

OFERTA SZKOLENIOWA WOJEWÓDZKIEJ BIBLIOTEKI PUBLICZNEJ W OLSZTYNIE



Temat: Do dzieła! Czytelne pomysły na Noc Bibliotek 2025 w Waszej bibliotece

Dla kogo?

Szkolenie skierowane jest do bibliotekarzy bibliotek publicznych z województwa warmińsko-mazurskiego chcących poznać szczegóły 11. ogólnopolskiej edycji Nocy Bibliotek i dowiedzieć się, na czym polega Noc Bibliotek i jak zorganizować to wyjątkowe wydarzenie w swojej bibliotece, które odbędzie się w całej Polsce 17 października 2025 r.

Program szkolenia:

- Uczestnicy dowiedzą się, na czym polega Noc Bibliotek i jak zorganizować to wyjątkowe wydarzenie w swojej bibliotece.
- Otrzymają także najnowsze informacje o narzędziach, materiałach, zasobach i wsparciu dla bibliotek.
- W formie warsztatowej przygotują się wspólnie z prowadzącymi do tegorocznej edycji tego wydarzenia, inspirowanego do czytania przez skierowanie światła na biblioteki, ich zasoby literackie i społeczne.
- Rozwijając hasło Nocy Bibliotek 2025, przećwiczą pomysły na budowanie wspólnoty wokół książek przez niekonwencjonalne działania w bibliotece i zabawę z literaturą w roli głównej, również wokół zainteresowań i potrzeb lokalnej społeczności.

Termin szkolenia, miejsce:

Termin: **28.07.2025 r., godz. 10.30-15.30**

Miejsce: **WBP w Olsztynie, ul. 1 Maja 5, sala konferencyjna**

Warunki finansowe:

Warsztaty są bezpłatne. Program powstał we współpracy z Centrum Edukacji Obywatelskiej.

Osoba prowadząca:

Katarzyna Sołtan-Młodożeniec – krajowa koordynatorka ogólnopolskiej Nocy Bibliotek od I edycji. Działaczka kultury, ekspertka Narodowego Centrum Kultury, redaktorka i trenerka współpracująca z organizacjami i instytucjami na polu działań kulturalno-społecznych. Autorka publikacji edukacyjnych - m.in. "Mała Książka na Noc Bibliotek", "Jak ja dużo jestem! Elementarz Korczaka", "EtnoLog", a także ogólnopolskich projektów, m.in. "Młoda Mowa" i "WspółNoty".

Marcin Mitzner – twórca gier, animator i trener STOP. Od 15 lat tworzy gry i projekty społeczne dla instytucji kultury, organizacji pozarządowych i biznesu. Łączy świat edukacji nieformalnej z mechanizmami gier, żeby skutecznie uczyć, integrować i animować społeczności oraz zespoły. Autor ponad 300 gier planszowych, przestrzennych, fabularnych i cyfrowych oraz cykli szkoleniowych na temat wykorzystania gier w animacji i edukacji.

Tryb zgłoszeń:

Zgłoszenie polega na wysłaniu **formularza on-line**



Instytucja szkoleniowa
Numer ewidencyjny w rejestrze instytucji szkoleniowych:
2.28/00074/2007