

## Wakacje z Biblioteką 2023 „Retro kontra rzeczywistość”

<b>L.p.</b>	<b>Nazwa i termin wydarzenia</b>	<b>Imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej</b>	<b>Ilość uczestników</b>	<b>Opis warsztatów/zajęć</b>
1.	<i>Nie myśl tyle bo...</i> 05.07.2023	Aleksandra Suwarska	24 osoby	Zajęcia ruchowe, podczas których uczestnicy bawili się na świeżym powietrzu. Grali w „1-2-3 baba jaga patrzy!”, głuchy telefon, marynarza. Zajęcia pokazały dzieciom jak aktywnie spędzać czas na zewnątrz. Zamierzony cel został osiągnięty.
2.	<i>W zdrowym ciele zdrowy duch</i> 12.07.2023	Magdalena Sepszyńska-Górzyńska	26 osób	Zajęcia ruchowe, podczas których uczestnicy bawili się na świeżym powietrzu. Grali m.in. w „gąski, gąski do domu”, zbijaka i kolory. Zajęcia pokazały dzieciom jak aktywnie spędzać czas na zewnątrz. Zamierzony cel został osiągnięty.
3.	<i>Dlaczego pszczoły są ważne?</i> 19.07.2023	Miroslawa Krawczak Anna Skoczylas- Mikołajczyk	24 osoby	Warsztaty przyrodnicze, na których dzieci obejrzały prezentację na temat pszczół, wysłuchały tematycznych opowieści i dowiedziały się jak powstaje miód. Była też niespodzianka – dzieci mogły obejrzeć prawdziwe pszczoły z zaprzyjaźnionej pasieki. Zajęcia pobudzały myślenie. Uczestnicy zdobyli wiedzę przyrodniczą. Zamierzony cel został osiągnięty.

4.	<i>Cuda z niczego</i> 19.07.2023	Katarzyna Zygmunt	20 osób	Warsztaty, na których uczestnicy robili witrażyki z papieru kolorowego, liści, kwiatów, kamyków i kolorowych piórek. Warsztaty pobudzały kreatywność, a dzieci spędziły czas na świetnej zabawie. Zamierzony cel został osiągnięty.
5.	<i>Wyścig pokoju</i> 26.07.2023	Magdalena Sepczyńska-Górzyńska	22 osoby	Gry i zabawy ruchowe. Dzieci grały w kapsle, w statki, kręciły hula hop i skakały przez gumę. Zajęcia z powodu złej pogody odbyły się w sali biblioteki, co pokazało uczestnikom, że w środku też można aktywnie spędzać czas. Uczestnicy dowiedzieli się jak spędzali czas ich rodzice oraz dziadkowie w dzieciństwie. Zamierzony cel został osiągnięty.
6.	<i>Przygoda w wirtualnym świecie</i> 02.08.2023	Magdalena Sepczyńska-Górzyńska	10 osób	Zajęcia przeprowadzone z wykorzystaniem nowych technologii (PlayStation 5 i Gogli VR). Uczestnicy spędzili czas grając w gry na konsoli oraz przenosząc się do wirtualnego świata dzięki specjalnym okularom. Dzieci grały m.in. w FIFE, w grę MINECRAFT czy Smerfy. Zajęcia pobudziły ciekawość oraz pokazały jak można spędzać czas wykorzystując nowe technologie. Zamierzony cel został osiągnięty.
7.	<i>Przygoda w wirtualnym świecie</i> 09.08.2023	Magdalena Sepczyńska- Górzyńska	12 osób	Zajęcia przeprowadzone z wykorzystaniem nowych technologii (PlayStation 5 i Gogli VR). Uczestnicy spędzili czas grając w gry

				<p>na konsoli oraz przenosząc się do wirtualnego świata dzięki specjalnym okularom. Dzieci grały m.in. w FIFE, w grę MINECRAFT czy Smerfy. Zajęcia pobudziły ciekawość oraz pokazały jak można spędzać czas wykorzystując nowe technologie.</p> <p>Zamierzony cel został osiągnięty.</p>
8.	<p><i>Podróże małe i duże</i> 16.08.2023</p>	Aleksandra Suwarska	10 osób	<p>Zajęcia przeprowadzone w wykorzystaniu nowych technologii (robotów Photon) oraz mapą Europy. Uczestnicy mieli za zadanie dopasować flagę oraz stolicę do odpowiedniego państwa. Następnie za pomocą robotów jeździli po mapach, układając skomplikowane trasy. Zajęcia pobudzały myślenie i poszerzyły wiedzę geograficzną uczestników.</p> <p>Zamierzony cel został osiągnięty.</p>
9.	<p><i>Arbuzowy turniej</i> 16.08.2023</p>	Katarzyna Zygmunt	10 osób	<p>Zajęcia przeprowadzone z wykorzystaniem nowych technologii (robotów Photon). Uczestnicy po krótkim szkoleniu z obsługi aplikacji programowali trasy na macie interaktywnej. Wykonywali zadania zręcznościowe przygotowane przez prowadzącą – ścigali się robotami do talerzyka z arbuzem. Zajęcia dostarczyły uczestnikom mnóstwo zabawy oraz pozytywnych emocji.</p> <p>Zamierzony cel został osiągnięty.</p>

10.	<i>Zaczarowany ołówek</i> 23.08.2023	Katarzyna Zygmunt	11 osób	Gry i zabawy z czasów rodziców i dziadków. Uczestnicy grali m.in. w kółko i krzyżyk oraz inteligencję. Zajęcia pobudzały kreatywność oraz myślenie. Zamierzony cel został osiągnięty.
11.	<i>Programowanie uczy jak myśleć</i> 23.08.2023	Aleksandra Suwarska	12 osób	Zajęcia przeprowadzone w wykorzystaniem nowych technologii (robotów Photon). Uczestnicy zostali zapoznani z aplikacjami niezbędnymi do obsługi robota, a następnie wykonywali polecenia i zadania przygotowane przez prowadzącą. Dzieci poznały nowe technologie poprzez zabawę. Zamierzony cel został osiągnięty.
12.	<i>Wycieczka – SOWA w Piasecznie</i> 30.08.2023	Kinga Majewska Marta Traczyk Beata Ulejczyk Aleksandra Suwarska Strefa Odkrywania Wyobraźni i Aktywności SOWA w Piasecznie	40 osób	Wycieczka do Strefy Odkrywania Wyobraźni i Aktywności, która znajduje się w Bibliotece Publicznej w Piasecznie. Uczestnicy wycieczki poznali naukę z tej najciekawszej strony, przeprowadzali eksperymenty za pomocą znajdujących się w SOWA eksponatów. Wycieczka rozbudziła w dzieciach zainteresowanie fizyką, chemią, matematyką oraz ogólnie nauką. Zamierzony cel został osiągnięty.
13.	<i>Piknik Przystanek Biblioteka „Retro kontra nowoczesność”</i> 09.09.2023	Kinga Majewska Marta Traczyk Beata Ulejczyk Magdalena Sepczyńska-Górzyńska	500 osób	Piknik rodzinny, który zakończył Wakacje z biblioteką Retro kontra nowoczesność.

		Aleksandra Suwarska Anna Skoczylas- Mikołajczyk Emilia Wylezińska Prowadzący zajęcia Harcerze Wolontariusze		
--	--	---	--	--

Bibliotekę dla Dzieci i Młodzieży podczas wakacji odwiedziło 2 665 osób, zarejestrowano 160 nowych użytkowników oraz udzielono 1504 informacji.

Wypożyczono 4 692 książki, 176 audiobooków oraz 227 gier planszowych.

Razem we wszystkich zajęciach i warsztatach wzięło udział 721 osób.

Bibliotekę dla Dorosłych podczas wakacji odwiedziło 4 841 osób, zarejestrowano 239 nowych użytkowników oraz udzielono 1 380 informacji.

Wypożyczono 9 527 książek oraz 442 filmy.

Sporządziła Aleksandra Suwarska – pracownik Działu Udostępniania Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej im. Wacława Skarbimira Laskowskiego w Grójcu