

Konkurs na najciekawsze wydarzenie organizowane w ramach programu Tydzień Bibliotek 2015: Biblioteczny Escape Room

1. Nazwa i adres biblioteki

Biblioteka Główna Akademii Morskiej w Szczecinie

ul. Henryka Pobożnego 11

70-507 Szczecin

tel. +48 (91) 48-09-704

e-mail: bg@am.szczecin.pl

2. Charakterystyka biblioteki

Biblioteka Główna Akademii Morskiej w Szczecinie jest ogólnouczelnianą jednostką międzywydziałową o charakterze naukowym, dydaktycznym i usługowym. Profil zbiorów biblioteki związany jest ściśle z kierunkami kształcenia w Akademii Morskiej oraz z szeroko rozumianą gospodarką morską. Obecnie Biblioteka Główna AM posiada 123.639 vol. zbiorów zwartych, 7.614 vol. czasopism, ponad 9 tysięcy jednostek zbiorów specjalnych oraz kilkanaście baz danych. Oprócz księgozbioru ściśle związanego z nauczaniem istnieje również spory zbiór literatury beletrystycznej (18.330 vol.). Ponadto od 2010 r. funkcjonuje biblioteka cyfrowa „Świat Morskich Publikacji”, w zbiorach której znajduje się 1.861 zdigitalizowanych obiektów.

Z zasobów biblioteki korzysta ok. 6 tysięcy użytkowników. Większość to studenci i pracownicy naukowcy AM; następnie studenci i pracownicy naukowcy innych uczelni Szczecina. Sporą grupę stanowią oficerowie i marynarze podnoszący swoje kwalifikacje uczestnicząc w kursach organizowanych przez Akademię Morską. Są to często ludzie, którzy na stałe wiążą się z morzem i po ukończeniu kursów są naszymi czytelnikami. Z zasobów Biblioteki Głównej AM korzystają też uczniowie szkół średnich, policealnych oraz pracownicy Polskiej Żeglugi Morskiej, Polskiego Rejestru Statków i inni zainteresowani mieszkańcy

Szczecina. Do dyspozycji użytkowników z wolnym dostępem do zbiorów są: czytelnia książek, czytelnia czasopism, czytelnia informacji naukowej i czytelnia multimedialna. W bibliotece zatrudnionych jest 21 pracowników.

3. Program Ogólnopolskiego Tygodnia Bibliotek w Bibliotece Głównej Akademii Morskiej w Szczecinie

Przy opracowywaniu planu Tygodnia Bibliotek w BG AM chciano stworzyć na tyle bogaty i różnorodny program aby każdy użytkownik biblioteki znalazł dla siebie coś ciekawego. Atrakcje miały być interesujące dla jak najszerszej grupy odbiorców: starszych i młodszych, studentów i pracowników, stałych i nowych czytelników, użytkowników preferujących tradycyjną bądź cyfrową formę korzystania z biblioteki, „moli książkowych” i osób wolących alternatywne formy rozrywki. Wszystkie te grupy odbiorców starano się w niekonwencjonalny sposób skłonić do wybrania biblioteki. W tym celu zdecydowano się połączyć tradycję z nowoczesnością.

Wydarzenia:

- A. Wystawa pt. „Nie zaginaj rogów” (11 - 15 maja)** - w holu biblioteki zorganizowano wystawę, na której można było podziwiać bogaty zbiór różnorodnych zakładki do książek. Zgromadzono zakładki z różnych regionów Polski oraz świata, wykonane z rozmaitych materiałów i w różnych technikach (hafty, wycinanki, wypalane w drewnie, itp.)



B. Mapa Szczecińskich Bibliotek Akademickich – korzystając z serwisu internetowego Google Maps przygotowano interaktywną mapę szczecińskich bibliotek naukowych zawierającą dane teled adresowe bibliotek głównych i wydziałowych oraz linki kierujące na ich strony internetowe. Mapę udostępniono pod adresem <https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=zSh9DiNtA38w.kG8n1Vn-pXIGo>

C. Akcja pt. „Szepnij słówko” – przeprowadzono akcję zachęcającą do recenzowania i polecenia ciekawych książek z naszego zbioru beletrystyki. Akcja miała na celu zachęcić czytelników do korzystania z literatury pięknej a nie tylko z naukowo-technicznej.

D. Dyktando „Akademicki Mistrz Ortografii” (12 maja) – było okazją do zmierzenia się z zasadami ortograficznymi. Oprócz studentów wyzwanie podjęli również pracownicy Akademii Morskiej w Szczecinie w tym: wykładowcy, pracownicy administracyjni, bibliotekarze. Zwycięscy zostali nagrodzeni drobnymi upominkami. Dyktando obserwowali dziennikarze z Radia Zet oraz TOK FM.



E. Biblioteczny Escape Room (14 - 15 maja)- popularna w ostatnim czasie zabawa polegająca na uwolnieniu się z pokoju po rozwiązaniu ciągu zagadek w określonym czasie. Atrakcja została przygotowana z myślą o studentach i pracownikach naszej uczelni. Uznano, że doskonałą formą integracji środowiska będzie wspólna zabawa.

W programie Tygodnia Bibliotek znalazły się nie tylko dobrze już znane (i lubiane) formy tradycyjne (wystawa, recenzje książek, dyktando) ale również atrakcje nowatorskie o charakterze prekursorskim takie jak Biblioteczny Escape Room. Zdecydowano się na przygotowanie takiej formy ze względu na jej intelektualny charakter i niezwykłą popularność w ostatnim czasie. Innowacyjność wydarzenia polegała na zaadaptowaniu komercyjnego zjawiska spoza sfery bibliotecznej i wykorzystaniu go na gruncie własnej biblioteki. Wydawało się, że tylko wydarzenie, które nie miało jeszcze miejsca w bibliotece może przyciągnąć tych potencjalnych użytkowników, którzy wciąż jeszcze nas nie odwiedzili. Chciano w ten sposób przełamać stereotyp „skostniałej” biblioteki jako miejsca nudnego, do którego przychodzi się tylko z obowiązku a nie dla przyjemności. Spodziewano się, że takie oryginalne atrakcje zdecydowanie poprawią wizerunek biblioteki i ukażą ją jako ciekawe miejsce, które daje różne możliwości. Nie tylko dostępu do informacji ale i uczestnictwa w inspirujących przedsięwzięciach. Jest dobrym wyborem w trakcie pracy naukowej, dydaktycznej jak również podczas spędzania wolnego czasu. Uatrakcyjnienie wizerunku biblioteki podczas Tygodnia Bibliotek miało utrwalić się na stałe w postrzeganiu czytelników.

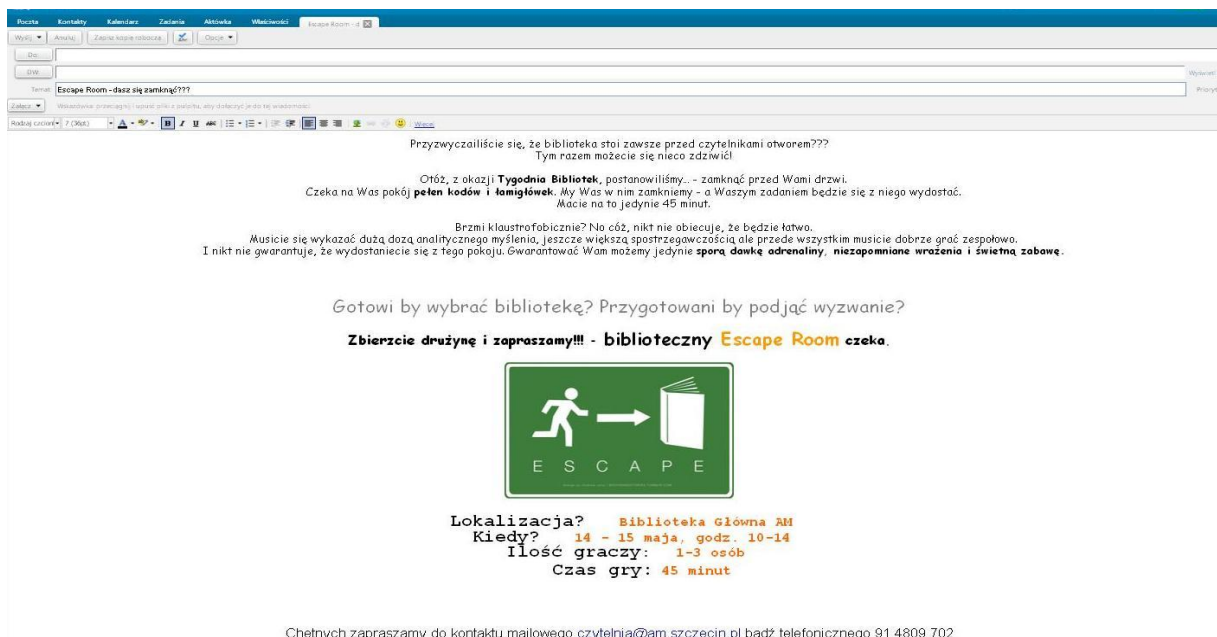
4. Wydarzenie zgłoszone do konkursu:

Biblioteczny Escape Room w Bibliotece Głównej Akademii Morskiej w Szczecinie



A. Reklama i promocja

Akcja została poprzedzona licznymi działaniami promocyjnymi. W związku z chęcią dotarcia do szerokiego grona odbiorców wykorzystano możliwie różnorodny zakres form i kanałów przekazu. Rozesłano maile z do wszystkich pracowników i studentów AM z zaproszeniem do udziału w obchodach Tygodnia Bibliotek.




Przyzwyczajcie się, że biblioteka stoi zawsze przed czytelnikami otworem???
Tym razem możecie się nieco zdziwić!

Otóż, z okazji **Tygodnia Bibliotek**, postanowiliśmy... – zamknąć przed Wami drzwi.
Czeka na Was pokój **pełen kodów i łamigłówek**. My Was w nim zamknijemy – a Waszym zadaniem będzie się z niego wydostać.
Macie na to jedynie 45 minut.

Brzmi kłostroboicznie? No cóż, nikt nie obiecuje, że będzie łatwo.
Musicie się wykazać dużą dawką analitycznego myślenia, jeszcze większą sprężynowością ale przede wszystkim musicie dobrze grać zespołowo.
I nikt nie gwarantuje, że wydobędziecie się z tego pokoju. Gwarantować Wam możemy jedynie **spórą dawkę adrenalinę, niezapomniane wrażenia i świetną zabawę.**

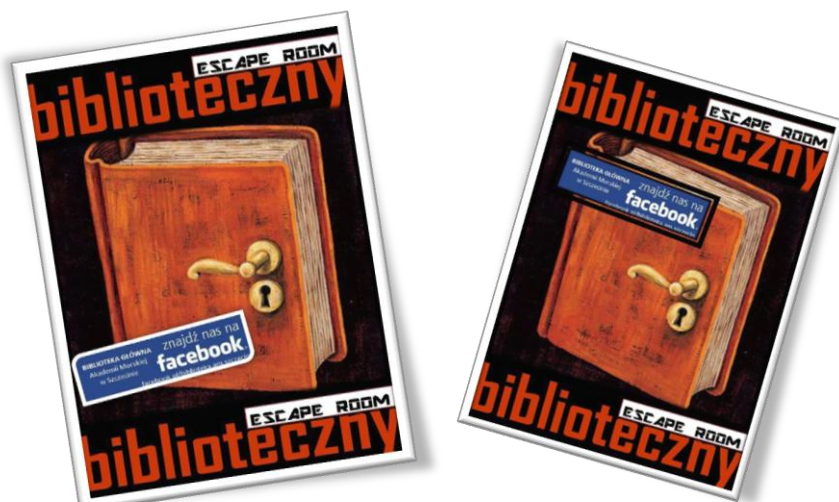
Gotowi by wybrać bibliotekę? Przygotowani by podjąć wyzwanie?
Zbierzcie drużynę i zapraszamy!!! - biblioteczny Escape Room czeka.



Lokalizacja? **Biblioteka Główna AM**
Kiedy? **14 - 15 maja, godz. 10-14**
Ilość graczy: **1-3 osób**
Czas gry: **45 minut**

Chętnych zapraszamy do kontaktu mailowego czytelnia@am.szczecin.pl bądź telefonicznego 91 4809 702

Informacje o wydarzeniu można było znaleźć na stronie internetowej biblioteki (<http://www.bg.am.szczecin.pl>) i na naszym Facebook'u (<facebook.pl/biblioteka.am.szczecin>). Specjalnie na tę okazję wykonano plakaty promujące to wydarzenie, które zostały rozwieszone na terenie całej uczelni (na wszystkich jej wydziałach, w akademikach i stołówce).



Promocja Tygodnia Bibliotek przebiegała przy współpracy Rzecznika Prasowego Uczelni. Pomysł zorganizowania Bibliotecznego Escape Room'u został zauważony przez lokalne media i jak się później okazało ogólnopolskie. Relacje z przebiegu wydarzenia można było zobaczyć w Kronice Szczecińskiej TVP (<http://szczecin.tvp.pl/20068118/2200-140515>) i Teleexpressie Ekstra (<http://www.tvp.info/19787225/14052015-1715>). Sprawozdanie z udziału w Bibliotecznym Escape Room'ie zostanie opublikowane w najnowszym numerze biuletynu Akademii Morskiej w Szczecinie pt. „Akademickie Aktualności Morskie” oraz kwartalniku „Bibliotekarz Zachodniopomorski”.





B. Opis wydarzenia

Biblioteczny Escape Room został przeniesiony ze świata gier komputerowych do realnej rzeczywistości. Duża popularność tego typu gry logiczno-zespołowej zainicjowała pomysł przeniesienia jej na grunt biblioteczny i tym samym była świetną okazją do zachęcenia czytelników, aby wybrali bibliotekę

Gra odbywała się na terenie Biblioteki Głównej AM, w pomieszczeniu które na co dzień nie jest dostępne dla czytelników. Pomieszczenie imitowało miniaturową bibliotekę z wystrojem z lat sześćdziesiątych. Wykorzystano staromodne meble, katalog kartkowy, stary wózek biblioteczny, nie używany już telefon tarczowy, dawne tablice informacyjne i spory zbiór ciekawej beletrystyki, chcąc jednocześnie w ten sposób „przemycić” zachętę do skorzystania z literatury pięknej. Gracze próbujący uwolnić się z pokoju, mogli zobaczyć, jak kiedyś wyglądały biblioteki i jak wiele się w nich zmieniło na przestrzeni czasu. Dawniej nie było komputerów, elektronicznych katalogów ani dostępu do Internetu i żeby wypożyczyć książkę, trzeba było się posłużyć katalogiem kartkowym i rewersami. Dla wielu graczy była to swoista podróż w czasie unaoczniająca ogromne zmiany jakie zaszły w zakresie aranżacji i wyposażenia bibliotek.





Celem zabawy było wydostanie się z zamkniętego pomieszczenia po odnalezieniu i wykorzystaniu ukrytych w nim wskazówek. Aby uwolnić się z pokoju, drużyna dwóch lub trzech graczy musiała wykazać się spostrzegawczością, rozwiązać szereg zagadek i łamigłówek, złamać kody i odnaleźć klucz do wyjścia. Zadania należało wykonać w określonej i niezmienniej kolejności czyli rozwiązanie pierwszej zagadki otwierało drogę do drugiej, drugiej do trzeciej itd., a finałem było znalezienie klucza do wyjścia.

Wszystko to należało uczynić w czasie nie dłuższym niż 45 minut. Rozwiązywanie zagadek wymagało umiejętnego wykorzystania książek pamiętając o tym, że przebywa się w bibliotece. Przykładowo jedna z zagadek polegała na odszukaniu konkretnych książek za pomocą sygnatur z rewersów bibliotecznych. Trzeba było zauważyć, że odszukane książki zawierają w tytułach cyfry, a te z kolei stanowiły szyfr do kłódki. Kłódka zaś zamykała szufladę biurka zawierającą kolejną zagadkę itd.



Po zakończonej grze uczestnicy mieli możliwość zrobienia sobie pamiątkowego zdjęcia z wybranymi wcześniej humorystycznymi „banerkami”. Wszyscy entuzjastycznie korzystali z tej propozycji. Następnie zdjęcia umieszczano na naszym profilu Facebook’owym., co jednocześnie było znakomitą promocją.



Gra była wspaniałą okazją do sprawdzenia samego siebie. Trzeba było nie tylko analitycznie myśleć, ale i umiejętnie ze sobą współpracować. Uczestnicy mogli sprawdzić własną kreatywność i zmysł obserwacji, zdolność dedukcji i rozwiązywania problemów pod presją czasu, umiejętność przeforsowania własnych propozycji w grupie i pragmatyzm. Gra miała walor niezwykle integrujący. Udało się zachęcić do wspólnej zabawy studentów, wykładowców, pracowników administracyjnych i bibliotekarzy.

W ciągu zaledwie dwóch dni (14-15 maja) funkcjonowania Bibliotecznego Escape Room’u wzięło w nim udział 30 osób, a wszystkie dostępne terminy szybko się zapełniły. W związku z ogromnym zainteresowaniem przedłużono czas funkcjonowania atrakcji na kolejny tydzień. Zabawa tak bardzo się spodobała, że przyciągnęła nie tylko docelową grupę uczestników (studentów i pracowników) ale i ich rodziny i znajomych. Mieliśmy nawet gości ze Stanów

Zjednoczonych Ameryki!



Warto również podkreślić, że udało nam się zorganizować Tydzień Bibliotek bez zaplecza finansowego i wsparcia sponsorów. Wszystko przygotowano we własnym zakresie.

Okazało się, że najlepszą promocją biblioteki są wydarzenia, które nie tylko zaspokajają potrzeby czytelnicze ale również kreują atrakcyjne, nietuzinkowe formy spędzania wolnego czasu czyli... **wybieram bibliotekę!**