|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sekcja koła** | **Zadania** | **Efekty** |
| 1. **Udostępniania**

 **zbiorów** | **1.** **Aktualizacja kartoteki wszystkich czytelników na r.szk.2023/24 oraz promocja uczniów w MOL NET+****2. Pomoc przy udostępnianiu zbiorów:**a)grupowe i indywidualne wypożyczanie zbiorów,b) prowadzenie statystyki miesięcznej i okresowej**3. Akcesja czasopism**a) prowadzenie rejestru czasopism,b) układanie czasopism na półkach,c) segregacja roczników czasopism 2023 r. | Nabycie umiejętności wypożyczania zbiorów w programie MOL NET+Poznanie zasad wypożyczania księgozbioru.Umiejętność pracy w zespole. |
| **II. Kulturalna** | **1. Przygotowanie imprez bibliotecznych i szkolnych**a) przygotowanie pasowania na czytelników uczniów klas pierwszych, (luty 2024r.)b) przygotowanie imprez bibliotecznych: -warsztaty literackie z poetką pt.: „Tworzymy Haiku” maj’2024-warsztaty makramy dla uczniów i rodziców (styczeń-kwiecień 2024) | Zdobycie umiejętności recytatorskich, aktorskich, plastycznych, technicznych, tanecznych.Występy przed publicznością. |
| **III. Techniczna** | **1. Prace związane z opracowaniem technicznym książek:**a) stemplowanie nabytków oraz naklejanie kodów kreskowych,b) okładanie nowych książek w folię,**2.Pomoc przy wyodrębnianiu lektur na półkach.** a) sporządzenie aktualnych wykazów lektur **3. Warsztaty (decoupage i makramy)**a) wsparcie Wolontariatu w akcjach cyklicznych**4. Prace porządkowe w bibliotece**a) ustawianie i porządkowanie książek na półkach,  | Poznanie zasad ustawienia księgozbioru oraz warsztatu informacyjnego biblioteki.Zdobywanie i doskonalenie zdolności manualnych i plastycznych.  |
| **IV. Informatyczna** | **1.Praca z komputerem:**a) pisanie ogłoszeń i innych informacji na gazetki ścienne,b) kserowanie, skanowanie,c) sporządzanie statystyk,**2.Praca z Internetem.**a) wyszukiwanie potrzebnych informacji,b) wyszukiwanie scenariuszy przydatnych imprez,c) aktualizacja zakładki *Biblioteka* na stronie: <http://suchowola.net/pl/o_szkole/biblioteka> d) przegląd zapowiedzi wydawniczych,e) przygotowanie ciekawych prezentacji wykorzystujących aplikacje mobilne np. Canva,, LearningApssf) zajęcia z wykorzystaniem Google VR i drukarki 3D. | Sprawdzanie i wykorzystywanie w praktyce zdobytych wiadomości z informatyki.Zdobywanie nowych doświadczeń w pracy z komputerem.Budowanie wizerunku czytelnika wykorzystującego możliwości elektroniczne.Aktualizacja str. internetowej [http://suchowola.net/biblioteka](http://suchowola.net/)Praktyczne wykorzystanie tablicy Interaktywnej w ICIM, Google VR oraz drukarki 3D. |

**Plan Pracy Koła Bibliotecznego „Sówka” na rok szkolny 2023/2024**

**Suchowola, 15.09.2023r**