

Kocka kedd (Móricz Zsigmond Megyei és Városi Könyvtár, Nyíregyháza)

A workshop készítői abban látnak potenciált, hogy a kockajátékot olvasásélmény feldolgozásával kapcsolják össze kreatív feladatmegoldásokon keresztül, ezzel megalapozva az élményalapú fejlesztést és az olvasás népszerűsítését. Magyar népmesék és mondák feldolgozásán keresztül szókincsbővítés és szövegértés fejlesztés kockákkal motiválva.

3D nyomtatás - tervezés és kreativitás a könyvtárban (Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár, Szeged)

A workshop a modern technológia és a közösségi alkotóműhely (makerspace) koncepciójának könyvtári integrálását mutatja be. A résztvevők gyakorlatorientált foglalkozás keretében, a Tinkercad szoftver segítségével maguk is megtapasztalhatják a digitális tervezés folyamatát, miközben módszertani ötleteket kapnak a 3D nyomtatás gyermek- és ifjúsági programokba való beépítéséhez. A program célja annak szemléltetése, hogyan válhat a könyvtár olyan inspiráló környezetté, ahol a korszerű eszközök hatékonyan kiegészítik a tanulást és az ismeretszerzést.

Célkitűző Vision Board Workshop (Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár, Szeged)

A workshop célja, hogy a résztvevő könyvtárosok számára bemutassa az új könyvtári szerepekhez kapcsolódó kompetenciákat és módszereket, elősegítse szakmai fejlődésüket, és gyakorlati inspirációt adjon a könyvtári szolgáltatások megújításához. A program coach szemléletű megközelítésre épül, amely támogatja az önreflexiót, az erőforrások felismerését és a jövőorientált gondolkodást. A résztvevők saját egyéni fejlődési útjukon dolgozhatnak kreatív formában, vizuális eszközökkel és önreflexív módszerekkel, biztonságos, támogató szakmai közegben.

Versautomata (József Attila Megyei és Városi Könyvtár, Tatabánya)

A tatabányai József Attila Megyei és Városi Könyvtár „Versautomata” elnevezésű projektje egy saját tervezésű és kivitelezésű innováció, amely a versek iránti olvasói érdeklődést hivatott felkelteni nem hagyományos eszközökkel. A régi rádiódobozból, 3D nyomtatással és mikroszámítógépekkel megalkotott gép az olvasó életkora, hangulata és ideje alapján választ ki és nyomtat ki egy személyre szóló „vers-émléket”. A workshop résztvevői megismerhetik, hogyan válik ez a kísérleti technológia az élményszerű irodalomközvetítés és a modern könyvtári szolgáltatások hatékony eszközévé.

Mesterséges irodalom (Illyés Gyula Könyvtár, Szekszárd)

A ChatGPT jelen van az életünkben, de vajon tudjuk-e használni? Eza foglalkozás arra próbálja felhívni a figyelmet, hogy milyen különbségek vannak az ember által írt és a mesterséges intelligencia által generált szövegek között. Van különbség? A fő kérdés pedig az, hogy meg tudjuk-e különböztetni őket egymástól?

Ne dobd ki a jövőt! - Értékmentés a könyvtárban (Hamvas Béla Városi Könyvtár, Tiszaújváros)

A projekt a fenntarthatóságot és a környezettudatos szemléletformálást helyezi a könyvtári közösségépítés középpontjába. A program minden generációt megszólítva kínál kreatív megoldásokat a hulladékcsökkentésre, legyen szó interaktív játékokról, művészeti alkotóműhelyekről vagy közösségi akciókról. A workshop keretében a résztvevők kipróbálhatják a projekt során fejlesztett, hulladékból készült interaktív játékokat, és gyakorlati módszereket ismerhetnek meg a környezetvédelmi tudatosság élményszerű közvetítéséhez.

Digilabor, a békéscsabai alkotótér (Békés Megyei Könyvtár, Békéscsaba)

A Békés Megyei Könyvtár „Digilabor – a békéscsabai alkotótér” projektje a hazai könyvtári rendszer első makerspace típusú szolgáltatásaként az élményalapú tanulást és a technológiai innovációt ötvözi. A workshop résztvevői olyan sokszínű jó gyakorlatokba nyerhetnek betekintést, mint az e-hulladék újrahasznosítása ékszerekké, a robotprogramozással egybekötött művészeti nevelés, vagy a könyvjavítás, melyek mind a könyvtári szerepek modernizálását és a közösségépítést szolgálják.

Szenior robotika (Katona József Könyvtár, Kecskemét)

A programon a könyvtáros kollégák inspirálódhatnak, hogy hogyan lehet a 60 év feletti korosztály számára játékos bevezetést kínálni a robotika, a mesterséges intelligencia és a VR világába. A workshop során a résztvevők megismerhetik, hogyan csökkenthető az idősek technológiai bizonytalansága Lego és Sphero Indi robotok programozása, valamint az MI-vel támogatott tartalomgyártás és a biztonságos internethasználat bemutatása révén.

Hol folt, hol nem folt (Bod Péter Megyei Könyvtár, Sepsiszentgyörgy)

Ez a workshop az olvasásélményt és a környezettudatosságot ötvözi kreatív, generációkat összekötő alkotómunkával. A workshop bemutatja, hogyan készíthetők könyvek és mesék ihlette ökotárgyak újrahasznosított anyagokból, miközben a résztvevők a fenntartható életmód és a kézműves hagyományok modern könyvtári alkalmazását sajátíthatják el.

Ősi anyag, modern fény (Városi Könyvtár, Székelyudvarhely)

A workshop a méhviasz hagyományos és modern felhasználását mutatja be a Székelyudvarhelyi Városi Könyvtár projektjén keresztül. A foglalkozás során a résztvevők saját kezűleg készíthetnek méhviasz gyertyát, miközben interaktív módon ismerkednek meg a méhek természetvédelmi szerepével és a témához kapcsolódó irodalmi alkotásokkal. A program a fenntartható szemléletformálást és a kézműves élményt ötvözi, maradandó tudást és kézzelfogható emléket nyújtva a látogatóknak.