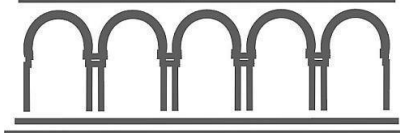




WOJEWÓDZKA BIBLIOTEKA
PUBLICZNA w OLSZTYNIE



Grywalizacja w bibliotece

Webinarium ODN w Łomży, 27.09.2018 r.

Elżbieta Maruszczak

wspolpraca@wbp.olsztyn.pl

Elżbieta Maruszczak



Starszy kustosz w Dziale
Analiz i Współpracy z
Regionem WBP w Olsztynie.

Przez 14 lat główny
specjalista ds.
opracowywania i wdrażania
projektów bibliotecznych.

Wcześniej instruktor ds.
automatyzacji procesów
bibliotecznych, nauczycielka.


Lubi grać dla zabawy

Program

- Co to jest grywalizacja?
- Przykłady grywalizacji
- Jak grywalizować?
- Źródła informacji
- Podsumowanie



Ćwiczenie?



YouTube Szukaj

Comercial de Contrex "Vivez l'expérience". Marketing

78 158 wyświetleń

430 / 8

UDOSTĘPNIJ

The image shows a YouTube video player interface. At the top, there is a search bar with the text "Szukaj" and a magnifying glass icon. The main video area displays a scene from a commercial. In the foreground, a young woman with dark hair is laughing heartily, her mouth wide open. She is wearing a blue tank top and a brown strap across her shoulder. Behind her, two other women are visible, also smiling and clapping. The background is dark with some blurred lights, suggesting an outdoor night setting. Below the video player, there is a progress bar showing 0:49 / 1:40. Underneath the video, the title "Comercial de Contrex 'Vivez l'expérience'. Marketing" is displayed, followed by the view count "78 158 wyświetleń". To the right of the view count, there is a small box showing "430 / 8" and a share icon with the text "UDOSTĘPNIJ".

<https://www.youtube.com/watch?v=d6N6wk5leR8>



Grywalizacja

GRYWALIZACJA - co to takiego?

Grywalizacją (inaczej gamifikacją) nazywamy przeniesienie mechanizmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmieniać ludzkie zachowania. Grywalizacji używają już dziś w takich firmach jak Microsoft, Starbucks czy Honda. „Harvard Business Review” pisze o grywalizacji jako o jednym z wiodących trendów marketingowych na drugą dekadę XXI wieku.

Jeżeli chcecie, aby ludzie robili coś z przyjemnością, aby angażowali się w czynności nawet nudnawe albo uciążliwe - zaproponujcie im grę. Prostą albo skomplikowaną - to już zależy od Waszego pomysłu. Gracze będą się cieszyć i angażować, a wy łatwiej osiągniecie swoje cele. Bawmy się i zmieniajmy świat na lepsze.

Grywalizacja na różowo: <https://www.youtube.com/watch?v=d6N6wk5leR8>

Czy można zgrywalizować wchodzenie po schodach? <https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw&feature=youtu.be>

Subtelna zagadka literacka: <http://planeta-zk.pl/misja/nerilka-polska-poezja/>

[Podręcznik i filmik o grywalizacji](#)

[Gamifikacja online i offline](#)

Grywalizacja



- Rozwój i urzeczywistnienie
- Znaczenie
- Wpływ
- Presja społeczna
- Nieprzewidywalność
- Utrata i unikanie
- Niecierpliwość
- Poczucie własności

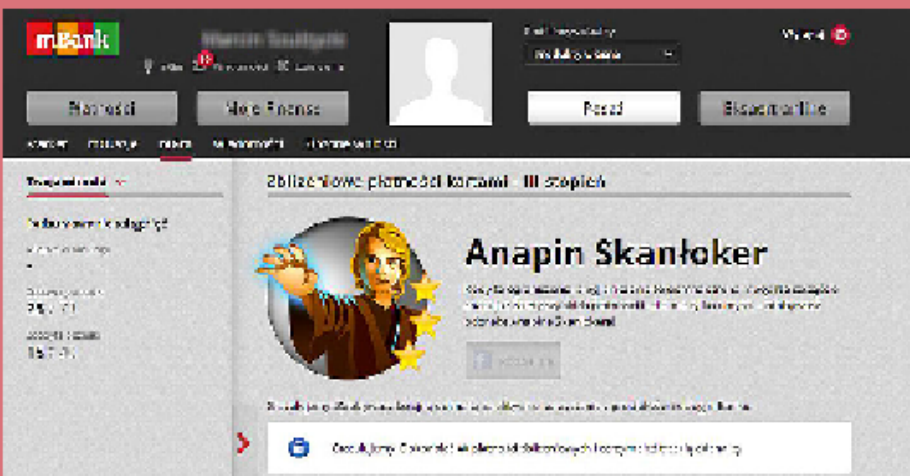
Gra w ćwiczenia

GRACE	HELEN	ISABEL
30 Reps For Time Clean & Jerk 135/95 lbs	3 Rounds for time 400 meter run 1.5/1 pound KB swings x 21 Pull-ups x 12	30 reps for time Snatch 135/95 lbs
MEN EDGAR 2:17 EYAN 2:39 JEFF 2:59 CULBY 3:13 MATTG. 3:23	MEN 1 GAVIN 8:43 2 GREG 8:47 3 DANIEL 9:04 4 JIBALO 9:05 5 MIKE W. 9:24	MEN 1 MARK 2:04 2 STEVE 5:19 3 GREG 6:12 4 CAMERON 6:32 5 CHRIS K. 6:57
WOMEN MARIANE 3:40 KELLY 3:58 ALLYSON 5:14 CHRISTINA 5:25 KRISTLE 7:57	WOMEN 1 JESS W. 9:22 2 MARIME 10:27 3 CRYSTAL 11:08 4 KRISTLE 12:06 5 CHRISTINA 12:25	WOMEN 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____
KELLY	LYNNE	NICOLE

- Testowanie umiejętności
- Rankingi (rywalizacja)
- Nowe wyzwania
- Rozwój fizyczny

Grywalizacja banku

- Angażuje odbiorców do poznawania nowych funkcjonalności banku.
- Dzięki niej użytkownicy mogą chętniej i częściej wykonywać np. przelewy.



M A M B O G R A M . P L

Czy odznaki i medale wystarczą ?

Wojna to gra

The screenshot shows the America's Army website interface. At the top, there is a navigation bar with the following links: AMERICA'S ARMY, PRODUCTS, COMMUNITY, JOURNAL, PRESS, and DOWNLOADS. On the right side of the navigation bar, there are links for SIGN IN and CREATE ACCOUNT. Below the navigation bar, the text "America's Army" is displayed on the left, and social media icons for PLY, YouTube, Twitter, Facebook, and Google+ are on the right. The main content area features a large background image of a war-torn urban environment. Overlaid on this image is a central announcement box with the following text: "AA COMICS", "ISSUE #12 FEATURES USER MADE MAP", and "'OVERLOAD' BY DRECKS". Below this text, there are two smaller images: one labeled "WATCH" with the text "OVERLOADING PROVED ORIGINAL" and another labeled "PLY" with the text "GET THE GAME". To the right of the central announcement box, there are two white-bordered boxes with black text: "PROVING GROUNDS" and "COMICS".

AMERICA'S ARMY PRODUCTS COMMUNITY JOURNAL PRESS DOWNLOADS

AMERICA'S ARMY

PLY YouTube Twitter Facebook Google+

AA COMICS

ISSUE #12 FEATURES USER MADE MAP

"OVERLOAD" BY DRECKS

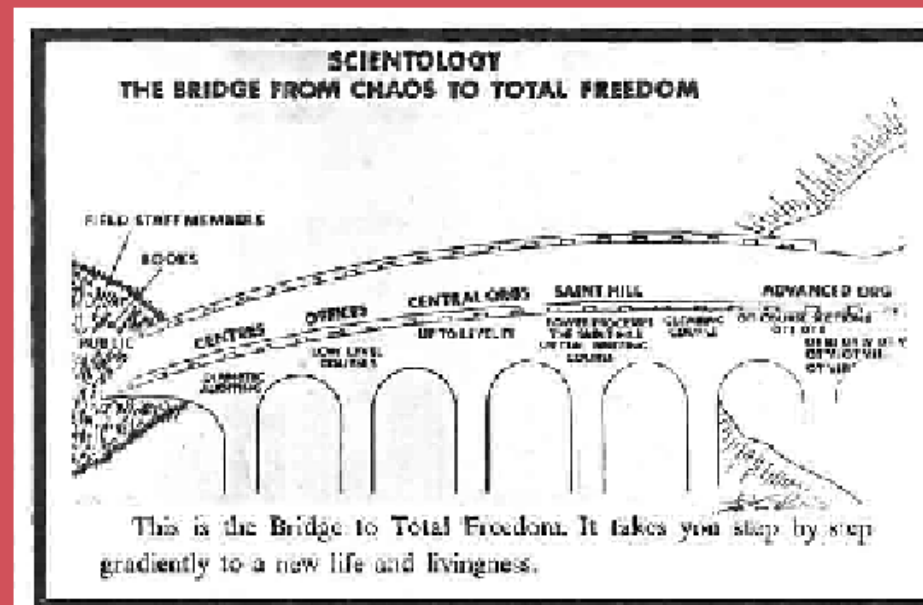
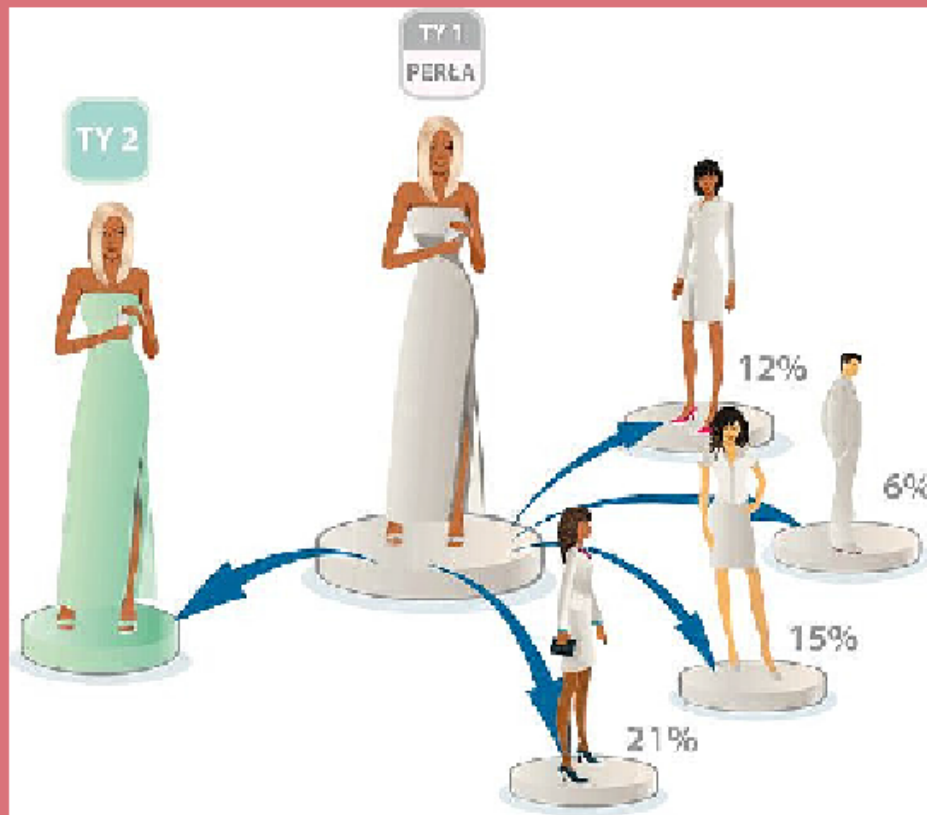
WATCH OVERLOADING PROVED ORIGINAL

PLY GET THE GAME

PROVING GROUNDS

COMICS

Poziomy i nazwy



Grywalizacja życia



- Czy grywalizacja może być zbyt efektywna?
- Co się stanie jeżeli grywalizować zaczną państwo razem z korporacjami?

To już prawie My

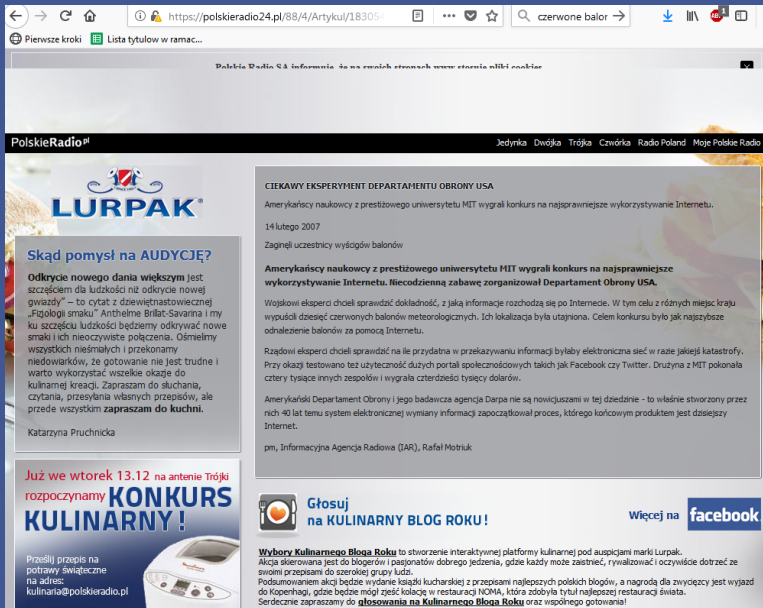


To nie My, ale prawie



MAMBOGRAM.PL

Grywalizacja



← → 🔍 <https://polskieradio24.pl/88/4/Artykul/183054> 🔍 czerwone balor →

Polskie Radio 24 Informacja do na swoich stronach www stoniamy nN1 cookies

PolskieRadio® Jedyńka Dwójka Trójka Czwórka Radio Poland Moje Polskie Radio

LURPAK®

Skąd pomysły na AUDYCJĘ?

Odkrycie nowego dania większym jest szczęściem dla ludzkości niż odkrycie nowej gwiazdy – to cytat z dziewiętnastowiecznej „Fugoligi smaku” Antoinette Brillac-Savarina i my ku szczęściu ludzkości będziemy odkrywać nowe smaki i ich nieoczywiste połączenia. Ośmielmy wszystkich nieśmiały! I przekonamy niedowiarów, że gotowanie nie jest trudne i warto wykorzystać wszelkie okazje do kulinarnej kreacji. Zapraszamy do słuchania, czytania, przesyłania własnych przepisów, ale przede wszystkim **zapraszamy do kuchni**.

Katarzyna Pruchnicka

Już we wtorek 13.12 na antenie Trójki rozpoczynamy KONKURS KULINARNY!

Prześlij przepis na potrawę świąteczną na adres: kulinarna@polskieradio.pl

CIEKAWY EKSPERYMENT DEPARTAMENTU OBRONY USA

Amerkańscy naukowcy z prestiżowego uniwersytetu MIT wygrali konkurs na najsprawniejsze wykorzystywanie Internetu.

14 lutego 2007

Zaginęli uczestnicy wyścigów balonów

Amerkańscy naukowcy z prestiżowego uniwersytetu MIT wygrali konkurs na najsprawniejsze wykorzystywanie Internetu. Niecodzienną zabawę zorganizował Departament Obrony USA.

Wojkowi eksperci chcieli sprawdzić dokładność, z jaką informacje rozchodzą się po Internecie. W tym celu z różnych miejsc kraju wypuścili dziesięć czerwonych balonów meteorologicznych. Ich lokalizacja była utajniona. Celem konkursu było jak najszybsze odnalezienie balonów za pomocą Internetu.

Rządowi eksperci chcieli sprawdzić na ile przydatna w przekazywaniu informacji byłaby elektroniczna sieć w razie jakiegokolwiek katastrofy. Przy okazji testowano też użyteczność dużych portali społecznościowych takich jak Facebook czy Twitter. Drużyna z MIT pokonała cztery tryające innych zespołów i wygrała czterdzieści tysięcy dolarów.

Amerkański Departament Obrony i jego badawcza agencja Darpa nie są nowicuzami w tej dziedzinie - to właśnie stworzony przez nich 40 lat temu system elektronicznej wymiany informacji zapoczątkował proces, którego końcowym produktem jest dzisiejszy Internet.

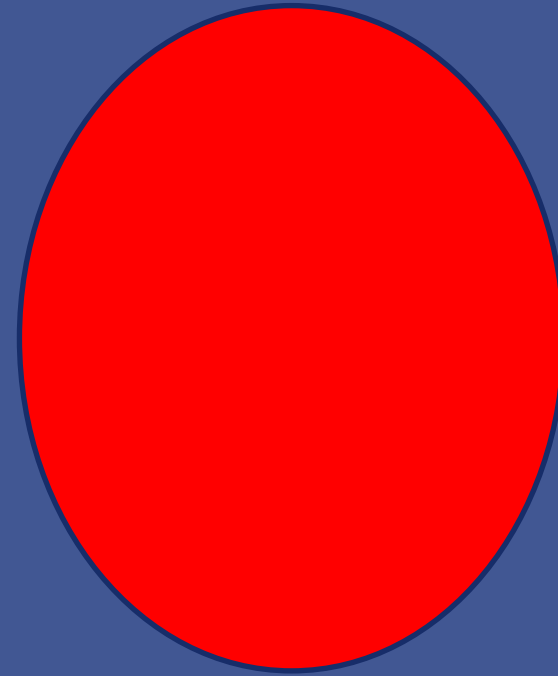
pm, Informacyjna Agencja Radiowa (IAR), Rafał Motruk

Głosuj na KULINARNY BLOG ROKU!

Więcej na [facebook](#)

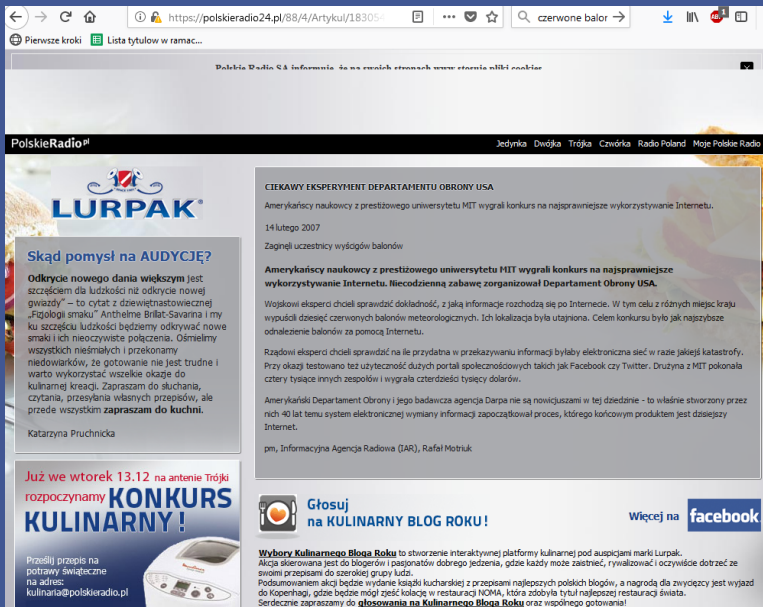
Wybory Kulinarnego Bloga Roku

to stworzenie interaktywnej platformy kulinarnej pod auspicjami marki Lurpak. Akcja skierowana jest do blogerów i pasjonatów dobrego jedzenia, gdzie każdy może zaistnieć, rywalizować i oczywiście dotrzeć ze swoimi przepisami do szerokiej grupy ludzi. Podsumowaniem akcji będzie wyłanie najlepszej kucharzki z przepisami najlepszych polskich blogów, a nagrodą dla zwycięzcy jest wyjazd do Kopenhagi, gdzie będzie mógł zjeść kolację w restauracji NOMA, która zdobyła tytuł najlepszej restauracji świata. Serdecznie zapraszamy do [głosowania na Kulinarnego Bloga Roku](#) oraz wspólnego gotowania!



<https://polskieradio24.pl/88/4/Artykul/183054%2CCiekawy-eksperyment-Departamentu-Obrony-USA>

Grywalizacja



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://polskieradio24.pl/88/4/Artykul/183054%2CCiekawy-eksperyment-Departamentu-Obrony-USA>. The page is from PolskieRadio24.pl and features an article titled "CIEKAWY EKSPERYMENT DEPARTAMENTU OBRONY USA". The article discusses a competition where MIT scientists used the internet to track red balloons launched from various locations. It also mentions a DARPA project to use social media like Facebook and Twitter for disaster response. The page includes a sidebar with a "LURPAK" logo and a "Skąd pomysły na AUDYCJĘ?" section. At the bottom, there are promotional banners for a "KONKURS KULINARNY" and "Wybory Kulinarnego Bloga Roku".

CIEKAWY EKSPERYMENT DEPARTAMENTU OBRONY USA
Amerykańscy naukowcy z prestiżowego uniwersytetu MIT wygrali konkurs na najsprawniejsze wykorzystywanie Internetu.
14 lutego 2007
Zaginęli uczestnicy wyścigów balonów

Amerykańscy naukowcy z prestiżowego uniwersytetu MIT wygrali konkurs na najsprawniejsze wykorzystywanie Internetu. Niecodzienną zabawę zorganizował Departament Obrony USA.

Wojkowi eksperci chcieli sprawdzić dokładność, z jaką informacje rozchodzą się po Internecie. W tym celu z różnych miejsc kraju wypuścili dziesięć czerwonych balonów meteorologicznych. Ich lokalizacja była utajniona. Celem konkursu było jak najszybsze odnalezienie balonów za pomocą Internetu.

Rządowi eksperci chcieli sprawdzić na ile przydatna w przekazywaniu informacji byłaby elektroniczna sieć w razie jakiegokolwiek katastrofy. Przy okazji testowano też użyteczność dużych portali społecznościowych takich jak Facebook czy Twitter. Drużyna z MIT pokonała cztery tryające innych zespołów i wygrała czterdzieści tysięcy dolarów.

Amerkański Departament Obrony i jego badawcza agencja Darpa nie są nowicuzami w tej dziedzinie - to właśnie stworzony przez nich 40 lat temu system elektronicznej wymiany informacji zapoczątkował proces, którego końcowym produktem jest dzisiejszy Internet.

pm, Informacyjna Agencja Radiowa (IAR), Rafał Motruk

Głosuj na KULINARNY BLOG ROKU! Więcej na **facebook**

Wybory Kulinarnego Bloga Roku to stworzenie interaktywnej platformy kulinarnej pod auspicjami marki Lurpak. Akcja skierowana jest do blogerów i pasjonatów dobrego jedzenia, gdzie każdy może zaistnieć, rywalizować i oczywiście dotrzeć ze swoimi przepisami do szerokiej grupy ludzi. Podsumowaniem akcji będzie wyłanie najlepszej kucharzki z przepisami najlepszych polskich blogów, a nagrodą dla zwycięzcy jest wyjazd do Kopenhagi, gdzie będzie mógł zjeść kolację w restauracji NOMA, która zdobyła tytuł najlepszej restauracji świata. Serdecznie zapraszamy do **głosowania na Kulinarnego Bloga Roku** oraz wspólnego gotowania!

<https://polskieradio24.pl/88/4/Artykul/183054%2CCiekawy-eksperyment-Departamentu-Obrony-USA>

Grywalizacja

YouTube Szukaj

GRYWALIZACJA

PAWEŁ TKACZYK

GAMIFIKACJA

Paweł Tkaczyk

Gry_walizacja*

Grywalizacja*

Jaki zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych?

0:32 / 11:45

GRYWALIZACJA Pawła Tkaczyka, czyli czy Gry Motywują?

4 964 wyświetlenia


193 3 UDOŚTĘPNIJ ...

Przeciętny Człowiek
Opublikowany 19 lut 2018

SUBSKRYBUJ 128 TYS.

<https://www.youtube.com/watch?v=ub7SjrQ-pMs>

Grywalizacja



The video player shows a young boy with glasses sitting at a table in a library, reading a book. The background is filled with bookshelves. There are several pixelated icons overlaid on the video: a yellow sun-like shape on the left, and three brown book icons on the right. The video player interface includes a search bar at the top with the text 'Szukaj', a play button, a progress bar at 1:11 / 4:01, and a 'SUBSKRYBUJ' button in the bottom right corner.

Grywalizacja - zrób to sam!
6 468 wyświetleń

Orange Polska
Opublikowany 15 wrz 2014

„Grywalizacja. Zrób to sam” – praktyczny poradnik tworzenia grywalizacji wydany przed Fundację Orange, Fundację Highlight/Inaczej i Laboratorium EE. Publikacja pokazuje, jak stworzyć mechanizm, który zaangażuje ludzi w rozwiązanie problemu społecznego w ich otoczeniu. Poprzez

SUBSKRYBUJ 20 TYS.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuFqRtsnPW8&feature=youtu.be>

Labib.pl

https://labib.pl

podręcznik do grywalizacji orange

Lista tytułów w ramac...

labib

Dziel się wiedzą, mnoż pomysły!

Zaloguj

Załóż konto >

**LABIB to społeczność bibliotekarzy i osób,
dla których biblioteka to miejsce szczególne.**

Zarejestruj się >

Przeglądaj bez logowania >

program rozwoju bibliotek

FRST FUNDACJA ROZWOJU SPÓŁNOTYWA INFORMACYJNEGO

POLSKO-AMERYKAŃSKA FUNDACJA WOLNOŚCI

Treści Labib dostępne na Treści Labib dostępne na [Creative Commons Uznanie autorstwa](#) - Na tych samych warunkach

Czym jest LABIB? | Regulamin | Kontakt

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuFqRtsnPW8&feature=youtu.be>

Nasz czas i miejsce?

 Poziom 1 OCHOTNIK Gracz nr karta biblioteczna	wypożyczenie 2 data i pieczęć	wypożyczenie 3 data i pieczęć	wypożyczenie 4 data i pieczęć
	wypożyczenie 5 data i pieczęć	wypożyczenie 6 data i pieczęć	wydarzenie 7 data i pieczęć
	wydarzenie 8 data i pieczęć	wydarzenie 9 data i pieczęć	wydarzenie 10 data i pieczęć

Aby otrzymać kartę CZELADNIKA wypełnij ankietę na stronie gry (<http://www.wbp.olsztyn.pl/programy/graj>) i oddaj kartę OCHOTNIKA w PUNKCIE KONTROLNYM!

Sami Sobie

Projekty


w bibliotekach, z bibliotekami i organizacjami, dla ludzi - wybór subiektywny

[Strona główna](#) [Źródła](#) [Gry](#) [Szkolenia](#) [Materiały edukacyjne](#) [Inspiracje](#) [O autorach](#)

poniedziałek, 6 lipca 2015

Przy Twoim ogniu i ja swoje łapki ogrzeję

To cytat ze szkolenia "[Kieruj w dobrym stylu](#)" - przykład na korzyści z zarządzania dającego przestrzeń na rozwój pracowników, na korzyści również dla zarządzającego z zaangażowania i kreatywności kadry, której pozwoliło się wpływać na to, co i jak będą robili.




A gdyby tak ten wpływ sięgał do gratyfikacji finansowych? Gdyby to pracownicy decydowali o częście nagród, które dostają najlepsi z nich? Taką propozycję opisałam w inspiracji na portalu labib.pl. Można ją przeczytać TUTAJ. I można skomentować.


Bardzo jestem ciekawa Waszych opinii na ten temat. Opinie od pracowników bibliotek, których znam i z którymi nigdy się nie zetknęłam. Opinie od bibliotekarzy, którzy dobrze się czują w swoich zespołach i od takich, którym zdarzało się zapłakać w pracy albo pocieszać koleżanki, które już nie wytrzymują niezdrowej sytuacji w pracy. Również opinii od innych osób, które zechcą się podzielić swoimi doświadczeniami i przemyśleniami w tej materii.

Czy propozycja, by bibliotekarze "**Sami sobie**" w zespole przyznawali nagrody za pomoc, współdziałanie i koleżeńską postawę ma sens? Czy według Was rozbudziłaby niezdrową rywalizację, czy może jednak poprawiłaby relacje w pracy?

Ten post dedykuję Kasi ze specjalnymi pozdrowieniami :)
Za inspirację dziękuję Pawłowi :)



Bloguje:



Informujcie, pytajcie, proponujcie...
Niech nasze projekty ułatwiają życie ludziom.

Podaj nam swój adres e-mail, a otrzymasz informację o nowych postach

Email address...

Szukaj na tym blogu

<http://projektykulturalne.blogspot.com/2015/07/przy-twoim-ogniu-i-ja-swoje-apki-ogrzeje.html>

<https://labib.pl/artykuly/pokaz/132/>

Planeta Zapomnianych Książek

- Dobry efekt
- Dużo wtyczek
- Jeszcze więcej pracy



WordPress

Planeta Zapomnianych Książek

Promuj czytelnictwo i zdobywaj nagrody



Nowa wyprawa

Jeżeli jeszcze z nami nie grasz, to nie ma na co czekać.
Mamy ciastka i książki!


Zacznij grę



Misje w miejscach

h Książek


- Strona
- Tematy
- Misje
- Galerie Kanrak
- Banking papieru
- Mapy tematyczne



Miejsca **20/11**

Króle wesoło odwiedził w Kanraku. Zwiędziaj misje, wykonuj misje i prośba) się zachować życie.

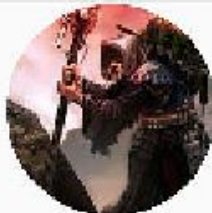
[Odwiedź...](#)



Galerie Kanrak **20/11**

Znajdziesz w nich i możesz skomentować efekty misji i wyłonionych przez wszystkich graczy.


[Odwiedź...](#)



Jak grać? **20/11**


Dowiedz się co można zrobić na Misjach. Zapomnianych książek i jak prosta nagrody.

[Odwiedź...](#)




W świecie niewidzialnych kobiet

Mary Poppins otwiera drzwi **20/11**




Pan Iadeusz pokochał kobiety z Kabulu **20/11**



Nikifor urządza wesele **20/11**

Logowanie



Marok Maruszczał
Wolokuj się

Moje BookCoins:

1 344 130

Moje Bony Książkowe:

9 BK

Najbardziej popularne

Miejsca w misjach



MamBoGram.pl

- Grywalizacja od każdego dla każdego
- Narzędzia i baza wiedzy



Poradniki i bazy treści

Dedykowany CMS

Rejestracja graczy

Prowadzenie rankingów

Możliwość ustalenia limitów wykonań misji

Punkty za przesyłanie i/lub publikację treści

Punkty za klikanie w odnośniki i udostępnianie treści w mediach społecznościowych

Odznaki za wykonanie zadań

Wiadomości do graczy wewnątrz i poza grą

Komunikaty o wykonaniu

Historia gryzadania

I wiele innych...

BAZYLISZEK



Bazyliszki słyną ze skomplikowanego procesu rozrodczego i ujmującego spojrzenia. Każdy z nich wykluwa się z jajka składanego przez siedmioletniego koguta, a następnie 9 lat spędza wysiadywany przez żmije lub ropuchy. Nic dziwnego, że po przyjsciu na świat zdarza mu się być w gorszym humorze. Rodziny się jednak nie wybiera, dlatego swoją frustrację wyładowuje na każdym, kto odważy się spojrzeć mu w oczy, zamieniając go w gustowną ozdobę ogrodową.

DZIADY



Nic tak nie uczy szacunku do starszych jak krwotok wewnętrzny. Może o tym przekonać się każdy kto zlekceważy powagę spotkania z Dziadami. Dziady są uznawane za uosobienie dusz zmarłych, które wiosną i jesienią powracają do swych dawnych siedzib. Aby zapewnić im spokój, a sobie względne bezpieczeństwo należy wtedy odprawić obrzędy zaduszne.

Sherlock Holmes



WOJEWÓDZKA I MIEJSKA
BIBLIOTEKA PUBLICZNA
W GDAŃSKU

Przeglądaj ▼

Aktualności

Konto czytelnika

Filie



Katalog on-line



Wybierz język ▼

Szukaj

Technologia Google Tłumacz

Mobilna gra miejska

Ulice i budynki Gdańska zmieniają się w labirynt skrywający mroczne tajemnice. By je rozwiązać będzie trzeba wykazać się sprytem, determinacją, zdolnością logicznego myślenia, a nade wszystko odwagą...

Czy się odważysz?

Nasza Biblioteka opracowała mobilną grę miejską opartą na opowiadaniu z serii przygód o najbardziej znanym detektywie Sherlocku Holmesie „Znak czterech”.

Pewna młoda kobieta - panna Mary Morstan zwraca się o pomoc w rozwikłaniu zagadki. Od dziecięciu lat, czyli od dnia zniknięcia jej ojca, w ten sam dzień, ktoś przesyła jej niezwykle drogie perły. Do ostatniej przesyłki dołączono także krótki list z propozycją spotkania. Kto i dlaczego przesyła tak kosztowną biżuterię? Co ma z tym wspólnego tajemniczy „znak czterech”? Jak rozwiązać zagadkę tajemniczego zaginięcia sprzed lat? Liczy się każdy szczegół i każda minuta...

Mobilna gra miejska to nowy, ciekawy i niespotykany do tej pory w Gdańsku sposób rozrywki dla osób, które posiadają smartfony i chcą je wykorzystać w celu innym, niż kontakt ze światem czy przeglądanie Internetu. To przede wszystkim zabawa, która daje możliwość zwiedzania i poznawania miasta w sposób odmienny od tradycyjnego, z przewodnikiem w ręku. Ulice i budynki pełnią rolę planszy, po której poruszają się gracze. Na rozwiązanie czeka tajemnica, która od śmiałków wymagać będzie sprytu, determinacji, zdolności logicznego myślenia oraz odwagi, czyli cech z których słynie bohater opowiadań

Data wydarzenia:

21.05.2016

Godzina rozpoczęcia:

17.00

Tagi:

SHERLOCK HOLMES

MOBILNA GRA MIEJSKA

SMARTFONY

APLIKACJA MOBILNA

EUROPEJSKA NOC MUZEÓW 2016

GDAŃSK

ROZRYWKA


ZABAWA

Sport i podróże w szkole



projektykulturalne.blogspot.com/search?q=sport

Pierwsze kroki Lista tytułów w ramac...



Muuvit!

RUSZAJ SIĘ I ODKRYWAJ ŚWIAT

Są przykłady udanego mariażu bibliotek ze sportem, np. projekt „**Muuvit - Ruszaj się i odkrywaj świat**”. Projekt wykorzystywał elementy typowe dla gier i polegał na:

- aktywności fizycznej, za którą dzieci zdobywają punkty,
- możliwości odbywania w bibliotece wirtualnej podróży po świecie, połączonej ze zdobywaniem nowej wiedzy, która jest swoistą nagrodą za aktywność fizyczną.

W projekcie wykorzystano doświadczenia fińskiego programu z zakresu edukacji prozdrowotnej, który został opracowany 15 lat temu. Wtedy (2013 r.) skorzystało z niego blisko 2 miliony uczniów. W ramach programu ruszały się także dzieci w innych krajach: Austrii, Szwajcarii, Niemczech, Anglii oraz Stanach Zjednoczonych. Realizując projekt „Muuvit - Ruszaj się i odkrywaj świat” otwierało się swoją bibliotekę i swoje boisko na całkowicie nowy obszar, jakim jest zdrowy tryb życia i aktywność fizyczna. Projekt był realizowany w 2013 roku. Czy ktoś z Was wie, czy jest kontynuowany gdzieś w Polsce?

Więcej o projekcie można przeczytać na stronie: http://www.v4sport.eu/aktualnosc/71/muuvit__ruszaj_sie_i_odkrywaj_swiat_

- EBIB - granty dla bibliotek
- Eurodesk Polska - granty
- Fundusze europejskie
- Fundusze na edukację
- [grywalizujemy.pl](#)
- LABIB - inspiracje
- MamBoGram.pl
- MKIDN - programy
- MOWIS w Krakowie
- [ngo.pl](#)
- OCOP
- Olsztyn - konkursy ofert dla ngo
- Platforma Kultury
- RPO Województwa Warmińsko-Mazurskiego

„Muuvit – Ruszaj Się I Odkrywaj Świat!”

MUUVIT: SKŁA WSPÓŁPRACY

ANIMATOR + BIBLIOTEKARKA =

NOWI UCZESTNICY

NOWE POMYSŁY

NOWE PARTNERSTWA

+ NOWY SPOSOB
DZIAŁANIA!
KOORDYNACJA

↓
KIERUNEK MUUVIT:

- OFERTA STAKA OBU INSTYTUCJI
- WKŁĄCZANIE RODZIN
- TWORZENIE TREŚCI na WNW.

Rajdy rowerowe, zajęcia karate, sesje fotograficzne, koncerty muzyki klasycznej, czy wspólne tańce. Pomysłem bibliotekarzy i animatorów sportowych nie ma końca. Do tego dużo ruchu i wirtualne zwiedzanie Europy. A wszystko to za sprawą programu „Muuvit – Ruszaj się i odkrywaj świat”!

KATEGORIE

- > Zobacz wszystkie
- > Fundacja
- > Konferencje
- > Projekty
- > Wolontariat
- > Szkolenia
- > Partnerstwa

INNE AKTUALNOŚCI

Najnowsze

Wybrane



Parki ESK kontra Galaktyka Bezruchu!

MOVEment Spaces, Aktywne Szkoły MultiSport i Parki ESK Wrocław Emocje-Sport-Kultura połączyły siły! (...)



Sukces zawodowy to kolejny cel sportowy!

Do sukcesu w sporcie talent niewątpliwie jest potrzebny. Reszta to „tylko praca”. (...)

Snapshots from NYPL

flickr Explore Create Get Pro Log In Sign Up

About Photostream Albums Faves Galleries Groups

The New York Public Library for the Performing Arts

@NYPL_LPA RESEARCHING

BEN
From Manhattan

@NYPL READING


FROM BROOKLYN

@NYPL EXPLORING

FROM STATEN ISLAND

@NYPL S

FROM QUEENS

 X

Never miss a post from NYPL Photo Booth

[Sign up with Yahoo](#)

or [Sign in](#)

Klątwa czarownicy



GRA WYŁĄCZONA

Klątwa czarownicy

Drogi graczu, na bibliotekę w Biszcz czarownica rzuciła klątwę zapomnienia. Jeżeli nie pomożesz już niedługo mieszkańcy o niej zapomną. Pomóż nam pokrzyżować jej plany - wejdź do gry, wypełniaj misje, zdobywaj punkty i zdejmij z niej klątwę!

Biblioteka: misja święteczna



Hannibal Lectur i perły w koronie



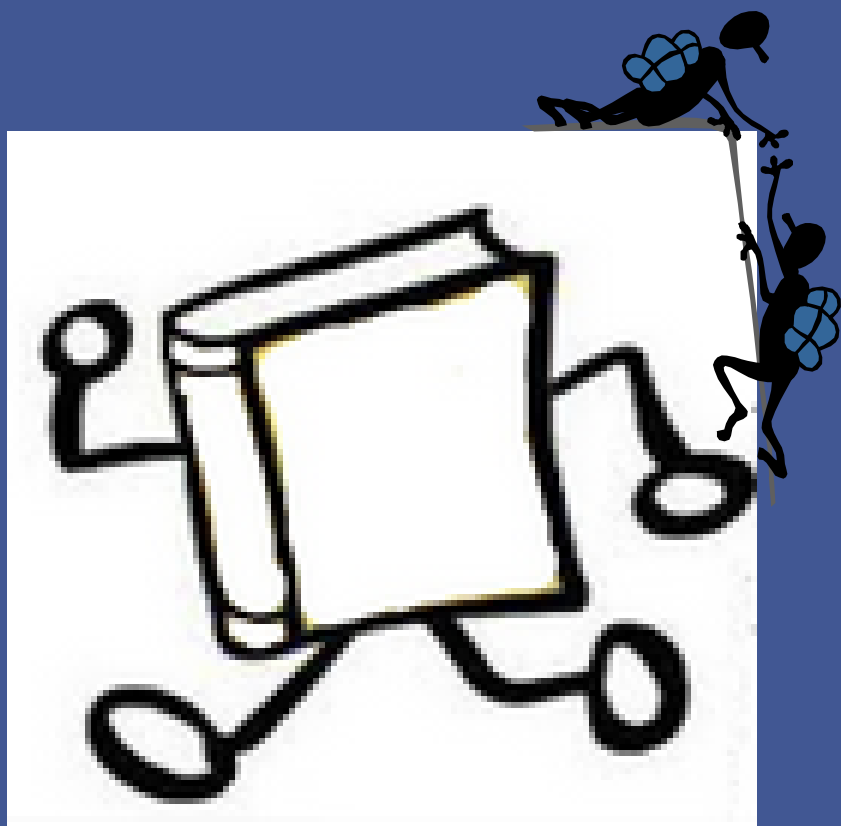
Hannibal Lectur

i perły w koronie

Hannibal Lectur i perły w koronie
Szukamy dusz bibliotek powiatu
ostródzkiego. Chcemy odzyskać perły,
które ukraść Hannibal Lectur.
Pomożesz? Finał gry 24 listopada 2016
r. w Ostródzie. Będą nagrody dla
najaktywniejszych graczy.

A graphic similar to the one above, but with a semi-transparent grey box overlaid on the map. The box contains text in Polish. A blue circular icon with a white eye symbol is positioned in the top right corner of the box. The text 'Hannibal Lectur' is written vertically on the left, and 'i perły w koronie' is written vertically on the right.

Książka Go!



Problemy?

Projekty

w bibliotekach, z bibliotekami i organizacjami, dla ludzi - wybór subiektywny

[Strona główna](#) | [Źródła](#) | [Gry](#) | [Szkolenia](#) | [Materiały edukacyjne](#) | [Inspiracje](#) | [O autorach](#)

wtorek, 3 kwietnia 2018

To chyba jakieś... jaja

Kłęska urodzaju... uczestników dorosłych. Tak chyba można określić to, co zdarzyło się w **Piekarach Śląskich**. Na terenie Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji przygotowano dla dzieci świąteczne szukanie jajek. Dla setki dzieci przygotowano 400 jajek niespodzianek. Ale dzieci nie przychodzą same. Dorośli mieli nie wchodzić na miejsce zabawy, ale nie udało się ich powstrzymać. Niektórzy wynosili po kilkadziesiąt jaj. Wiele maluchów musiało wrócić z pustymi rękoma.

Wiceprezydent miasta **Krzysztof Turzański** skomentował sytuację na swoim blogu i pokazał wpis na [Facebooku](#): To chyba jakieś... jaja (i to nieświąteczne). Gorzej niż na promocji w Lidlu...

Pod koniec wpisu na blogu możecie obejrzeć nagranie "biegu" po jajka. Można się domyślać, że pierwszych w tym wyścigu nie sfilmowano, bo potencjalni operatorzy nie przewidzieli takiej determinacji rodziców, szczególnie pierwszej mamy, która weszła jako pierwsza z dziećmi i wyniosła pół reklamówki czekoladowych jajek.



Organizatorom jest przykro, ale nie zamierzają porzucić pomysłu. W przyszłym roku wprowadzą nowe zasady, których przestrzegania łatwiej będzie upilnować. Już zaczynają zbierać plastikowe wnętrza jajek niespodzianek. W kolejnej zabawie dzieci będą szukać takich "zółtek", które potem wymienią na pełne jajka. Będzie wprowadzony limit zapewne na jedno dziecko. To oznacza więcej pracy organizacyjnej, ale łatwo będzie można "wyliminować" rozentuzjasmowanych dorosłych. Gratuluję pomysłu tegorocznego oraz pomysłów na przyszłe ulepszenia :)



Zasoby

Gry terenowe na „Niepodległą” (deadline 28 września 2018 r.):

<http://goodbooks.pl/news/gry-terenowe-na-niepodlegla/>

Fundusze na edukację:

<https://funduszenaedukacje.com/>

dodatkowy nabór



Ruszył dodatkowy nabór do programu „Niepodległa”. O dotacje starać się mogą instytucje kultury i organizacje pozarządowe. Nabór trwa tylko do **28 września 2018 roku do godziny 15.59**. Termin rozpoczęcia i zakończenia realizacji zadania określa się od 1 października 2018 r. do 20 listopada 2018 r.

Minimalna kwota wnioskowanego dofinansowania wynosi 15 000 zł brutto. Maksymalna kwota wnioskowanego dofinansowania wynosi 150 000 zł brutto.

więcej: tutaj

Tu zmieniam



Fundacja BZWGK zmieniał nazwę, ale nie rezygnuje z konkursów grantowych. Właśnie ogłosiła nabór do programu Tu mieszkam, Tu zmieniam. Fundacja Santander Bank Polska wesprze realizację 25 najlepszych inicjatyw lokalnych kwotą w wysokości 10.000 zł, 35 projektów kwotą 7.000 zł, i 61 projektów kwotą 5.000 zł.

Czas na składanie wniosków trwa **do 15 października 2018 r.**

więcej:tutaj

🕒 20 września 2018 💬 0

działaniu



Program SC Jonson i Fundacji Przyjaciółka skierowany jest do młodzieży (13+) z małych miejscowości (do 20 000 mieszkańców). Grupy młodzieży pod nadzorem osoby dorosłej (opiekuna świetlicy, lidera organizacji pozarządowej, proboszcza parafii itd.) mogą przygotować i samodzielnie przeprowadzić akcje pozytywnie wpływające na środowisko lokalne i grupy rówieśnicze.

To szansa na trwające min. 4 miesiące działanie dla Waszej młodzieży. Czas do **30 września 2018 r.** Maksymalna kwota to **4 000 zł.**

więcej: tutaj

Zasoby



Zl@p wiosnę w sieci

2013-03-21

Stary Ratusz WBP w
Olsztynie

Konkurs dla seniorów

Głosowanie internetowe

Latarnicy Polski Cyfrowej –
grupa z Olsztyna

Zasoby



O finansach w bibliotece

2013-07-12

GBP w Świątkach

Końcowe spotkanie

GBP w Świątkach

Latarnicy Polski Cyfrowej –
grupa z Olsztyna

Korzyści partnerów?



Piknik Gazety Olsztyńskiej

2014-08-30

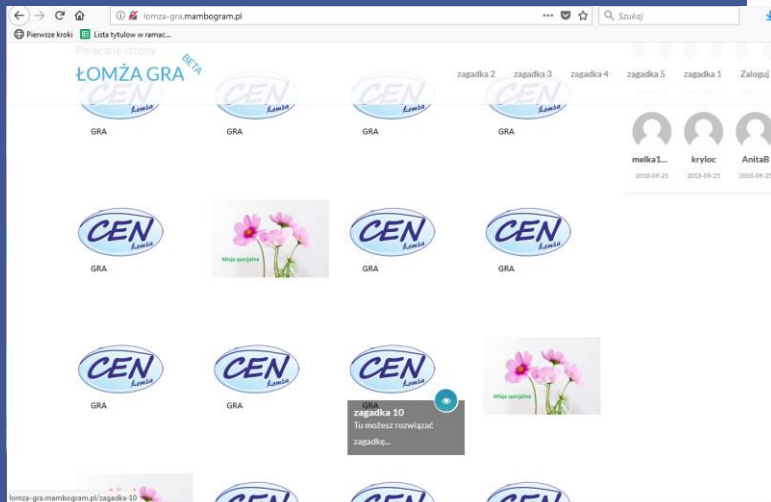
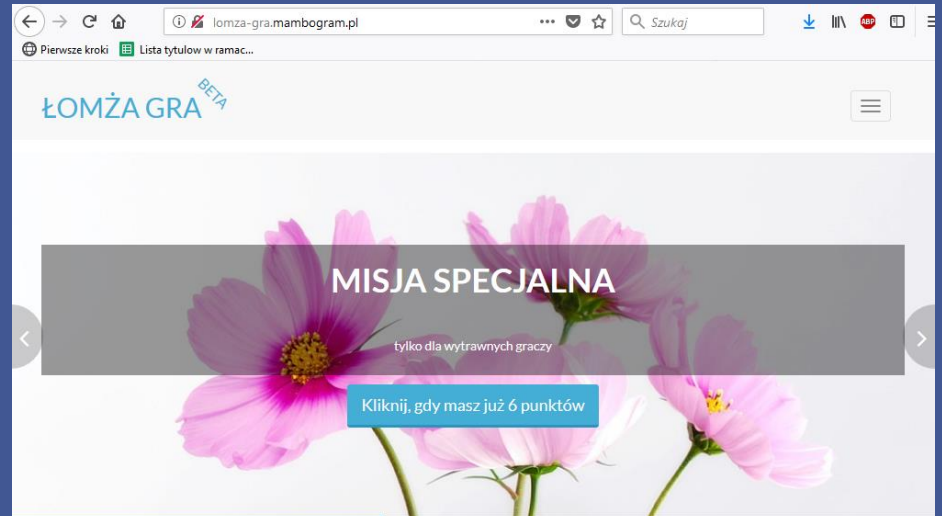
Olsztyn

**Gazeta Olsztyńska / MBP
Olsztyn**

**Udział w propozycjach
partnerów**

**Latarnicy Polski Cyfrowej –
grupa z Olsztyna**

Łomża gra



Gra jest dostępna dla wszystkich chętnych.

Rozgrywka trwa od 25 do 26 września 2018 r.

(można dołączyć w dowolnym czasie)

Dołącz do gry

O grze:

Rozwiąż zagadki Wypełnij misje specjalne Wygraj nagrody



Łomża gra



Browser window showing the website lomza-gra.mambogram.pl/ranking. The page displays the "RANKING GRY ŁOMŻA GRA" and a table of player rankings.

ŁOMŻA GRA BETA

RANKING GRY ŁOMŻA GRA

Pełny ranking graczy

↕ Pozycja	↕ Ilość punktów	↕ Gracz	↕ Odnaki
1.	36	kryloc	
2.	16	admin	
3.	14	wspolpraca	
4.	11	gochaprusz	
5.	6	melka1412	
6.	5	kolor	
7.	5	sbp	
8.	4	AnitaB	
9.	4	Buble	

Grę i nagrody w niej przygotowano dla uczestników konferencji organizowanej przez ODN w Łomży 27 września 2018 r.

Jeżeli największą liczbę punktów zdobędzie ktoś spoza uczestników tej konferencji - Fundacja To My przyzna nagrodę specjalną i

Gracz admin nie bierze udziału w rywalizacji.

Podsumowanie

ŁOMŻA GRA BETA

RANKING GRY ŁOMŻA GRA

Pełny ranking graczy

↕ Pozycja	↕ Ilość punktów	↕ Gracz	↕ Odznaki
1.	36	kryloc	
2.	16	admin	
3.	14	wspolpraca	
4.	11	gochaprusz	
5.	6	melka1412	
6.	5	kolor	
7.	5	sbp	
8.	4	AnitaB	
9.	4	Buble	

Kilka godzin do końca gry

Grę i nagrody w niej przygotowano dla uczestników konferencji organizowanej przez ODN w Łomży 27 września 2018 r.

Jeżeli największą liczbę punktów zdobędzie ktoś spoza uczestników tej konferencji - Fundacja To My przyzna nagrodę specjalną i

Gracz admin nie bierze udziału w rywalizacji.

RANKING GRY ŁOMŻA GRA



Pełny ranking graczy

↕ Pozycja	↕ Ilość punktów	↕ Gracz	↕ Odznaki
1.	64	AnitaB	
2.	36	kryloc	
3.	16	admin	
4.	14	wspolpraca	
5.	14	Marzena	
6.	11	gochaprusz	
7.	6	melka1412	
8.	5	kolor	
9.	5	sbp	
10.	4	Buble	



Podsumowanie



Schody: <https://www.youtube.com/watch?v=1Y3mICywJbA>

Podsumowanie



Salonik – przygotowanie gry
na zjazd latarników

2013-08-28
GBP w Świątkach

Stare Miasto w Olsztynie

Latarnicy Polski Cyfrowej –
grupa z Olsztyna

Elżbieta Maruszczak



wspolpraca@wbp.olsztyn.pl