

SKIEROWANA DO SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH NA ROK SZKOLNY 2026/2027

Zapraszamy do wzięcia udziału w spotkaniach organizowanych przez Krotoszyńską Bibliotekę Publiczną. Naszą ofertę kierujemy do uczniów szkół ponadpodstawowych. Szczegółowe informacje dostępne są w bibliotece. Zajęcia są bezpłatne, przygotowane przez bibliotekarzy Krotoszyńskiej Biblioteki Publicznej.
Prosimy o wcześniejsze ustalenie daty i godziny spotkań.

Kontakt:

Dział dla Dorosłych, tel.: 791-150-507, tel.: 62-725-27-83 (wew. 21)

e-mail: czytelnia@biblioteka.krotoszyn.pl, wdladoroslych@biblioteka.krotoszyn.pl

więcej informacji na stronie biblioteki: <https://biblioteka.krotoszyn.pl/>

Lekcje biblioteczne:

- **„Katalog elektroniczny nie taki straszny”** – W trakcie zajęć uczniowie zapoznają się z katalogiem on-line Sowa Krotoszyńskiej Biblioteki Publicznej. Poznają różnice między wyszukiwaniem prostym a zaawansowanym, możliwość rezerwacji i zamówień książek z własnego konta.
- **„Wielkopolska – moja mała ojczyzna”** – Uczestnicy poznają dział Regionaliów: księgozbiór i czasopisma dotyczące regionu. Nauczą się wyszukiwania informacji o Wielkopolsce w Internecie (strony, portale dotyczące historii, geografii, turystyki Wielkopolski).
- **„Zapoznanie z Mangą”** – Lekcja w postaci prezentacji multimedialnej o historii, gatunkach czy stylach w mandze oraz wpływu mangi i anime na popkulturę i życie codzienne.

Konkursy:

- **„Literackie Potyczki”** – Konkurs czytelniczy dla uczniów szkół ponadpodstawowych powiatu krotoszyńskiego. Temat w zależności od przypadającej w danym roku rocznicy.

Inne:

- **„Ja, artysta!”** – Możliwość zorganizowania wystawy twórczości młodych artystów: fotografia, malarstwo, rękodzieło, rysunek i inne.
- **„Klub Mangi i Anime”** – Spotkania fanów anime i mangi. Podczas zajęć uczestnicy rozmawiają na temat swoich ulubionych serii i postaciach, grają w różne gry czy rozwiązują quizy, a także rysują.
- **„Codeweek”** – Europejski Tydzień Kodowania (Zajęcia w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania dla uczniów szkół ponadpodstawowych związane z programowaniem robotów Photon oraz w grze Scottie Go!)

Projekty:

- **„Żywiół-owa biblioteka”** – cykl warsztatów ekologicznych dofinansowanych ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Narodowego Centrum Kultury.
- 16. października – premiera planszowej gry wielkoformatowej **„Łączymy żywióły”** z okazji Nocy Bibliotek 2026 w ramach programu Narodowego Centrum Kultury.