnica reči.

gkfb.si | IG: @goriska\_knjiznica |  
YT: @goriskaknjiznicafrancetabe4863

## **MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA IM. JÓZEFA ANDRZEJA I ANDRZEJA STANISŁAWA ZAŁUSKICH W RADOMIU**

Mestna knjižnica Józef Andrzej in Andrzej Stanisław Załuski v Radomu je dinamična kulturna ustanova. Glavna knjižnica, Otroška knjižnica, Multimedijska knjižnica, Osrednja čitalnica in Regionalna čitalnica se nahajajo v zgodovinski stavbi v središču mesta. V stavbi domujejo tudi pisarne strokovne knjižnične službe in direktorjeva pisarna. V različnih mestnih četrtih je 11 enot knjižnice. V knjižnici je trenutno, skupaj z administracijo, zaposlenih 80 oseb.

Poleg osnovnih nalog knjižnica v Radomu organizira tudi kulturne dogodke: Radomska literarna pomlad, Radomski regionalni založniški sejem, Literarna nagrada mesta Radom, Festival kriminalk – “zgodila se bo kriminalka”, Državno tekmovanje v haikujih – “17 zlogov svobode” ter literarno tekmovanje “Radomski lov na knjige”. Knjižnica organizira tudi številna literarna srečanja s pisatelji in druge dejavnosti, namenjene spodbujanju branja.

[mbpradom.pl](http://mbpradom.pl) | IG: @bibliteka\_radom | YT: @mbpradom1

# KAJ, KDAJ, KJE IN ZAKAJ

**Erasmus + Action 2. Poaching in Culture, Poaching with Culture. Cultural Education in Digitalised Reality (Kultura kot prostor, kultura kot orodje. Kulturna vzgoja v digitalizirani resničnosti)**

Biblioteka Gdynia, Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica in Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa A. i Andrzeja S. Załuskich w Radomiu so si v obdobju 18 mesecev izmenjevale znanje ter izkušnje o izobraževalnih dejavnostih za odrasle. Obravnavane teme so vključevale organizacijo festivalov ter uporabo igrifikacije in digitalnih orodij v knjižničnem izobraževanju. Namen srečanj je bil opremiti knjižničarje, vključene v projekt, z novimi veščinami, ki jim bodo omogočale organizacijo novih dejavnosti za odrasle.

Projekt je bil usmerjen k izboljšavi kvalifikacij in veščin knjižničnega osebja ter mednarodni prepoznavnosti njihovega delovanja. S pomočjo izkušenj sodelujočih ustanov so knjižnice razširile in obogatile svoje obstoječe knjižnične dejavnosti ter s tem dopolnile svoje poslanstvo.





# **Scenarij 1: Tehnologija proti staranju: možganski trening za starejše z roboti Photon**

Delavnico pripravila: Biblioteka Gdynia

Trajanje: 5 do 6 ur

Število udeležencev: 20 (odvisno od števila razpoložljivih robotov)

Ciljna skupina: starejši odrasli, ki se soočajo z izzivi pri uporabi novih tehnologij, želijo ohraniti nevroplastičnost možganov in se spopasti s prvimi znaki staranja.

Za sodelovanje v delavnici ni potrebno znanje kodiranja ali programiranja, temveč zadostuje osnovno znanje računalništva.

## **Pridobljena znanja:**

- podpora delovanja možganov s pomočjo logičnih in ustvarjalnih nalog,
- krepitev možganske aktivnosti za spopadanje s prvimi znaki staranja (nevroplastičnost),
- urjenje spomina in prostorske orientacije,
- razvijanje koordinacije oko-roka in refleksov,
- premagovanje strahu pred novimi tehnologijami,
- integracija starejših občanov,
- spodbujanje vseživljenjskega učenja,
- razumevanje lažnih novic,
- izboljšanje kritičnega mišljenja in veščin za preverjanje dejstev,
- sposobnost prepoznavanja lažnih novic v medijih in vsakdanjem življenju,
- sposobnost prepoznavanja zavajajočih informacij in načinov njihovega širjenja,
- pridobitev znanja o tem, kje in kako preveriti verodostojnost informacij.

Material za izvedbo delavnice: robot Photon (en robot za dve osebi), tablica ali pametni telefon z aplikacijo Photon Coding, izobraževalna podlaga ali lepilni trak za oblikovanje poti, pripomočki za naloge (npr. fotografije, drobni predmeti, kartice Photon, barvne karte).

## **Scenarij:**

Delavnica je sestavljena iz dveh delov – cilj obeh je starejšim približati nove tehnologije. Delavnica se lahko izvede kot ena daljša delavnica ali v krajših sklopih.

# **1. del – Vaje za spomin in nevroplastičnost**

## **Uvod**

Kratka predstavitev robota Photon – kaj zmore, kako deluje, kako ga upravljati s pomočjo kode. Udeleženci se izmenjujejo pri upravljanju robota na vnaprej pripravljenem polju ter ga, kot način predstavitve skupini, skušajo usmeriti do prve črke svojega imena in svoje najljubše barve ali zvoka. Ta preprosta vaja prebije led, omogoči udeležencem, da se sprostijo in spoznajo med seboj, ter jih uvaja v aplikacijo Photon Coding “Moje ime in barva”. .

## **Trening spomina in logičnega razmišljanja**

Material za ta del delavnice: kartice (ali delovni listi), aplikacija Photon Coding.

Izvajalec izbere štiri kartice oz. delovne liste in jih razporedi v naključnem vrstnem redu. Naloga udeležencev je, da si zapomnijo vrstni red in na podlagi memoriziranega programirajo robota tako, da ponovi navodila s kartic. Ko je naloga zaključena, izvajalec delavnice preveri uspešnost opravljene naloge. V primeru napak jih lahko skupina popravi.

Ta del delavnice se lahko prilagodi manj ali bolj izkušenim udeležencem delavnice z zmanjšanjem ali povečanjem števila kartic oz. delovnih listov.

## **Vaja “Povej mi pravljico”**

Vaja razvija koordinacijo oko-roka, reflekse in ustvarjalnost.

Material za ta del delavnice: izobraževalna podloga, delovni listi s slikami ali ilustracijami, aplikacija Photon Coding.

Izvajalec delavnice razporedi delovne liste na polja podloge in določi začetno polje. Udeleženci si za upravljanje robota med seboj podajajo tablico. Aktivni udeleženec (tisti, ki drži tablico) usmeri robota do prvega polja na podlogi in na podlagi besede, ki jo je dosegel, oblikuje prvi stavek zgodbe. Ko je stavek sestavljen, tablico preda naslednjemu udeležencu in tako naprej, dokler ni zgodba zaključena.

Učenje novih veščin spodbuja nastajanje novih nevronske povezave, zato redne aktivnosti te vrste izboljšujejo delovanje možganov in upočasnjujejo starostno pogojene nevrodegenerativne procese (blage kognitivne motnje ali zgodnje faze demence). Starejši ljudje so pogosto digitalno izključeni, učenje o novih tehnologijah v varnem okolju pa jim pomaga pri premagovanju teh ovir. Delo z roboti Photon ne spodbuja le spomina, logičnega mišljenja in ustvarjalnosti, temveč tudi reflekse, fino motoriko in koordinacijo oko-roka. Skupinsko delo in učenje prispevata k družbeni integraciji ter gradnji medosebnih odnosov.

## **2. del – Kako se izogniti prevaram? Prepoznavanje lažnih novic**

Ta del je oblikovan kot interaktivno predavanje. Potrebujemo vnaprej pripravljeno predstavitev.

Delavnica se začne z aktivnostjo za prebijanje ledu – udeleženci s skupino delijo novico, ki so jo bodisi prebrali bodisi povedali drugim in se je kasneje izkazala za lažno. O čem je govorila novica? Kako je bila oblikovana? Kako so izvedeli, da ni resnična? Nato skupina na večji list papirja zapiše značilnosti lažnih novic in poskuša na podlagi lastnih izkušenj oblikovati definicijo lažnih novic.

Lahko se zgodi, da bodo nekateri udeleženci trdili, da se niso še nikoli srečali z lažnimi novicami. V tem primeru je pomembno, da pozorno prisluhnemo njihovim odgovorom, saj so prav ti posamezniki lahko najbolj ranljivi za vpliv lažnih novic.

Izvajalec s pomočjo vnaprej pripravljene predstavitve izvede krajše predavanje. Vsebovati mora zgodovino lažnih novic, znane primere prevar, vrste lažnih novic (npr. senzacionalistični naslovi, dezinformacije, prikrite reklame), postresnice, čustvene manipulacije in globoke ponaredke. Vključeni naj bodo tudi primeri iz domače države ali pokrajine. Predstavitev lahko vsebuje interaktivne elemente – odgovarjanje na kratka vprašanja in zbiranje idej, npr. s pomočjo Mentimetra.

Po predavanju sledi igra “Resnica ali laž”, ki jo lahko izvedemo v tiskani obliki ali prek interaktivne aplikacije. Kviz naj vsebuje resnične in lažne trditve (npr. morski psi ne zbolijo za rakom). Izvajalec mora znati razložiti, zakaj je določena trditev napačna in kaj je resnica.

Igri sledi analiza študije primera. Udeleženci v manjših skupinah delajo na izbranem primeru, npr. Zima stoletja (Zima Stulecia), deset sirot iz Alepa, ali drugem aktualnem primeru. Po predstavitvi posameznega primera ga lahko komentira cela skupina. Kaj je bilo lažno? Zakaj so ljudje novici verjeli? Kako bi se jo dalo preveriti? Na koncu vodja delavnice poda pravilni odgovor in razlago.

Zadnji del vaje je najpomembnejši, zato ga ne preskočimo ali skrajšamo. Izvede ga izvajalec sam ali v sodelovanju s policistom oz. predstavnikom nevladne organizacije, ki se ukvarja z digitalnim izobraževanjem in ozaveščanjem o lažnih novicah. Udeleženci se naučijo šest pravil preverjanja informacij (preveri avtorja, vir in datum, bodi pozoren na izražanje (je čustveno z namenom?), preveri črkovanje in slovnico ter preveri vir). Predstavljene so zanesljive spletne strani za preverjanje dejstev in njihova uporaba.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, nas lahko kontaktirate na elektronski naslov: [promocja@bibliotekagdynia.pl](mailto:promocja@bibliotekagdynia.pl).

## **Scenarij 2: Jezikovne delavnice za priseljence**

Delavnico pripravila: Biblioteka Gdynia

Trajanje: 8 ur

Število udeležencev: 10 do 12

Ciljna skupina: odrasli priseljenci, ki bivajo na Poljskem, bodisi že zaposleni bodisi v iskanju zaposlitve, študija ali družabnega življenja.

Delavnico lahko razdelimo na krajša srečanja. Prilagodimo jo lahko za kateri koli jezik in uporabimo nacionalne vire (televizijske oddaje, filme, glasbo idr.).

### **Pridobljena znanja:**

- spoznavanje osnovnih fraz in izrazov v poljščini,
- spoznavanje različnih načinov sporazumevanja (formalni, polformalni, neformalni, sodobne in arhaične besede, ki se še vedno, čeprav redko, uporabljajo),
- učenje samopredstavitve v različnih okoljih (formalno, neformalno),
- spoznavanje digitalnih orodij, uporabnih za učenje,
- učenje priprave dokumentov za iskanje zaposlitve (življenjepis in spremno pismo),
- poglobljeno spoznavanje poljske kulture,
- krepitev družbene in kulturne integracije.

Material za izvedbo delavnice: dostop do spleta (WiFi), projektor (ali večji zaslon), mobilni telefon (udeleženci), koristne spletne strani: YouTube in Ninteka.pl, spletne platforme: Wordwall in Mentimeter, vzorci spremnega pisma in življenjepisa, posnetki javnih govorov, primeri dialogov in pogovorov, dostopnih na spletu.

## **Scenarij:**

Tečaji poljskega jezika so oblikovani tako, da tujcem pomagajo pri učenju in uporabi poljščine. Ne gre za strukturiran tečaj, ampak za pomoč pri razumevanju pogosto uporabljenih izrazov in različnih načinov komunikacije ter pri prepoznavanju humorja.

### **1. del – Uvod in predstavitev teme**

V tem delu se udeleženci seznani s poljsko jezikovno kulturo, prepoznajo in uporabljajo najpogostejše uporabljene stavčne strukture in besede ter med njimi razlikujejo s pomočjo primerov iz resničnega življenja: dokumentov in/ali spletnih strani. Pogovarjajo se o formalni, vsakdanji, pogovorni in spletni (vključno z emotikoni) rabi jezika. Predstavitvi pogosto uporabljenih okrajsav in idiomov sledi predstavitev poljskega humorja. Ker sta humor in ironija navadno težje razumljiva, je pomembno, da priseljence čim prej opremimo z znanjem za razumevanje humorja, ironije in satire, saj se bodo z njimi srečevali v vsakdanjem življenju. Zato delavnica vključuje učenje o ironičnih izjavah, situacijskem humorju (za memoracijo različnih izrazov je bila posebej uporabna poljska humoristična televizijska oddaja) in satiri (uporaba izobraževalnega kanala na YouTubeu – Historia brez cenzur (Zgodovina brez cenzure)).

### **2. del – Slušno razumevanje in medijska besedila**

V tem delu delavnice udeleženci izberejo, kaj želijo gledati, pri čemer uporabljajo prostodostopne vire, kot sta YouTube in Ninateka.pl, ali druge vire v skladu z nacionalno zakonodajo. Najboljše so krajše epizode in odlomki, saj omogočajo razprave, usmerjene v jezik in kulturo, ki so nujne za razumevanje avdiovizualnega gradiva.

### **3. del – Razprava in vaje**

Krepitev pridobljenega znanja – poslušanje in razprava o jezikovnih slogih, idiomih ter humorju v kontekstu kulture. Možna vprašanja za razpravo so: Kateri komunikacijski slogi so se najpogostejše pojavljali v predelanem mate-



rialu? Katere idiome in okrajšave ste opazili? Kaj pomenijo? Na kakšen način je bil predstavljen poljski humor? Je značilen za poljsko kulturo?

Vaje lahko vključujejo: analizo izbranih besedil, dialogov ali govorjenih odlomkov s poudarkom na jeziku; uporabo idiomov in okrajšav v pogovoru; primerjavo različnih komunikacijskih slogov v različnem materialu s poudarkom na različnih kontekstih (kaj razkrivajo o govorniku?).

## **4. del – Predstavitev**

Uporaba različnih načinov sporazumevanja je koristna pri iskanju dela in povezovanju z novimi sodelavci ali kolegi. Ta del je najbolj praktično naravnan: udeleženci v igri vlog igrajo razgovore za službo (naučijo se, kako z uporabo ustreznega jezika predstaviti svoje kvalifikacije, izkušnje in motivacijo), se predstavijo (kratki govori o sebi ali specifični temi) ter vadijo pisanje življenjepisov in spremnih pisem.

## **5. del – Zadnja igra**

Utrditev znanja skozi igro – hitri odgovori in besedni izzivi. Vodja delavnice s pomočjo Mentimetra ali drugih razpoložljivih orodij, npr. Wordwalla, oblikuje igro o besedah, ki so se jih naučili na srečanju.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, nas lahko kontaktirate na elektronski naslov: [promocja@bibliotekagdynia.pl](mailto:promocja@bibliotekagdynia.pl).

## **Scenarij 3: Ustvarjalni seniorji**

Delavnico pripravila: Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa A. i Andrzeja S. Załuskich w Radomiu

Trajanje delavnice: 6 ur (3 srečanja)

Število udeležencev: največ 15 (odvisno od razpoložljivega prostora)

Ciljna skupina: starejši, ki se soočajo s težavami pri socialnih interakcijah zaradi zmanjšane mobilnosti in omejenih priložnosti za spoznavanje novih ljudi, ter starejši, ki se spopadajo z zgodnjimi znaki staranja ter potrebujejo strukturirane ure za izboljšanje zdravja, dihanja, motoričnih sposobnosti in spomina.

### **Pridobljena znanja:**

- udeleženci bodo okrepili svoje finomotorične spretnosti,
- razvijali bodo ustvarjalno mišljenje v novih umetnostih in veščinah,
- z učenjem novih spretnosti bodo povečali nevroplastičnost možganov,
- povečali bodo samozavest,
- z vzpostavljanjem novih stikov z drugimi starejšimi osebami zmanjšamo verjetnost depresije ali omilimo njene negativne učinke,
- projekcija glasu bo izboljšala njihovo dihalno kapaciteto,
- izboljšali bodo svoje znanje o digitalnih orodjih,
- pridobili bodo več zaupanja pri uporabi novih digitalnih rešitev.

Material za izvedbo delavnice: oprema za predvajanje glasbe in programska oprema za urejanje zvoka (Audacity; platforma YouTube); programska oprema za grafično oblikovanje, npr. Canva; projektor ali velik zaslon; šivalni in likovni pripomočki ter družabne igre; gimnastična in igralna oprema: hulahop obroč, vrv, žoge, rutice, baloni; vnaprej pripravljen tekst za igro ljudskih pravljic; digitalni in spletni materiali za besedne uganke.

## **Scenarij:**

Delavnica se lahko izvede samostojno ali pa se razdeli na manjše dele in izvede kot niz delavnic, ki so pomešane glede na potrebe voditelja in zastavljene cilje.

### **1. del – Ogrevanje z dihanjem**

Udeleženci se naučijo osnovnih dihalnih tehnik, ki jim lahko pomagajo v življenjskih situacijah, pri obvladovanju stresa, krepitvi pljuč in različnih zdravstvenih težavah. Morda se uvedejo tudi druge vaje za spodbujanje govora, kot so besedne igre ter igranje z različnimi soglasniki in samoglasniki.

### **2. del – Pantomima**

Pri tej nalogi udeleženci ne vadijo govora, ampak neverbalno komunikacijo in ustvarjalnost. Sodelujoči lahko brez besed opišejo predmet, ki ga opazijo v neposredni okolici, drugi pa morajo uganiti, za kateri predmet gre, ali pa se igra lahko odvija bolj tradicionalno s predhodno pripravljenimi predmeti, ki jih je treba pokazati. Pantomima je na začetku pogosto sprejeta z zadržkom, vendar sčasoma pomembno izboljša razpoloženje in sprostitiv.

### **3. del – Knjige, knjige, knjige**

Pogovori o knjigah, ki so jih udeleženci prebrali nedavno, in delitev mnenj o prebranem po lastni izbiri – to spodbuja tekoče izražanje, spomin in priklic v varnem okolju ter dobrem vzdušju. Lahko se pogovorimo o različnih tematikah v knjigah, ustvarimo knjižni zemljevid in ugotovimo podobnosti ali razlike v bralnem okusu. Pogovor lahko voditelj usmerja k bolj splošni refleksiji o literaturi ali kulturi.

## 4. del – Glasbena in plesna igra

Enostavna in zabavna igra za izboljšanje koordinacije in gibanja – udeleženci delijo plesne korake, ki jih mora ponoviti naslednja oseba v verigi. Ko se poveča število ponovitev, udeleženci ne bodo le spodbudili svoje ustvarjalnosti z novimi zaporedji, ki jih bodo dodali verigi, ampak bodo izboljšali tudi svoj motorični spomin.

V drugem delu udeleženci igrajo glasbeno igro, v kateri morajo po petsekundnem posnetku pesmi uganiti naslov pesmi. Ta vaja izboljšuje spomin in različne dele možganov, povezane z glasbo. Pesmi je mogoče združiti v eno datoteko (npr. z Audacity).

## 5. del – Ljudske pripovedi

Udeleženci v knjižnici pripovedujejo stare legende ob piškotih in čaju – lahko jih pripovedujejo po spominu ali pa voditelj pripravi zgodbo in udeležence prosi, da jo na ustvarjalen način znova pripovedujejo. S tem urimo spomin, projekcijo glasu in dikcijo – voditelj lahko izbere kratko predstavitev različnih tehnik javnega nastopanja (dopolnjevale bodo tehnike dihanja iz 1. dela).

V drugem delu udeleženci igrajo igro iskanja predmeta, povezanega s povedano legendo, npr. praprotnega cveta. Voditelj pripravi poligon, ki vodi do iskanja praprotnega cveta – igra je lahko zasnovana kot soba pobega, ki bo starejšim predstavila tudi nove tehnologije (kode QR).

## 6. del – Umetniške delavnice in ročne spretnosti

Te delavnice pomagajo krepiti finomotorične spretnosti in izboljšujejo živčno aktivnost v možganih. Tu udeleženci spoznajo ali izpopolnijo svoje spretnosti – kvačkanje, šivanje, vezenje ali slikanje. Mogoče vključimo tudi pisanje poezije in igranje družabnih iger. Delavnica je lahko posvečena eni spretnosti ali pa vsak starejši izbere, kaj želi ustvariti, in predstavi svoje znanje skupini. Vključimo lahko tudi izmenjavo idej.

## 7. del – Varni senior

Zadnji del obravnava pomembno vprašanje digitalne varnosti. Pri tej nalogi morajo vsi udeleženci imeti računalnik. Učitelj v praksi ponazori ključne principe spletne varnosti, kaj so močna gesla in kako jih uporabljati, ter poudari potrebo po rednih posodobitvah programske opreme in previdnost pri tem, da ne klikajo na sumljive povezave ali odpirajo prilog od neznanih pošiljateljev. Če so potrebna druga navodila o digitalnih veščinah (npr. kako uporabljati e-pošto, kako napisati e-poštno sporočilo itd.), vključimo tudi te informacije, da ustreza potrebam skupine.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, se obrnite na nas na spodnji e-poštni naslov: [promocja@mbpradom.pl](mailto:promocja@mbpradom.pl).

## **Scenarij 4: Pripovedovanje zgodb**

Delavnico pripravila: Miejska Biblioteka Publiczna im. Józefa A. i Andrzeja S. Załuskich w Radomiu

Trajanje delavnice: 6 ur

Število udeležencev: 15

Ciljna skupina: odrasli, ki želijo izboljšati svoje javno nastopanje; strokovnjaki, ki želijo izboljšati svoje pripovedovalske spretnosti pri delu (npr. v marketingu ali oglaševanju); študenti; starši ali stari starši, ki želijo z zanimivim pripovedovanjem zgodb spodbuditi in obogatiti otroško domišljijo; starejši, ki želijo izboljšati spomin in govor.

### **Pridobljena znanja:**

- udeleženci bodo z uporabo pripovedovalskih tehnik ter orodij verbalne in neverbalne komunikacije samostojno ustvarili zanimivo zgodbo in jo suvereno predstavili,
- naučili se bodo graditi pripoved od zasnove do zaključka,
- spoznali bodo pomen čustev in ritma pri pripovedovanju,
- vadili bodo odrsko držo, geste, nadzor glasu in izgovorjavo,
- zavestno bodo uporabljali geste, obrazno mimiko, tempo govora in intonacijo, da bi okrepili sporočilo in pri poslušalcih vzbudili čustva,
- pridobili bodo večjo samozavest pri javnem nastopanju ter se naučili bolje razumeti in interpretirati čustva – svoja in občinstva,
- pridobili bodo znanje o delovanju knjižnice in o vlogi kulturnih dejavnosti pri povezovanju lokalne skupnosti,
- spoznali bodo osnovne pojme in funkcije ustnega pripovedovanja (mašila, verbalno in neverbalno komunikacijo, pripovedne strukture). .

Material za izvedbo delavnice: odlomki zgodb, mitov, anekdot (ni nujno, da so natisnjeni); pola listov na samostoječi tabli ali bela tabla ter markerji.

## **Scenarij:**

Delavnica je razdeljena na šest delov.

### **1. del – Uvod in spoznavanje**

V tem delu pozdravimo udeležence in na kratko predstavimo namen srečanja. Sledi vaja "Moje ime kot zgodba" – vsak udeleženec pove svoje ime in mu doda kratko, izmišljeno zgodbo o tem, kako je ime nastalo. Vaja služi kot sproščeno spoznavanje in uvod v pripovedni način razmišljanja. Del se zaključi z razpravo o poteku delavnice in oblikovanjem pravil (spoštovanje, neobsojanje, odprtost za ustvarjalnost).

### **2. del – Teorija na kratko: Kaj je dobra zgodba?**

Drugi del je namenjen teoriji pripovedovanja. Udeleženci spoznajo kratke primere zgodb (bajko, anekdoto, mit) in skupaj analizirajo, kaj nas pri teh zgodbah pritegne. Sledi razprava o pripovednih elementih: junak, cilj, zaplet, nasprotnik, vrhunec, razplet. Obravnavane so tudi razlike med pisnim in ustnim pripovedovanjem – pomen očesnega stika, spreminjanja glasu in premorov.

### **3. del – Orodja pripovedovalca**

Tretji del je namenjen delu z glasom. Udeleženci vadijo izgovorjavo s t. i. jezikovnimi in dihalnimi vajami z uporabo trebušne prepone. Nato vadijo spreminjanje tempa in intonacije glede na čustva v zgodbi. Po delu z verbalno komunikacijo sledijo kratke vaje neverbalne komunikacije: udeleženci v parih ponovno povejo kratek prizor, vendar samo z gestami in obrazno mimiko, brez besed. Nato skupaj analizirajo, kako drža in geste vplivajo na doživljanje zgodbe (lahko tudi v parih, odvisno od števila udeležencev).



## **4. del – Ustvarjalna delavnica: Gradimo zgodbo**

Po delu na teoriji in glasu udeleženci pričnejo ustvarjati lastno zgodbo. Začnejo z vajo “Zgodba s tremi besedami”, v kateri so razdeljeni v skupine. Vsaka skupina izžreba tri besede in ima 5 minut časa, da ustvari kratko zgodbo, ki jih povezuje. Nato skupine razpravljajo o tem, kaj se jim je zdelo najbolj zanimivo. Na podlagi teh spoznanj analizirajo znane pravljice in legende – prepoznajo pripovedne vzorce in čustvene vrhunce.

## **5. del – Oder za vsakogar**

V tem delu vsak udeleženec izbere odlomek iz pravljice, legende ali lastne zgodbe in pripravi kratko, 2- do 3-minutno predstavitev. Med nastopom uporabi naučene tehnike: modulacijo glasu, očesni stik, geste in premišljene premore. Po vsakem nastopu sledi kratek krog vprašanj in komentarjev občinstva.

## **6. del – Povratne informacije in povzetek**

V zadnjem delu vodja delavnice poda povratne informacije vsakemu udeležencu v obliki: prednosti – področja za izboljšavo – priporočila za nadaljnje vaje.

Skupina nato deli svoje vtise: kaj so pridobili na delavnici in kako lahko pripovedovanje zgodb uporabijo v vsakdanjem življenju in delu.

Vodja delavnice udeležence spodbuja, naj izkoristijo kulturne in izobraževalne programe knjižnice.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, nas lahko kontaktirate na elektronski naslov: [promocja@mbpradom.pl](mailto:promocja@mbpradom.pl).

## **Scenarij 5: Spletni viri za vse**

Delavnico pripravila: Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica

Trajanje delavnice: 6 ur

Število udeležencev: 20

Ciljna skupina: starejši in upokojenci se pogosto soočajo z velikimi izzivi pri uporabi spletnih virov. Težave imajo pri učinkoviti uporabi različnih digitalnih platform in pri razlikovanju med zanesljivimi, zavajajočimi ali zastarelimi viri.

Delavnico je mogoče prilagoditi različnim ciljnim skupinam in ravnem znanja ter v njej izpostaviti le določene elektronske vire. Priporočljivo je, da se delavnice občasno ponovijo ali pa se poveča zahtevnost uporabe posameznega spletnega vira.

### **Pridobljena znanja:**

- udeleženci se naučijo, kako vrednotiti spletne informacije, prepoznavati in se izogibati lažnim novicam ter kritično presojati vsebine,
- osvojijo osnovne informacije o spletni varnosti, vključno z zaščito osebnih podatkov, ustvarjanjem varnih gesel in prepoznavanjem sumljivih e-poštnih sporočil,
- seznani se z umetno inteligenco,
- izboljšajo svoje digitalne veščine in uporabo digitalne tehnologije (prenosni računalniki, internet, brezplačni elektronski viri),
- naučijo se uporabljati različne zbirke podatkov – od digitalnih knjižnic do pretočnih platform,
- naučijo se povezovati in uporabljati lokalne zgodovinske zbirke podatkov ter kulturne in zgodovinske arhive,
- udeleženci pridobijo znanje, ki jim omogoča večjo samostojnost, boljšo obveščenost, višjo kakovost življenja in večjo samozavest pri upravljanju lastnega vsakdana.

Material za izvedbo delavnice: tabla, računalnik, prenosni računalniki, pametni telefoni, projekcijsko platno, projektor, vnaprej pripravljena predstavitev.

## **Scenarij:**

Delavnica je zasnovana tako, da uporabnike knjižnice opremi z veščinami za uporabo spletnih virov, ki jih knjižnica ponuja in sooblikuje. Med srečanjem se udeleženci seznanijo tudi z varno uporabo interneta in dostopnimi viri, med katere sodijo e-knjige, zvočne knjige, digitalne knjižnice, pretočne spletne strani in drugi viri. Poudarek je na praktičnem učenju, ustvarjanju uporabniških računov in nasvetih za samostojno uporabo.

Delavnica je razdeljena na tri dele.

### **1. del – Varna in odgovorna uporaba interneta**

Prvi del je namenjen ozaveščanju udeležencev o najboljših praksah za varno in odgovorno uporabo spleta. Obravnava teme, kot so zaščita osebnih podatkov, prepoznavanje lažnih novic in prepoznavanje vsebin, ustvarjenih z umešno inteligenco. S pomočjo praktičnih primerov se udeleženci naučijo, kako splet uporabljati varno in odgovorno.

### **2. del – Spletni viri, ki jih soustvarja knjižnica**

Drugi del je namenjen spletnim virom, ki jih knjižnica sama ustvarja ali soustvarja, kot so: e-knjige (npr. CobissEla), digitalne knjižnice (npr. Digitalna knjižnica Slovenije), spletne strani z lokalno zgodovinskimi vsebinami (npr. Kamra, Obrazi slovenskih pokrajin), spletne strani s knjižnimi priporočili (npr. Dobreknjige.si).

### **3. del – Spletni viri, ki jih ponuja knjižnica**

V tretjem delu se udeleženci seznanijo s spletnimi viri, do katerih knjižnica omogoča dostop svojim uporabnikom, npr.: spletne enciklopedije (npr. Encyclopedia Britannica), zbirke podatkov (npr. EBSCOhost), zvočne knjige (npr. Audibook), spletni časopisi (npr. PressReader), pretočne spletne strani (npr. Slovenska filmska baza).

V drugem in tretjem delu delavnice udeleženci prejmejo navodila, kako se registrirati, dostopati do virov, uporabljati napredne funkcije ter kako te spletne vire uporabljati na različnih napravah, vključno s prenosniki, tablicami in pametnimi telefoni.

Med celotno delavnico je zagotovljena individualna podpora, namenjena reševanju posameznih potreb ali tehničnih težav. Prav tako je predviden čas za vprašanja in odgovore.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, nas lahko kontaktirate na elektronski naslov: [goriska.knjiznica@gkfb.si](mailto:goriska.knjiznica@gkfb.si).

## **Scenarij 6: Spoznaj svoje mesto**

Delavnico pripravila: Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica

Trajanje delavnice: 6 ur

Število udeležencev: največ 25

Ciljna skupina: mladi med 15. in 29. letom, ki se soočajo z različnimi izzivi na področju izobraževanja in zaposlovanja – mladi, ki so predčasno opustili šolanje, brezposelni, ki iščejo (ponovno) vključitev v izobraževanje ali na trg dela, ter tisti, ki potrebujejo usmerjanje, podporo in motivacijo za nadaljnji osebni in poklicni razvoj.

Delavnico je mogoče prilagoditi različnim skupinam: šolarjem, dijakom, novim prebivalcem kraja/mesta ali starejšim.

### **Pridobljena znanja:**

- izboljšano poznavanje ključnih institucij v mestu in s tem izboljšanje socialne prilagoditve,
- boljša orientacija v mestu skozi vodeni sprehod,
- poglobljeno znanje o lokalni zgodovini – ključne zgodovinske in kulturne ustanove, pomembne osebnosti, kulturna dediščina,
- izboljšanje digitalne pismenosti skozi interaktivne dejavnosti,
- izboljšanje ročnih spretnosti in razvijanje motorike,
- poznavanje bogate pripovedne tradicije regije in ljudskih zgodb, ki krepijo povezavo z lastnimi kulturnimi koreninami in spodbujajo socialno reintegracijo.

Material za izvedbo delavnice: tabla, računalnik, projekcijsko platno, projektor, dostop do Canve in pripravljena predstavitev, 3D peresa, natančni načrti posameznih strani knjižnice (koraki za izdelavo 3D modela), stare razglednice in časopisi, osnoven pisarniški material (svinčniki, flomastri, barvice), pripravljene opise izbranih mestnih znamenitosti ali zanimivosti, interaktivni kviz o zgodovini mesta.

## **Scenarij:**

Skupiając się na lokalnej historii, warsztaty te dają możliwość odkrycia okolicy biblioteki i przybliżenia historii miasta oraz ważnych postaci. Dzięki spacerowi, zajęciom praktycznym, opowiadaniu historii i grywalizacji, stanowią doskonały sposób na poznanie lokalnej historii i nawiązanie kontaktu z przeszłością.

Warsztaty składają się z 5 części. Można je zrealizować w ciągu jednego dnia lub w różnych dniach.

### **1. del – Mesto**

Vodeni sprehod po mestu po vnaprej določeni poti z vsaj enim knjižničarjem. Pot se začne in konča pred osrednjo enoto knjižnice. Udeleženci obišejo ključne mestne znamenitosti, ulice, trge in druge znane točke. Med sprehom spoznajo zgodovinski razvoj mesta, njegove pomembne institucije in posameznike.

### **2. del – Knjižnica**

Vodeni ogled knjižnice in obisk domoznanskega oddelka. Udeleženci raziskujejo zgodovinsko gradivo, kot so stare razglednice in časopisni članki, ki dokumentirajo preteklost mesta. To gradivo uporabijo za primerjavo zgodovinskega videza mesta z današnjim. Spoznajo tudi pomembne posameznike, ki so prispevali k razvoju mesta (lokalne pisatelje, učitelje, arhitekta, podjetnike ipd.). Udeleženci se naučijo uporabljati in prispevati k domoznanskim portalom (v Sloveniji: Kamra in Obrazi slovenskih pokrajin).

### **3. del – Utrjevanje znanja**

Tretji del je namenjen utrjevanju pridobljenega znanja z interaktivnim kvizom o zgodovini mesta in njegovih znamenitostih. Za kviz lahko uporabite pripravljeno predstavitev, priljubljene aplikacije za kvize ali druge interaktivne metode.

## **4. del – Prostorsko znanje in motorične spretnosti**

V četrtem delu udeleženci izboljšujejo svojo motoriko pri izdelavi modela znane mestne stavbe z uporabo 3D peres – npr. knjižnice, gradu ali drugih znamenitosti. Dejavnost spodbuja tudi prostorsko orientacijo in miselno predstavljanje predmetov.

## **5. del – Lokalna zgodovina in pripovedovanje zgodb**

V zadnjem delu delavnice udeleženci spoznajo bogato pripovedno tradicijo regije skozi lokalne zgodbe in ljudske pripovedi, ki povezujejo preteklost in sedanost.

Če imate kakršna koli dodatna vprašanja v zvezi s tem scenarijem, nas lahko kontaktirate na elektronski naslov: [goriska.knjiznica@gkfb.si](mailto:goriska.knjiznica@gkfb.si).





# 10 (ALI VEČ) STVARI, KI SMO SE JIH NAUČILI IN JIH BOMO UPORABILI V NAŠIH KNJIŽNICAH:

- ◆ Spodbujati aktivno raziskovanje lokalne dediščine skozi interaktivne in učne izkušnje z elementi igre.
- ◆ Vključevati digitalno pismenost na praktičen in podporen način za večjo ozaveščenost ter uporabo e-virov.
- ◆ Spodbujati ustvarjalnost in razvoj digitalnih veščin skozi aktivne učne izkušnje, ki temeljijo na tehnologiji.
- ◆ Uporaba sodobnih digitalnih orodij: chat GPT, programi za urejanje zvoka in videa ter programi za grafično oblikovanje.
- ◆ Kako skrbeti za svoj glas, da zdrži čim dlje (vokalne tehnike) ter kako premagovati stres in strah pred javnim nastopanjem – pri čemer sta obe veščini pomembni za knjižničarje, čeprav na prvi pogled morda ni videti tako.
- ◆ Odkriti razlike in podobnosti med knjižnicami v različnih evropskih državah, kar nam je pomagalo pridobiti več samozavesti in občutka povezanosti.
- ◆ Kako premagati občutek nelagodja oz. t. i. sindrom prevaranta – občutek, da posameznik kljub znanju in izkušnjam ni dovolj kompetenten pri sporazumevanju v tujem jeziku, da lahko učinkovito sodeluje, izmenjuje strokovne izkušnje in se uči od drugih knjižničarjev.

- ◆ Kako razvijati kulturne kompetence in graditi družbene vezi v lokalnem okolju knjižnic.
- ◆ Kako pri vsakodnevnem delu uporabljati kulturno znanje, pridobljeno med mobilnostjo, in kako zmanjšati verjetnost nastanka ovir, ki izhajajo iz kulturnih razlik.
- ◆ Pri delu na daljavo je pomembno določiti vodjo skupine, ki je odgovoren za spremljanje rokov in pripravo dnevnega reda posameznih srečanj.
- ◆ Knjižničarji smo si med seboj zelo podobni – povezujejo nas skupne strasti in predanost delu, hkrati pa se pri vsakodnevnem delu soočamo s podobnimi izzivi in težavami.

# KOLOFON

## **Knjižnica brez meja. Dobre prakse v neformalnem izobraževanju odraslih**

Avtorji:

KNJIŽNICA GDYNIA: Karolina Rybicka, Karolina Jaskierska, Karol Żachowski, Katarzyna Sokołowska-Maciejak, Małgorzata Trejtowicz, Monika Konkel

GORIŠKA KNJIŽNICA FRANCETA BEVKA NOVA GORICA: Tina Podgornik, Maruša Mugerli Lavrenčič, Alenka Purkart, Polona Palčič, Ana Kosič, Manja Pergar

KNJIŽNICA RADOM: Kinga Olbromska-Miłosz, Małgorzata Pawlak, Katarzyna Kosterna, Paulina Siwecka, Joanna Gołąbek, Dariusz Wróbel

Naslovnica: Katarzyna Marlewska

Oblikovanje: Katarzyna Marlewska

Jezikovni pregled: Anja Mugerli

Publikacija je nastala kot del projekta "Poaching in Culture, Poaching with Culture. Cultural Education in Digitalised Reality" (Kultura kot prostor, kultura kot orodje. Kulturna vzgoja v digitalizirani resničnosti), ki poteka v okviru programa Erasmus+. Manjša partnerstva v sektorju Izobraževanje odraslih.

Vodja projekta: Knjižnica Gdynia

Partnerji: Goriška knjižnica Franceta Bevka Nova Gorica, Mestna splošna knjižnica Józefa Andrzeja i Andrzeja Stanisława Załuskich v Radomu

Sofinancirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča avtorjev ter ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Fundacije za razvoj izobraževalnega sistema (FRSE). Evropska unija in FRSE ne prevzemata odgovornosti za njihovo vsebino.

Gdynia – Nova Gorica – Radom 2025

