

Regulamin

konkursu dla bibliotek szkolnych

„Wykorzystuj technologie komputerowe w bibliotece szkolnej”

1. **Organizator konkursu:** Warmińsko-Mazurska Biblioteka Pedagogiczna
im. Prof. Tadeusza Kotarbińskiego w Olsztynie.
2. **Cele konkursu:**
 - upowszechnienie działań wykorzystujących technologie komputerowe w pracy biblioteki szkolnej,
 - podkreślenie roli biblioteki szkolnej w rozwijaniu umiejętności komputerowych uczniów,
 - wymiana doświadczeń,
 - promocja biblioteki szkolnej w środowisku lokalnym.
3. Konkurs adresujemy do nauczycieli bibliotekarzy szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych Olsztyna i powiatu olsztyńskiego (gminy: Barczewo, Biskupiec, Dobrze Miasto, Dywity, Gietrzwałd, Jeziorany, Jonkowo, Kolno, Olsztynek, Purda, Stawiguda, Świątki) oraz zainteresowanych bibliotekarzy szkolnych z terenu województwa warmińsko-mazurskiego.
4. Aby wziąć udział w konkursie, należy opracować i przesłać pocztą **dokumentację konkursową** na adres organizatora: Warmińsko-Mazurska Biblioteka Pedagogiczna im. Prof. Tadeusza Kotarbińskiego w Olsztynie 10-165 Olsztyn, ul. Natalii Żarskiej 2 z dopiskiem „konkurs”.
Termin przesłania dokumentacji konkursowej upływa z dniem **31 stycznia 2014 r.**
5. **Dokumentacja konkursowa powinna zawierać:**
 - nazwę i adres szkoły, w której funkcjonuje biblioteka szkolna,
 - krótką charakterystykę biblioteki szkolnej (nie więcej niż ½ str. A4), w tym:
 - liczbę zgromadzonych materiałów bibliotecznych,
 - liczbę nauczycieli bibliotekarzy zatrudnionych w bibliotece,
 - liczbę czytelników,
 - współpracę z instytucjami zewnętrznymi itp.,
 - wykaz i opis dotychczas realizowanych działań wykorzystujących technologie komputerowe, np.:
 - **wykorzystanie zasobów Internetu, programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności uczniów oraz do rozwijania ich zainteresowań**, m.in.: przygotowanie i prowadzenie zajęć edukacyjnych kształcących kompetencje informacyjne,
 - **wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z zasobów Internetu poprzez stworzenie i prowadzenie np.:** wykazu ofert edukacyjnych dla nauczycieli w ramach WDN- u czy wykazu źródeł dla uczniów, np.: spisu lektur

dostępnych w otwartych zasobach cyfrowych, adresów ciekawych stron internetowych, banku informacji dla maturzystów,

- **przygotowywanie pomocy dydaktycznych do pracy z uczniami, np. prezentacji multimedialnych, filmów, rysunków, krzyżówek, tabel,**
 - **współtworzenie zasobów w sieci** (np. stworzenie i prowadzenie strony internetowej biblioteki, prowadzenie bloga lub profilu biblioteki na Facebooku, publikowanie opracowanych treści w serwisach społecznościowych, np.: YouTube, Prezi, Slideshare i in.),
 - **wykorzystanie programu bibliotecznego do ewidencji, opracowania i udostępniania zbiorów,**
- materiały potwierdzające realizację działania, np.: prezentacje multimedialne (na dowolnym nośniku), kserokopię dokumentacji towarzyszącej działaniom (np.: zaświadczenia, scenariusze zajęć, karty pracy itp.), adresy stron internetowych.
6. Kryteria oceny przedsięwzięć konkursowych:
 - oryginalność pomysłu,
 - różnorodność działań,
 - zgodność z podstawą programową kształcenia ogólnego.
 7. Dyrektor Warmińsko-Mazurskiej Biblioteki Pedagogicznej im. Prof. Tadeusza Kotarbińskiego w Olsztynie powoła do 10 stycznia 2014 roku jury oceniające.
 8. Rozstrzygnięcie konkursu i przyznanie nagród nastąpi na forum dla bibliotekarzy szkolnych w maju 2014 roku w siedzibie organizatora.
 9. Organizator zobowiązuje się do promocji osiągnięć laureatów konkursu na swojej stronie internetowej.
 10. Biblioteka uczestnicząca w konkursie wyraża zgodę na przetwarzanie jej danych adresowych dla celów przeprowadzenia konkursu. Dotyczy to w szczególności zgody na publikację nazw i adresów bibliotek, które zdobyły nagrody oraz nazwisk osób pracujących w bibliotece.
 11. Wszelkie sprawy nieobjęte niniejszym REGULAMINEM, dotyczące konkursu, należy konsultować z organizatorem. Z ramienia organizatora osobą odpowiedzialną za przeprowadzenie konkursu jest Maria Wiśniewska: e-mail: mwisniewska@wmbp.olsztyn.pl, tel. 89 527 39 41.