Games in libraries, how do we do it?

Eugenijus Stratilatovas

1 Pagrindinė research area — AI
2 Povandeninis laivas
3. Lifto area
4. Living HQ
5. Reaktorius + Remas
6. Multi player area
7. Podas, plaukiojimui.
8. Aplinka.

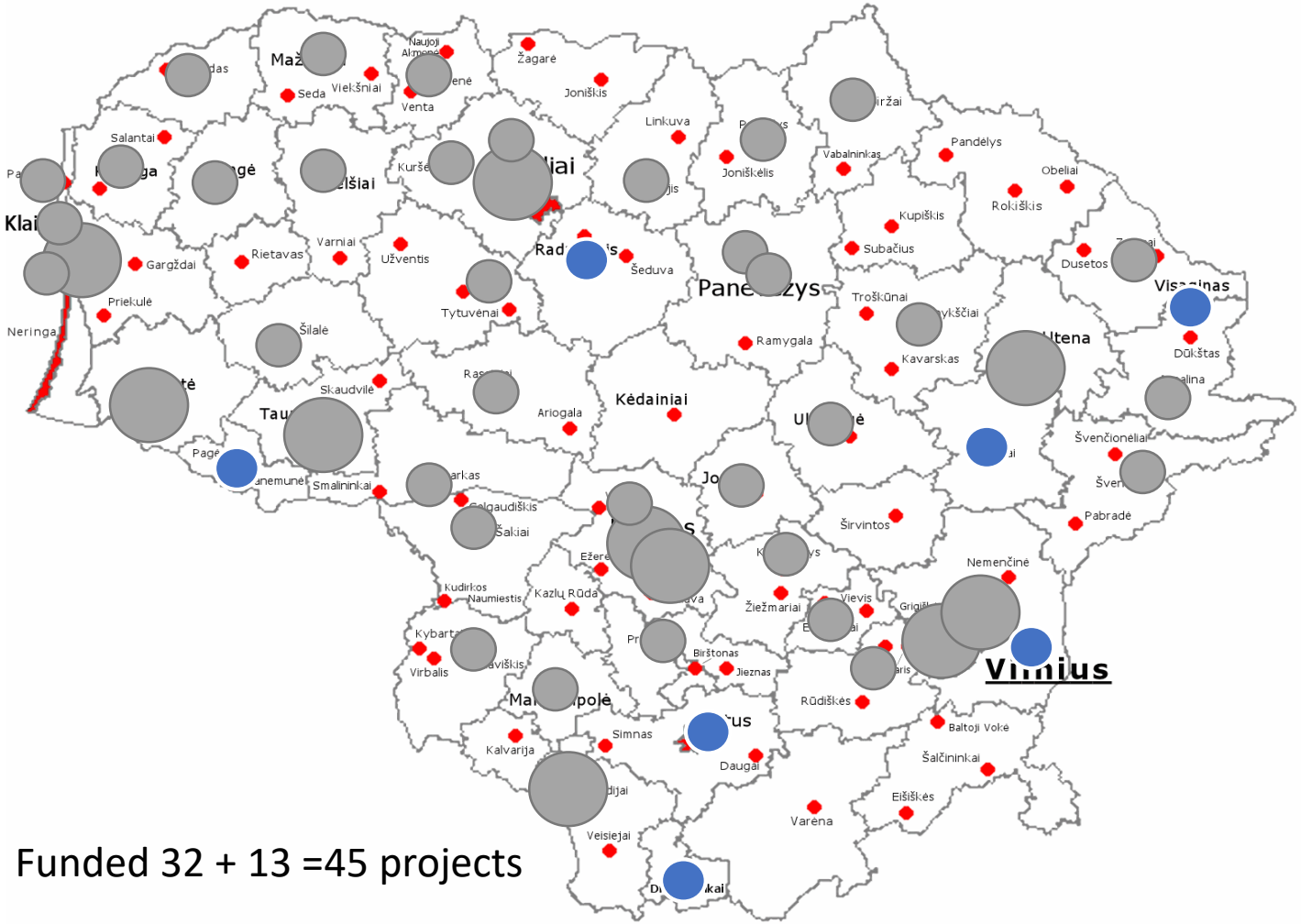
Minigames

- Žuvų kolekcija
- Mafija / detektyvas
- Lenktynės?
- Kažkas su

SEIDON
MARINE TECH CORP

L4I2

To Increase development opportunities for Lithuanian communities and reduce digital divide, by providing sustainable, relevant and innovative information services and training through the public libraries using free access to technology.



Funded 32 + 13 =45 projects

Atitude of library directors 2015

- Small rural libraries more pessimistic
- Elder users, less staff, innovation means more work, conservative
- Aging society, emigration, changing user needs – challenges, that are hard to address by director of library
- Not enough funding
- We know what our community needs
- Social partners controversy

Motivation of pessimist

- **No money, no human resources**
- **Young people leave to big cities, only old people come to library**
- **People want books**
- **Small library is different (specific)** (no business no partners...)
- **Politicians don’t care about libraries**
- **We have too much work already**

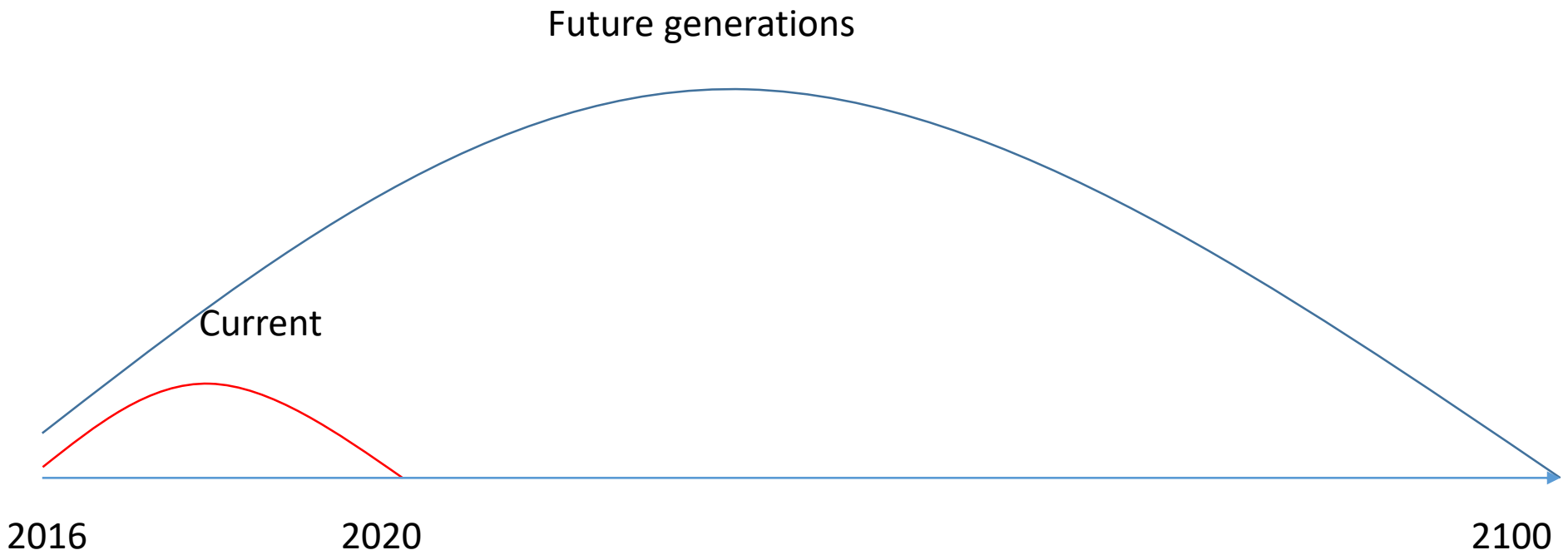
Main principles

- Library context
- Ownership
- Access
- Literacy - knowledge

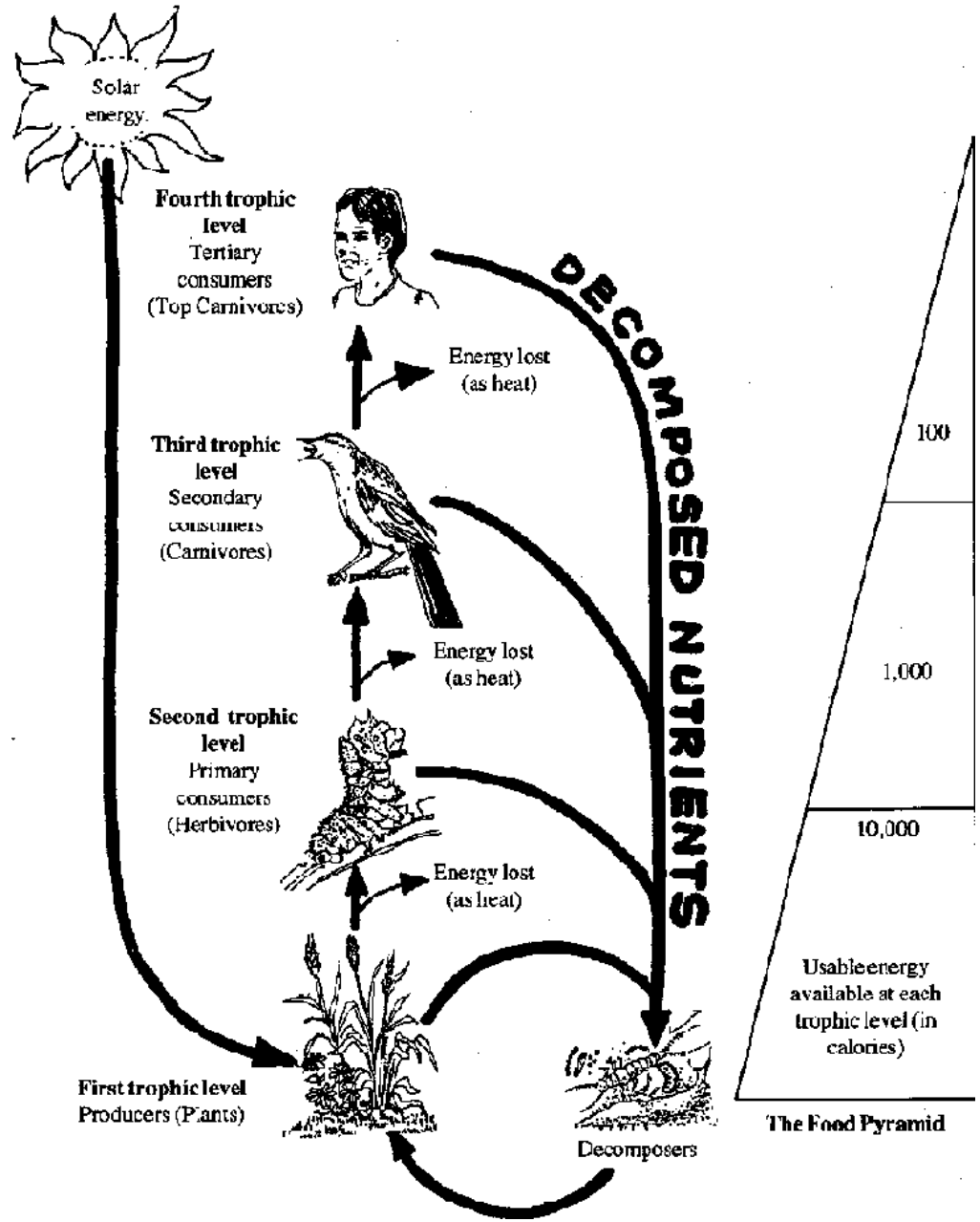
Sustainability

- „the quality of being able to continue over a period of time“
- „the quality of causing little or no damage to the environment and therefore able to continue for a long time“

Cambridge dictionary



Nature is sustainable



Business sustainability

Businesses that can survive shocks because they are intimately connected to healthy systems:

- Economic
- Social
- Environmental

They create:

- Economic value
- Contribute to healthy ecosystems
- Strong communities.

The plan

- We give funding for your idea – but:
- Competition
- Prove us that this idea is important to your community
- Don’t do it alone, find partners
- Lets meet with your mayor and ask if they can co-fund.
- Do impact assessment after the project

Case 1: Library director and Mayor - friends

Case 2: Mayor - does not care about library

Case 3: Library director and Mayor - in conflict

Partners

Fig 1.3 Partners of the libraries (percentage; N = 155)

In year 2016:

- 26 libraries developed or updated 39 services:
  - Psychological support for children from problematic families;
  - Non formal training;
  - Creative labs;
  - Open spaces with tools for photo/video/IT activities;
  - Broadcast services to remote areas;
  - Volunteer teams organizing events.

- 37 libraries developed or updated 128 products:
  - spaces: 46
  - Training material: 26
  - Software/apps: 10
  - Thematic websites: 8
  - Audiovisual material: 5
  - Video game: 1
  - Other materials: 40

success stories
share stories of your customers library value to them,
this mindshift is the most important

Example story:

- „16 year old girl got to know photography at the library, she started to participate in competitions, and became nominated in one of them. Currently she is professional photographer and has many orders… this is how libraries help people find and nurture their talents”

The Agency Map

the enabled

people
- the individual
- as part of specific
- small groups / teams
- network of connected individuals
- communities
- organizations
- (and by extension society)

enabling* tech

with
- low cost open-source hardware
- digital making
- low cost computing (devices or hosted)
- (open) data / analysis
- IoT (sensors & actuators)
- mesh networking
- algorithms / machine learning
- blockchain
- energy production
- agrotech
- biotech

enabling* methods / design principles

and
- p2p organizing
- p2p sourcing
- open knowledge
- iterative processes with probes
- social media / media production
- community building practices
- networked models
- workflow / decision making tools
- community currencies/exchang-es
- hacking ethics
- ethics by design / individual rights

impact

can
- strengthen local community
- think global, act (hyper)local
- increase resilience
- leverage and share local/group assets
- cooperatively create infrastructure
- build mutual support structures
- scaffold new systems
- shield against fall-out of old/broken systems
- build a distributed/networked living

*enabling is only that which is distributed, within my trust/control and can be deployed by me / my groups.

by Ton Zijlstra, http://zylstra.org/blog, CC BY-NC-SA

WARNING!
SLIDES IN LITHUANIAN!

- http://3erdve.lt/biblioteku-projektai/igyvendinti-projektai/bibliotekos-pazangai-2/finansavima-gavusios-bibliotekos?id=621%20

Alytaus Jurgio Kunčino VB

„Išmanioji biblioteka jaunimui“

Tematika: jaunimo socializacija, integracija, savišvietos, laisvalaikio sąlygų gerinimas, kūrybiškumo skatinimas

Tikslinė auditorija: jaunimas (ypač patiriantis socialinę atskirtį)

Projekto vertė: 18 190 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **20**
- 14-29 m. jaunimas (6)
- 14-29 m. jaunimas iš soc. remtinų šeimų (14)

Kūrybinių industrijų mokymai

Užsiėmimų dalyvių skaičius **18**
- 14-29 m. jaunimas, įskaitant vaikų globos auklėtinius

Kūrybinių dirbtuvių užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius **254**
- Vykdomos veiklos populiarinimo renginiai (190), filmų peržiūros (24), parodos (25), 2 paskaitos tema „Bendravimas per savęs pažinimą“ (15)

Sukurti produktai **1**
- Išmanioji jaunimo erdvė

Sukurtos paslaugos **1**
- Nemokamas virtualus mokymasis
- Galimybė naudotis užprenumeruotais mokamais nuotoliniais kursais

Tikslas: prisidėti prie jaunimo saviraiškos ugdymo, socializacijos stiprinimo, kuriant saugią, tobulėjimą skatinančią erdvę bei gerinant edukacines, savišvietos ir užimtumo paslaugas bibliotekoje.

Bus įkurtos dvi laisvalaikio, saviraiškos ir edukacijos erdvės bei sukurtos trys naujos užimtumo paslaugos (virtualus mokymasis, nemokamas interneto įrangos skolinimas, mobili vasaros skaitykla). Projekto partneris – Alytaus miesto bendruomenės centras organizuos filmų kūrimo mokymus. Taip pat jaunimas galės tobulinti savo kūrybines, technologines kompetencijas fotografijos, IT įgūdžių tobulinimo, interneto svetainių kūrimo mokymų metu. Dalis projekte kuriamų paslaugų yra orientuota į studentų grupę, siekiant pagerinti jų laisvalaikio kokybę organizuojant jiems įvairias aktualias paskaitas/mokymus/seminarus/diskusijas. Į projekto veiklą siekiama įtraukti ir kitų tautų ar rasių jaunuolių, šiuo metu gyvenančių Alytuje, padėti jiems sėkmingai integruotis į šio miesto bendruomenę.

Papildoma parama:

2759 Eur

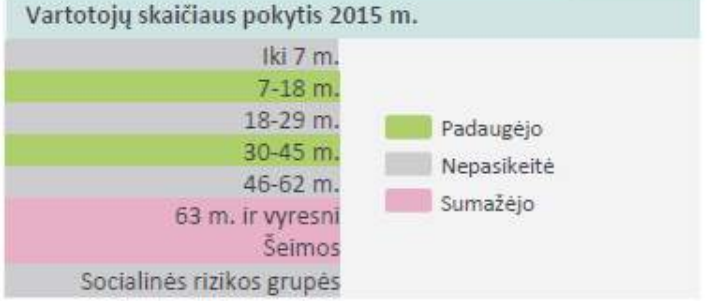
- 2600 Eur iš savivaldybės
- 40 Eur iš viešojo sektoriaus
- 119 Eur iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	1/1	Kultūros įstaigos
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		0/3

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	8744	8555	+2%
Apsilankymų sk.:	133796	141563	-5%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Anykščių rajono Liudvikos ir Stanislovo Didžiulių VB

„Idėjų laboratorija: saviraiškos ir realizacijos erdvė“

Tematika: jaunimo kūrybiškumo, aktyvumo ir socialinio įsitraukimo skatinimas

Tikslinė auditorija: jaunimas

Projekto vertė: 22 539 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **22** Jaunimas — Garso įrašų studijos kūrybinė dirbtuvė nuo pradžių

Užsiėmimų dalyvių skaičius **70** Jaunimas — Kūrybinių industrijų užsiėmimai (audio kūrinių kūrimas ir įrašymas)

Renginių dalyvių skaičius **95** Vykdomos veiklos pristatymo renginiai, muzikiniai renginiai, koncertai

Sukurti produktai **1** Erdvė: profesionali įrašų studija

Sukurtos paslaugos **2** Garso įrašų kūrimas ir įrašymas; Erdvė jaunimui, kurioje gali rinktis bendrauti, žaisti stalo žaidimus ir kurti

Tikslas: paskatinti jaunų žmonių socialinį įsitraukimą ir aktyvumą suteikiant bibliotekoje erdvę ir technologines galimybes jų kūrybinių idėjų realizavimui ir bibliotekos paslaugų atradimui bei jų komunikavimui bendruomenei.

Projekto metu kartu su vietos švietimo įstaigomis ir NVO bibliotekoje bus įkurta speciali erdvė su garso ir grafikos laboratorijomis bei filmavimo studija. Jose galės kurti jaunimas, o nemokantieji dirbti su ten pateikta įranga bus apmokyti kaip tai daryti. Jaunimo idėjų išgryninimui ir realizavimui bus organizuojamos kūrybinės dirbtuvės.

Būsimos erdvės planavimu, įrengimu, priežiūra ir eksploatavimu savanoriškai pagrindais užsiims jaunimas, taip ugdant jų savarankiškumą, atsakingumą ir siekiant, kad šią erdvę jie laikytų sava.

Papildoma parama:

1657 Eur

- 550 Eur iš savivaldybės
- 40 Eur iš viešojo sektoriaus
- 907 Eur iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	3/1	NVO, kultūros įstaigos
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		0/24

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	8838	9200	-4%
Apsilankymų sk.:	166167	170832	-3%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.
7-18 m.
18-29 m.
30-45 m.
46-62 m.
63 m. ir vyresni
Šeimos
Socialinės rizikos grupės

Padaugėjo
Nepasikeitė
Sumažėjo

Birštono VB

„Interaktyvi biblioteka - erdvė kūrybai ir atradimams"

Tematika: neformalus užimtumas, kompetencijų ugdymas, integraciją į darbo rinką, verslumo didinimas, socializacija.

Tikslinė auditorija: jaunimas (14-29 m.)

Projekto vertė: 22 599 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **370**
- Bibliotekos lankytojai (205)
- Moksleiviai (165)
- IKT mokymai (kaip naudotis nauja įranga)
- Asmeninių įgūdžių (kalbų) tobulinimas

Užsiėmimų dalyvių skaičius — **146**
- Moksleiviai (108)
- 14-29 m. jaunimas (138)
- Integruotos Gimnazijos, Meno m-klos pamokos
- Kūrybinių industrijų užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius — **505**
- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (33), filmų peržiūros (61), literatūriniai renginiai (18), viktorinos, protmūšiai (393) ir pan.

Sukurti produktai — **8**
- 4 erdvės jaunimui
- 4 audiovizualinės medžiagos apie bibliotekos teikiamas paslaugas

Sukurtos paslaugos — **2**
- Animacinių filmukų kūrimo dirbtuvės
- Galimybė žiūrėti filmus

Tikslas: prisidėti prie kryptingo Birštono savivaldybės jaunimo kūrybiškumo, mokymosi, verslumo, bendruomeniškumo ir socialinių įgūdžių ugdymo, kuriant inovatyvias paslaugas jaunimui.

Įgyvendinant projektą, bibliotekoje bus įkurtos: Mokymosi, Draugų (bendravimo), Kūrybos, Kino ir konferencijų erdvės. Siekiant spręsti kartų susvetimėjimo problemą, į veiklas bus įtrauktas ne tik jaunimas, bet ir tėvai. Projekto partneriai Birštono jaunimo klubas kartu yra projekto tikslinė grupė, kartu dalyvaujanti užimtumo ir laisvalaikio veiklose. Birštono vienkiemio bendruomenė padės pritraukti jaunimą dalyvauti organizuojamuose mokymuose, pavėžės atokesnių kaimų gyventojus.

Papildoma parama:

4272 Eur

- 2260 Eur iš savivaldybės
- 2012 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	5/1	NVO, mokyklos
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		0/3

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	2090	2232	-6%
Apsilankymų sk.:	70055	67557	+4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.
7-18 m.
18-29 m.
30-45 m.
46-62 m.
63 m. ir vyresni
Šeimos
Socialinės rizikos grupės

nefiksuoja

Biržų rajono savivaldybės Jurgio Bielinio VB

„Kaimas kine, kinas kaime“

Tematika: bendruomeniškumo skatinimas, kūrybiškumo skatinimas, jaunimo užimtumo didinimas

Tikslinė auditorija: jaunimas

Projekto vertė: 22 552 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **68** Jaunimas

Kūrybinių industrijų (kino kūrimo) mokymai

Renginių dalyvių skaičius **146**

Vykdomos veiklos pristatymo renginiai(78)

Filmų peržiūros (68)

Tikslas: integruoti Biržų rajono jaunimą į vietinių bendruomenių veiklą, skatinti jų bendruomeniškumą, suinteresuotumą kokybiškai leisti laisvalaikį ir pažinti savo krašto grožį.

Kūrybinėmis kino dirbtuvėmis ir kino konkursu bus siekiama mažesnio jaunimo polinkio į neigiamas veiklas bei didesnio įsitraukimo į bendruomenę ir stipresnio bendrumo jausmo suvokimo.

Projekto metu jaunimas išmoks rengti scenarijus, fotografuoti, filmuoti, imti interviu, rinkti dokumentinę medžiagą, ją sisteminti. Bus kuriami ir pateikti visuomenei trumpametražiai filmai.

Papildoma parama:

1372 Eur

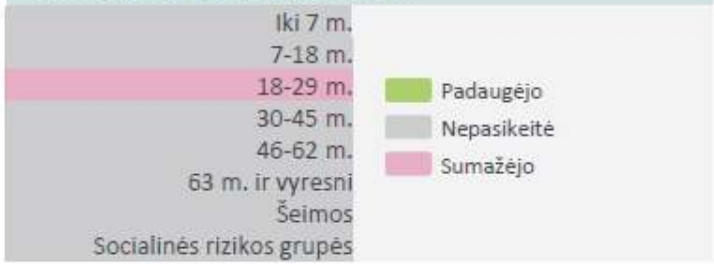
- **310 Eur** iš savivaldybės
- **1000 Eur** iš viešojo sektoriaus
- **62 Eur** iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	6/5	NVO
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		5/26

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	5905	6138	-20%
Apsilankymų sk.:	121844	125362	-14%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Elektrėnų savivaldybės VB

„Saviraiškos erdvės paaugliams ir jaunimui įkūrimas"

Tematika: kompetencijų ugdymas, neformalus užimtumas, socializacija

Tikslinė auditorija: paaugliai ir jaunimas (14-25 m.)

Projekto vertė: 18 268 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **300**
- Jaunimas (30)
- Paaugliai ir jaunimas (270)

IKT mokymai (3D programavimas ir spausdinimas)
IKT mokymai (kaip naudotis interaktyviu stalu)

Užsiėmimų dalyvių skaičius — **12** Jaunimas

Asmeninių įgūdžių (bendravimo psichologijos) tobulinimo užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius — **731**

Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (120), filmų peržiūros (129), viktorinos, protmūšiai (182), susitikimai su žymiais žmonėmis (300)

Sukurti produktai — **1**

Saviraiškos erdvė paaugliams ir jaunimui

Sukurtos/ patobulintos paslaugos — **3**
- Galimybė projektuoti bei spausdinti 3D objektus
- Interaktyvus stalas
- Patobulintos renginių transliacijos į Vievio ir Semeliškių filialus

Tikslas: gerinti Elektrėnų savivaldybės paauglių ir jaunimo gyvenimo kokybę, padėti socializuotis, teikiant įvairias laisvalaikio praleidimo, užimtumo ir neformalaus ugdymo paslaugas.

Projekto metu bus įkurta lengvai transformuojama saviraiškos užimtumo erdvė, kurioje bus organizuojami savęs pažinimo užsiėmimai ir diskusijos dalyvaujant psichologui, vyks filmų peržiūros ir aptarimai. Projekto partneriai AB Lietuvos energijos gamyba, Elektrėnų savivaldybė prisidės prie renginių organizavimo. Elektrėnų policijos komisariatas vykdys su nusikalstamos veiklos prevencija susijusias įvairių priklausomybių bei patyčių valdymo programas. Projekto metu bus skatinamas kūrybiškumas, ugdomos kompetencijos IT srityje kartu su partneriu Elektrėnų profesinio mokymo centru organizuojant užsiėmimus 3D kūrybinių dirbtuvių laboratorijoje, užsiėmimus panaudojant interaktyvų stalą.

Papildoma parama:

2900 Eur

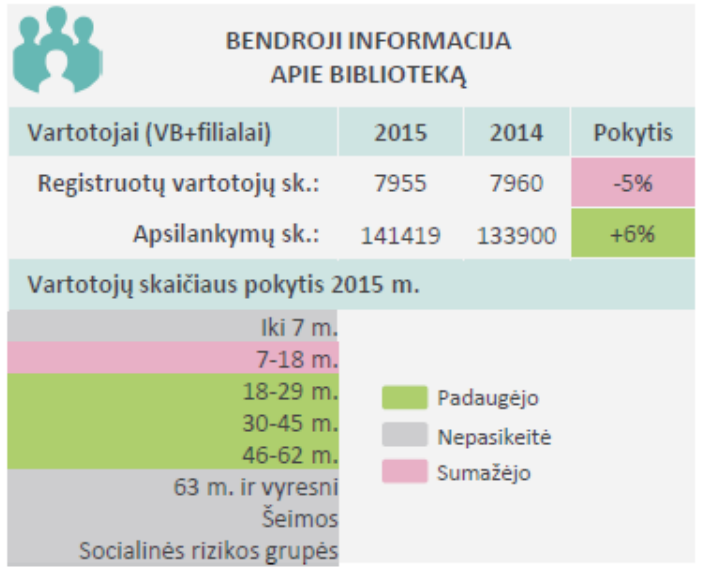
- 500 Eur iš savivaldybės
- 1500 Eur iš viešojo sektoriaus
- 900 Eur iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	4/2	Policijos komisariatas, Profesinio mokymo centras
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		2/11

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	7955	7960	-5%
Apsilankymų sk.:	141419	133900	+6%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Kaišiadorių rajono savivaldybės VB

„Robotikos mokykla bibliotekoje“

Tematika: paauglių motyvacijos ir užimtumo didinimas, tiksliųjų mokslų žinių gerinimas

Tikslinė auditorija: vaikai ir jaunimas iki 14 m.

Projekto vertė: 22 600 EUR

Renginių dalyvių skaičius **50** Vykdomos veiklos pristatymo renginiai

Sukurti produktai **1** Metodinė medžiaga bibliotekos darbuotojams, vedantiems robotikos būrelius

Tikslas: skatinti vaikų ir jaunimo kūrybiškumą, inžinerijos, programavimo ir komandinio darbo įgūdžius, pasitelkiant programuojamus robotus bei tikslingą informacinių technologijų naudojimą.

Siekiant įgyvendinti užsibrėžtą tikslą bus parengti robotikos būrelių vadovai (Kaišiadorių rajono savivaldybės viešosios bibliotekos ir jos filialų darbuotojai). Jiems bus parengta speciali metodika darbui su vaikais. Speciali metodika ir mokomoji medžiaga iliustruota filmukais bus parengta ir vaikams leidžianti jiems savarankiškai tobulėti robotikos srityje.

Projekto partneris, UAB "DATA MINER", turintis didelę patirtį rengiant mokomąją medžiagą ir mokymo metodikas bei organizuojant kokybišką mokymosi procesą, bus atsakingas už metodinės medžiagos ir metodikų perengimą.

Papildoma parama:

3631 Eur

2156 Eur iš savivaldybės

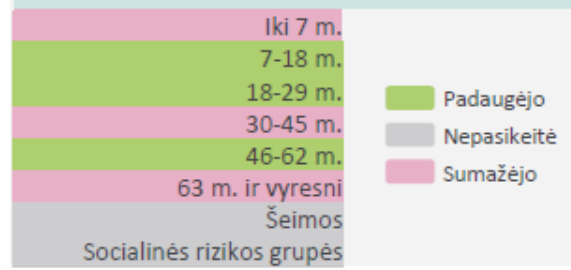
1475 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	5/1	Šalies/ tarptautinio lygio verslo įmonės, žiniasklaida, savivaldybė, kitos bibliotekos, mokyklos
Įtrauktų filialų/ padalinių/skyrių skaičius		5/24

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	7066	7186	-2%
Apsilankymų sk.:	126892	136188	-7%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Kauno rajono savivaldybės VB

„Moksleivių bendrųjų kompetencijų ugdymas Kauno rajono bibliotekose ir mokyklose panaudojant informacines technologijas“

Tematika: techninių ir kūrybinių kompetencijų ugdymas

Tikslinė auditorija: moksleiviai

Projekto vertė: 21 600 EUR

Mokymų dalyvių skaičius	**33**	Bibliotekininkai, mokytojai	IKT (inžinerinių kompetencijų), kūrybinių industrijų mokymai (video / audio kūrinių kūrimas), profesinių įgūdžių tobulinimas.
Užsiėmimų dalyvių skaičius	**1022**	Moksleiviai	IKT (inžinierinių kompetencijų) užsiėmimai
Renginių dalyvių skaičius	**134**	Vykdomos veiklos pristatymo renginiai, vienkartinė paskaita apie naujas IT galimybes	
Sukurti produktai	**12**	Metodinė Lego robotikos , vaizdo technologijų ir darbo su planšetiniais kompiuteriais mokymų medžiaga (4) 8 erdvės užsiėmimams su IT (įsigyta 16 planšetinių kompiuterių su programomis, 15 Lego robotų)	
Sukurtos paslaugos	**1**	Neformalus ugdymas su IT	

Tikslas: ugdyti Kauno rajono moksleivių kūrybines, iniciatyvumo ir technologines kompetencijas, taikant IT priemones bei sudarant sąlygas kokybiškam integruotam formaliam ir neformaliam ugdymui.

Projekto metu bus tobulinami moksleivių gebėjimai mokslinėje ir papildomo ugdymo srityse panaudojant robotikos technologijas informatikos, matematikos, fizikos pamokose. Meninės veiklos ugdyme bus naudojamos vaizdo technologijų programos (integruojama į mokyklinius dailės, dizaino ir muzikos dalykus) ir planšetiniai kompiuteriai (kuriant animacijas, video vaizdus, supažindinant su tinklaraščių kūrimu ir kompiuterine leidyba, muzikos kūrimo principais). Moksleiviai mokysis pagal projekto partnerės Inovatyvaus moksleivių papildomo ugdymo tinklo pritaikytas ir įdiegtas 4 mokymosi ir užimtumo programas, gaus konsultacijas, kitą metodinę pagalbą.

Bendradarbiaujant su Kauno rajono švietimo centru projekto metu apmokyti bibliotekininkai ir mokytojai, toliau patys dirbsiantys su moksleiviais, pakels savo kvalifikaciją ir gaus kvalifikacijos pažymėjimus.

Papildoma parama:

5539 Eur

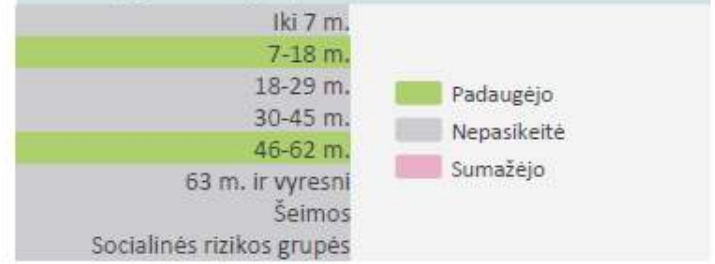
4049 Eur	1490 Eur
iš savivaldybės	iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	4/4	Kauno rajono švietimo centras, mokyklos, Inovatyvaus moksleivių papildomo ugdymo tinklas
Įtrauktų filialų/ padalinių/skyrių skaičius	6/30	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	13770	14119	-2%
Apsilankymų sk.:	227950	234766	-3%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Klaipėdos apskrities Ievos Simonaitytės VB

„Bendradarbiaujančios ir kuriančios bendruomenės – krašto pažinimui“

Tematika: naujų interaktyvių elektroninių paslaugų kūrimas, gyventojų IT kompetencijos gerinimas

Tikslinė auditorija: bendruomenė, turistai

Projekto vertė: 45 200 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **184**
- Projekto organizatoriai ir partneriai
- IKT, kūrybinių industrijų, profesinių, asmeninių įgūdžių tobulinimo ir kt. mokymai

Renginių dalyvių skaičius — **85**
- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (65), susitikimai su projekte dalyvaujančių bendruomenių atstovais (20)

Sukurti/ patobulinti produktai — **3**
- Metodinė mokymų medžiaga
- Audiovizualinė medžiaga
- Atnaujinta internetinė svetainė
- Apie skaitmeninį raštingumą
- Suskaitmeninta medžiaga Krašto paveldo gidui

Patobulintos paslaugos — **2**
- KPG maršrutų kūrimo paslauga
- Skaitmeninio turinio pritaikymas antriniam panaudojimui

Papildoma parama:

6591 Eur

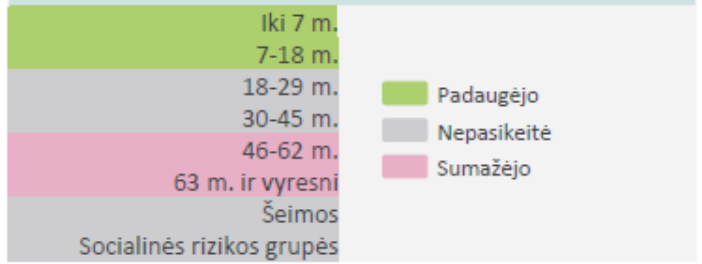
Iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	8/1	Įvairaus lygmens verslo įmonės, žiniasklaida, savivaldybė, kultūros įstaigos, kitos bibliotekos (46 filialai), regioninis parkas

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (AVB)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	16211	17384	-7%
Apsilankymų sk.:	337600	331850	+2%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Tikslas: gerinti Klaipėdos regiono ir Plungės rajono visuomenės skaitmenines kompetencijas, skatinti bendruomeniškumą ir bendrą veiklą dalijantis kultūrine ir istorine atmintimi, bendromis vertybėmis, stiprinant kultūrinio tapatumo jausmą.

Projekto metu bus kuriamos naujos elektroninės Krašto paveldo gido (www.krastogidas.lt) paslaugos: maršrutų įgarsinimo galimybė, maršrutų bei interaktyvaus edukacinio žaidimo vaikams ir jaunimui kūrimas. Bendradarbiaujant Klaipėdos apskrities viešajai I. Simonaitytės, Plungės ir Kretingos rajonų savivaldybių viešosioms bibliotekoms ir Pajūrio regioninio parko direkcijai numatoma plėsti šio gido turinį, vystyti gido interneto svetainę, pritaikant ją patogiau naudotis viso regiono bibliotekoms ir visuomenei, bei sukurti mobiliąją Krašto paveldo gido programėlę išmaniesiems įrenginiams. Bus vykdomi bendruomenės narių ir bibliotekininkų kvalifikacijos tobulinimo mokymai atitinkantys projekto veiklas, taip pat skaitmeninio raštingumo mokymai gyventojams Klaipėdos regiono ir Plungės rajono bibliotekose. Sukūrus mobiliąją programėlę vaikai, jaunimas ir senjorai bus kviečiami į edukacinius užsiėmimus (ekskursijos, edukaciniai užsiėmimai su gido pristatymais).

Lazdijų rajono savivaldybės VB

„Intelektinė ir pramoginė biblioteka“

Tematika: techninių, kūrybinių kompetencijų ugdymas

Tikslinė auditorija: moksleiviai, rajono gyventojai

Projekto vertė: 45 000 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **76**

- Jaunesnių klasių moksleiviai (20)
- 9-12 kl. moksleiviai (30)
- Vidutinio ir vyresnio amžiaus gyventojai (26)

IKT mokymai

Užsiėmimų dalyvių skaičius **42**

- 9-16 m. moksleiviams

Skraidyklių valdymo užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius **193**

- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (150)
- Vienkartinės paskaitos IT tema (43)

Tikslas: išplėsti ir į aukštesnį kokybės lygį pakelti trijų savivaldybių teritorijose viešųjų bibliotekų vykdomą gyventojų technologinio ir skaitmeninio raštingumo mokymą.

Kartu su partneriu Kauno technologijos universitetu vykdomi programavimo mokymai jaunimui (pagal tris programas: dronų/skraidyklių programavimas; žaidimų programavimas ir animacijos piešimas planšete) Lazdijų ir Druskininkų viešosiose bibliotekose ir Mobilios bibliotekos (automobiliu ir dviračiais) apsilankymai Lazdijų rajono viešosiose erdvėse ir nutolusiuose rajono taškuose. Mobilioje bibliotekoje bus nešiojami kompiuteriai, planšetės ir bevielis internetas, gyventojai bus mokomi naudotis e-paslaugomis (kompiuterių ir mobilių įrenginių naudojimo), organizuojami susitikimai su rašytojais, žaidimas "IQ šou", išduodamos knygos, spauda. Mobiliąją biblioteka knygos bus pristatomos Lazdijų ir Druskininkų miestuose į viešas erdves (parkus, paežeres ir kt.) bei sanatorijas, globos namus, ligonines.

Papildoma parama:

2393 Eur

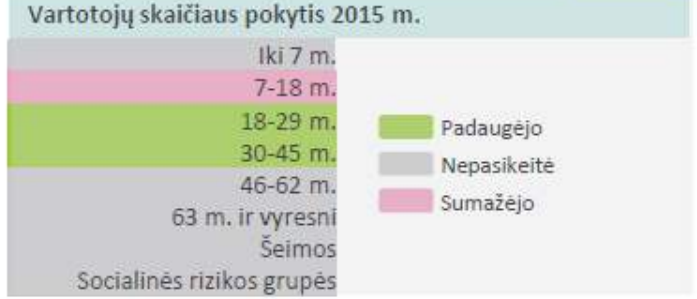
- 1800 Eur iš savivaldybės
- 593 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	2/1	Universitetai, kitos bibliotekos (1 filialas)
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		6/24

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	6241	6595	-5%
Apsilankymų sk.:	117365	112319	+4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Lazdijų rajono savivaldybės VB

„Intelektinė ir pramoginė biblioteka“

Tematika: techninių, kūrybinių kompetencijų ugdymas

Tikslinė auditorija: moksleiviai, rajono gyventojai

Projekto vertė: 45 000 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **76**

- Jaunesnių klasių moksleiviai (20)
- 9-12 kl. moksleiviai (30)
- Vidutinio ir vyresnio amžiaus gyventojai (26)

IKT mokymai

Užsiėmimų dalyvių skaičius **42**

- 9-16 m. moksleiviams

Skraidyklių valdymo užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius **193**

- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (150)
- Vienkartinės paskaitos IT tema (43)

Tikslas: išplėsti ir į aukštesnį kokybės lygį pakelti trijų savivaldybių teritorijose viešųjų bibliotekų vykdomą gyventojų technologinio ir skaitmeninio raštingumo mokymą.

Kartu su partneriu Kauno technologijos universitetu vykdomi programavimo mokymai jaunimui (pagal tris programas: dronų/skraidyklių programavimas; žaidimų programavimas ir animacijos piešimas planšete) Lazdijų ir Druskininkų viešosiose bibliotekose ir Mobilios bibliotekos (automobiliu ir dviračiais) apsilankymai Lazdijų rajono viešosiose erdvėse ir nutolusiuose rajono taškuose. Mobilioje bibliotekoje bus nešiojami kompiuteriai, planšetės ir bevielis internetas, gyventojai bus mokomi naudotis e-paslaugomis (kompiuterių ir mobilių įrenginių naudojimo), organizuojami susitikimai su rašytojais, žaidimas "IQ šou", išduodamos knygos, spauda. Mobiliąją biblioteka knygos bus pristatomos Lazdijų ir Druskininkų miestuose į viešas erdves (parkus, paežeres ir kt.) bei sanatorijas, globos namus, ligonines.

Papildoma parama:

2393 Eur

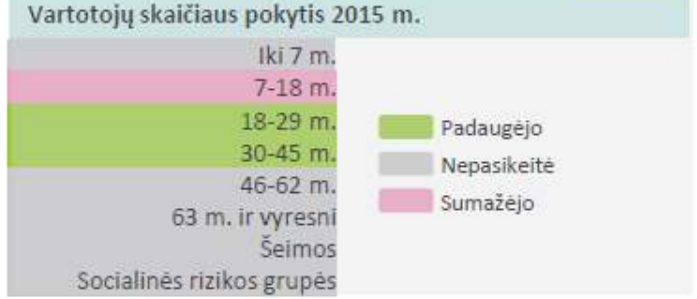
- 1800 Eur iš savivaldybės
- 593 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	2/1	Universitetai, kitos bibliotekos (1 filialas)
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		6/24

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	6241	6595	-5%
Apsilankymų sk.:	117365	112319	+4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Pakruojo rajono savivaldybės Juozo Paukštelio VB

„IRT kilnojamojo centro įkūrimas Pakruojo Juozo Paukštelio viešojoje bibliotekoje“

Tematika: žalingų įpročių prevencija, prasmingesnio vaikų užimtumo skatinimas.

Tikslinė auditorija: vaikai ir jaunimas

Projekto vertė: 22 545 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **40** Bibliotekininkai

IKT mokymai (naudojimosi nauja programine įranga/ technika mokymai)

Užsiėmimų dalyvių skaičius **136** Bibliotekos lankytojai

IKT užsiėmimai (naudojimosi nauja programine įranga/ technika užsiėmimai)

Renginių dalyvių skaičius **362** Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (120), kalėdinių atvirukų paroda (32), konkursai, kūrybinės dirbtuvės, kūrybinės ir žaidimų popietės (210)

Sukurtos paslaugos **1** Kilnojamas informacinių technologijų centras, kuris keliauja per bibliotekos padalinius.

Tikslas: atitraukti nuo žalingų įpročių, nusikalstamo elgesio ir patyčių Pakruojo rajono savivaldybės vaikus ir jaunimą, suteikiant jiems galimybę turiningai leisti laisvalaikį ir užsiimti įdomia veikla, kartu suteikiant naujų žinių ir įgūdžių.

Didelis dėmesys bus skiriamas vaikams, kurie po pamokų priversti iki 3 valandų laukti mokyklinio autobuso, kol bus parvežti namo. Vaikų laukiamas laikas išnaudojamas turiningam ir pamokančiam laisvalaikiui.

Projekto metu bus įrengtas kilnojamas informacinių technologijų centras, kuris keliaus per bibliotekos padalinius. Panaudojant įsigytas informacines technologijas ir mokomąsias priemones bus organizuojami kūrybiniai ir edukaciniai užsiėmimai vaikams ir jaunimui, ugdantys jų suvokimą apie žalingų įpročių žalą ir sveikos gyvensenos naudą, įtraukiant juos į mokymo procesą per žaidimus.

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	2/2	Mokyklos, sveikatos priežiūros įstaigos
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius	2/23	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	6324	6425	-2%
Apsilankymų sk.:	109086	110282	-1%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.	Padaugėjo
7-18 m.	Nepasikeitė
18-29 m.	Sumažėjo
30-45 m.	
46-62 m.	
63 m. ir vyresni Šeimos	
Socialinės rizikos grupės	

Plungės rajono savivaldybės VB

„Plungės išmanusis parkas“

Tematika: IT kompetencijų ir ekologinių žinių ugdymas, skaitmeninio turinio kūrimas

Tikslinė auditorija: vaikai ir jaunimas

Projekto vertė: 22 600 EUR

Papildoma parama:

1593 Eur

- **1188 Eur** iš privataus sektoriaus
- **405 Eur** iš viešojo sektoriaus

Renginių dalyvių skaičius **180**

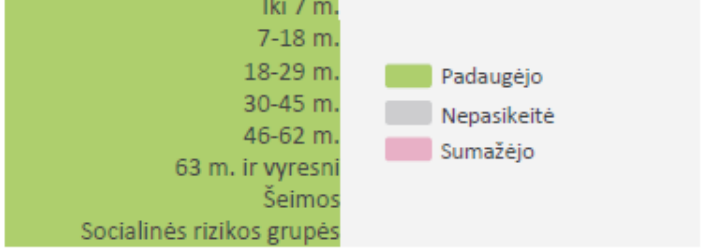
- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (80)
- Parodos (fotografijų paroda kaip įžanga į projektą) (70)
- Vienkartinės paskaitos apie Plungės parke gyvenančius retus gyvūnus; paskaita apie medžius (30)

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	6/3	NVO, kultūros įstaigos, muziejai, universitetai
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		5/19

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	8192	8154	+1%
Apsilankymų sk.:	166695	159666	+4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Tikslas: sustiprinti neformalųjį rajono vaikų ir jaunimo gamtinį, ekologinį ugdymą, gerinti skaitmenines vaikų ir jaunimo kompetencijas.

Bus sukurta virtuali edukacinė-pažintinė programa su pritaikymu mobiliesiems įrenginiams, skirta interaktyviai supažindinti vaikus ir jaunimą su Plungės parku, jo augmenija, gyvūnija bei istorija. Programą įsisavinę bibliotekininkai organizuos vaikams ir jaunimui ekskursijas po parką virtualiai bei gyvai, bus rengiamos viktorinos, žaidimai gamtos ir ekologijos tema. Siekiant ugdyti praktinius aplinkos pažinimo ir gamtosaugos įgūdžius, ugdymą ir mokymą virtualiosios programos pagalba papildys praktiniai gamtos pažinimo, ekologiniai užsiėmimai: kūrybinės gamtos dirbtuvėlės, meno plenerai parke, žaliosios laboratorijos ir pamokos prie bibliotekos auginamame vaistažolių sode. “Išmanus” buvimas gamtoje, su gamta yra pagrindinis projekto moto.

Prienų Justino Marcinkevičiaus VB

„Inovatyvi komunikacija – naujos galimybės vartotojams“

Tematika: kūrybiškumo skatinimas ir kuriančių žmonių būrimas

Tikslinė auditorija: kaimiškų vietovių gyventojai

Projekto vertė: 22 563 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **40** — Bibliotekos darbuotojai

IKT mokymai (kaip naudotis įranga tiesioginėms transliacijos vykdyti), profesinių įgūdžių tobulinimas

Renginių dalyvių skaičius — **478**

Svetainės populiarinimo renginiai (150)

Literatūriniai renginiai (328)

Sukurtos paslaugos — **1** — Renginių transliacijos į bibliotekos padalinius kaimiškose vietovėse.

Tikslas: mažinti Prienų rajono kaimiškųjų vietovių gyventojų socialinę, kultūrinę ir informacinę atskirtį, tobulinant nuotolines elektronines paslaugas bibliotekose.

Projekto metu bus teikiamos nuotolinės elektroninės paslaugos bibliotekoje: organizuotos nuolatinės įvairaus pobūdžio renginių tiesioginės transliacijos į bibliotekos padalinius kaimiškose vietovėse. Bus transliuojami bibliotekoje vykstantys renginiai, projekto partnerių Prienų pedagoginės psichologinės tarnybos, Prienų ligoninės, Rašytojų klubo, Prienų rajono savivaldybės atstovų paskaitos ir susitikimai sveikatinimo, populiariosios psichologijos, literatūros bei kt. klausimais, konsultacijos e. valdžios, e. bankininkystės, mokesčių ir žemės deklaravimo, darbo paieškos klausimais.

Papildoma parama:

2379 Eur

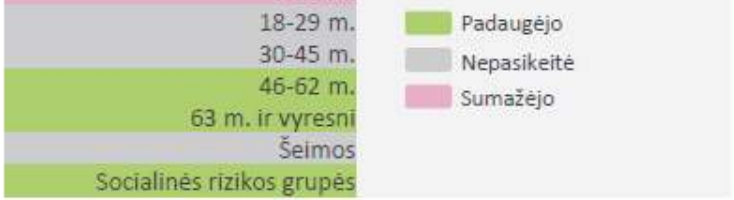
- **1809 Eur** iš savivaldybės
- **570 Eur** iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	4/4	Savivaldybė, kultūros ir sveikatos priežiūros įstaigos, pedagoginė psichologinė tarnyba
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		5/23

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	10011	9992	+0,2%
Apsilankymų sk.:	147247	156421	-4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Skuodo rajono savivaldybės R. Granausko VB

„Žemaičių kalba – 24/7“

Tematika: IT kompetencijų ugdymas, žemaičių kalbos mokymas

Tikslinė auditorija: žemaičių bendruomenė

Projekto vertė: 22 592 EUR

Papildoma parama:

885 Eur

Iš viešojo sektoriaus

Renginių dalyvių skaičius **90** Vykdomos veiklos pristatymo renginiai

Sukurti produktai **2**

Metodinė medžiaga žemaičių kalbos mokymuisi

Interneto svetainė, skirta žemaitiškai rašančių autorių ir jų kūrybos populiarinimui, žemaičių kalbos mokymuisi (nuotolinės pamokos, 2 edukaciniai žaidimai)

Tikslas: sukurti vartotojams patrauklų informacinį portalą, leisiantį ne tik susipažinti su žemaičių kalbos raidos istorija, gramatika, žemaitiškai rašančiais autoriais ir jų kūriniais, bet ir suteikiantį galimybę mokytis žemaičių kalbos nuotolinių kursų metu arba žaidžiant edukacinius žaidimus.

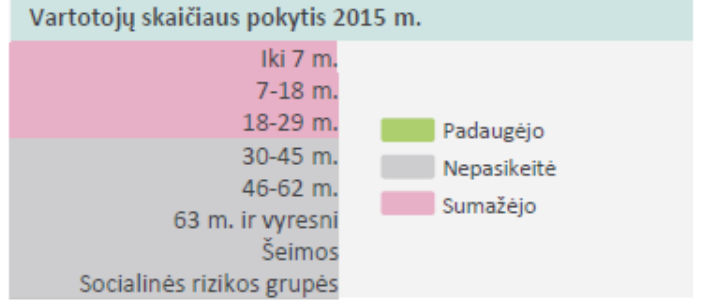
Surinkta informacija apie žemaitiškai rašančius autorius ir jų kūrinius (ir patys kūriniai) bus naudojama rengiant nuotolinių žemaičių kalbos mokymų programą, ruošiant dalomąją medžiagą mokymų dalyviams. Pagal parengtą mokymų metodiką bus vykdomi nuotoliniai žemaičių kalbos mokymai. Projekto metu ir po jo bus užtikrinta nemokama prieiga prie žemaitiškų kūrinių. Žemaitiškų kūrinių duomenų bazė bus reguliariai pildoma ir projekto metu, ir po jo. Projekto metu planuojama sukurti du edukacinius kompiuterinius žaidimus, skirtus žemaičių kalbos mokymuisi. Vienas žaidimas bus skirtas vaikams, kitas – jaunimui ir suaugusiems.

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	2/0	NVO
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius	5/19	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	5595	5980	-6%
Apsilankymų sk.:	91893	102862	-11%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Šiaulių apskrities Povilo Višinskio VB

„Mobili inovatyvių technologijų laboratorija jaunimui“

Tematika: IRT kompetencijų ugdymas, bibliotekininkų kvalifikacijos kėlimas

Tikslinė auditorija: jaunimas

Projekto vertė: 41 820 EUR

Mokymų dalyvių skaičius	**307**	Mokiniai, mokytojai, bibliotekininkai	IKT, kūrybinių industrijų mokymai
Užsiėmimų dalyvių skaičius	**130**	Gimnazijų mokiniai (8-11 kl.)	Profesinio orientavimo užsiėmimai
Renginių dalyvių skaičius	**2406**	Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (586), virtualūs konkursai (1820)	
Sukurtos paslaugos	**1**	Mobili inovatyvių technologijų laboratorija	

Tikslas: sustiprinti jaunimo inovatyvius techninius gebėjimus, siekiant pagilinti IRT žinias ir skatinti domėtis IRT studijomis.

Projekto metu bus įrengta nauja mobili IRT naujovių išbandymų laboratorija. 8-11 klasių moksleiviai bus mokomi 3D grafikos modeliavimo, kurs virtualius trimačius 3D modelius, spausdins juos 3D spausdintuvu, konstruos robotus ir juos programuos, iPAD planšetėmis kurs filmukus, mokysis pritaikyti „papildytą realybę“ mokymuisi, kurs ir pritaikys praktikoje QR kodus. Mokytojai ir bibliotekininkai bus mokomi naudotis mobilios laboratorijos įranga, vesti edukacinius užsiėmimus jaunimui. Siekiant paskatinti jaunimą aktyviai naudotis laboratorija, bus vykdomas naujos paslaugos viešinimas.

Papildoma parama:

5400 Eur

- **1100 Eur** iš privataus sektoriaus
- **4300 Eur** iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	4/2	NVO, šalies/ tarptautinio lygmens verslo įmonės, kolegijos, kitos bibliotekos (7 filialai)

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (AVB)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	9226	9242	-0,2%
Apsilankymų sk.:	164513	131414	+25%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Šiaulių miesto savivaldybės VB

„Komiksų erdvė bibliotekoje“

Tematika: IT kompetencijų, kūrybiškumo ugdymas, skaitymo skatinimas

Tikslinė auditorija: vaikai ir jaunimas

Projekto vertė: 22 600 EUR

Užsiėmimų dalyvių skaičius — **420** — 1-8 kl. mokiniai; Kūrybinių industrijų užsiėmimai (komiksų kūrimas)

Renginių dalyvių skaičius — **90** — Vykdomos veiklos pristatymo renginiai

Sukurti produktai — **2** — Metodinė mokymų medžiaga „Komiksų pradžiamokslis“; Erdvė - Komiksų centras

Sukurtos paslaugos — **1** — Galimybė naudotis IT technologijomis Komiksų centre piešiant komiksus

Tikslas: sukurti patrauklią erdvę – Komiksų centrą – Šiaulių miesto vaikams ir jaunimui, pritraukiant visus bendruomenės narius, įdomiai ir turiningai leisti laisvalaikį, realizuoti savo idėjas, ugdyti kūrybiškumą, formuoti teigiamą požiūrį į skaitymą

Projektu siekiama populiarinti komikso žanrą Lietuvoje, kaip priemonę, padėsiančią nagrinėti opias visuomenės problemas, formuoti teigiamą požiūrį į skaitymo skatinimą ir sudaryti sąlygas kūrybingos bendruomenės formavimuisi, informacinio ir skaitmeninio raštingumo lygio augimui ir kokybiško laisvalaikio plėtrai.

Papildoma parama:

5280 Eur

- 1823 Eur iš savivaldybės
- 175 Eur iš viešojo sektoriaus
- 3282 Eur iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	4/3	Įvairaus lygmens verslo įmonės, žiniasklaida, savivaldybė, universitetai
Įtrauktų filialų/ padalinių/skyrių skaičius	4/7	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	11467	11275	+2%
Apsilankymų sk.:	172402	169957	+1%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.	Padaugėjo
7-18 m.	
18-29 m.	Nepasikeitė
30-45 m.	Sumažėjo
46-62 m.	
63 m. ir vyresni	
Šeimos	
Socialinės rizikos grupės	

Šiaulių rajono savivaldybės VB

„Verslo ir amatų akademija“

Tematika: jaunimo verslumo ugdymas ir užimtumo skatinimas

Tikslinė auditorija: bedarbis jaunimas

Projekto vertė: 28 480 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **180**
- Bedarbis jaunimas (104)
- Šiaulių rajono kultūros, švietimo ir kt. įstaigų darbuotojai (76)

Profesinių įgūdžių tobulinimo mokymai

Užsiėmimų dalyvių skaičius **117**
- Jaunimas

Profesinių įgūdžių tobulinimo užsiėmimai

Renginių dalyvių skaičius **136**
- Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (76), parodos (60)

Patobulinti produktai **1**
- Patobulinta interneto svetainė (nauja meniu skiltis)

Patobulintos paslaugos **1**
- Būsimų ir dabartinių verslininkų informavimas apie verslui skirtas interneto nuorodas, verslo sėkmės ir valdymo literatūrą, galimas mokymosi priemones

Tikslas: sudaryti jaunimui reikalingas verslo pradžios sąlygas Šiaulių rajone

Projekto metu 2 bibliotekos filialuose bus įrengtos Info erdvės ir mini biurai mokymuisi ir verslumui skatinti, dar 4 filialuose – mini biurai verslui pradėti ir administruoti. Šiose erdvėse bus organizuojami teoriniai ir praktiniai seminarai, kurie ugdys jaunų žmonių verslumo motyvaciją, socialines kompetencijas, supažindins su verslo pradmenimis, teisine baze, rinkodaros ir finansinės atsiskaitomybės prievolėmis, naudojimusi mobiliomis technologijomis ir virtualia erdve rinkodaros tikslais. Biuruose bus įrengtos darbo vietos su kompiuterine įranga, įsigyta verslo pradmenų informacinė ir mokymo literatūra, sukurtos virtualios skaitmeninių išteklių bazės „Pagalba verslui“, „Savęs pažinimo bei tobulėjimo link“. Bibliotekos patalpose įsteigtuose mini biuruose verslumo ir amatų vystymo pradmenis įgavęs jaunimas bus skatinamas pradėti ir vystyti savo verslą.

Projekto metu suburtas amatininkų praktikų – mentorių tinklas bus įtrauktas į jaunimo verslumo mokymus ateityje.

Papildoma parama:

890 Eur

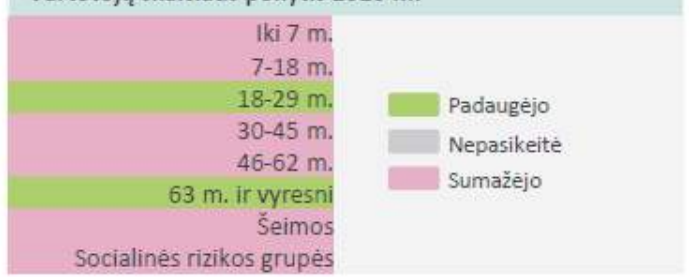
- 180 Eur iš savivaldybės
- 710 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	10/5	Savivaldybė, kultūros, mokymosi įstaigos, darbo birža, turizmo ir verslo infocentras
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius		6/30

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	7395	7610	-3%
Apsilankymų sk.:	61723	66732	-8%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Švenčionių rajono savivaldybės VB

„Technologijų centro „Failiukas“ įkūrimas ir veikla bibliotekose“

Tematika: socialinės rizikos šeimų ir globos namų vaikų ugdymas

Tikslinė auditorija: 13-15 metų amžiaus vaikai iš socialinės rizikos šeimų ir globos namų

Projekto vertė: 22 600 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **39** — IT specialistai, bibliotekininkai, socialiai remtinų šeimų ir globos namų vaikai

IKT mokymai (3D projektavimas)

Renginių dalyvių skaičius **4233** — Vykdomos veiklos pristatymo renginiai (94), literatūriniai renginiai (1656), viktorinos (33), parodos (2450)

Sukurti produktai **5**

- 3 erdvės - technologijų centrai bibliotekoje ir jos dviejuose filialuose
- Metodinė inžinierinės tematikos mokymų medžiaga
- Įdiegta 3D projektavimo programa „Solidworks“

Tikslas: sudaryti palankesnes sąlygas globos namų ir socialiai remtinų šeimų vaikams siekti geresnių rezultatų tiksliųjų mokslų srityje vystant jaunuolių techninius gebėjimus per techninės kūrybos būrelius bibliotekose.

Projekto metu bus dirbama su socialiai remtinų šeimų ir globos namuose gyvenančiais 13-15m. amžiaus vaikais. Vykdomas projektas sudaro palankias sąlygas šios tikslinės grupės pritraukimui į naudingas veiklas per informacines technologijas, siekiant kad vaikai per žaidimą, loginį mąstymą, 3D spausdinimo žinias įgytų papildomų žinių, kurios padės geriau mokytis tiksliųjų mokslų ir pagerės šių dalykų įvertinimo rodikliai mokykloje. Užsiėmimai vaikams vyks ir bibliotekoje ir jos dviejuose padaliniuose įrengtuose technologijų centruose sujungtuose į bendrą kompiuterinį tinklą.

Papildoma parama:

3709 Eur

- 911 Eur iš savivaldybės
- 2798 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	1/1	NVO
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius	2/19	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	7700	9157	-16%
Apsilankymų sk.:	105929	111662	-5%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.
7-18 m.
18-29 m.
30-45 m.
46-62 m.
63 m. ir vyresni
Šeimos
Socialinės rizikos grupės

nefiksuoja

Telšių rajono savivaldybės Karolinos Praniauskaitės VB

„MOKI ŽODĮ – RANDI KELIĄ“: Mokymosi visą gyvenimą nauda praktiškai, užsienio kalbų mokymasis

Tematika: kalbų mokymasis, IT kompetencijų ugdymas.

Tikslinė auditorija: bendruomenė

Projekto vertė: 22 600 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **27**

- Užsienio kalbų mokytojai (17)
- Bibliotekininkai (10)

IKT mokymai (naudotis nauja įranga)

Profesinių įgūdžių tobulinimas (kaip naudotis įranga ir konsultuoti gyventojus)

Sukurti produktai — **2**

- Moderni 12 darbo vietų užsienio kalbų mokymosi erdvė
- Įsigyta užsienio kalbų mokymo programos įranga savarankiškam mokymuisi

Sukurtos paslaugos — **1**

- Galimybė mokytis užsienio kalbų individualiai, nemokamai, kiekvienam tinkamu laiku, pagal kalbų poreikius.

Tikslas: skatinti gebėjimą bendrauti užsienio kalba, panaudojant moderniausias kalbų mokymui skirtas technologijas.

Projekto metu bus mokoma anglų, vokiečių, ispanų, rusų, prancūzų, švedų kalbų. Gyventojus bus apmokyti dirbti su užsienio kalbų mokymo programine įranga.

Projekto nauda suinteresuotos visuomenės grupėms: mokiniams – papildomas kalbos mokymosi įrankis; mokytojams - papildomas kalbos mokymo įrankis; ieškantiems darbo – galimybė ieškotis darbo tarptautinėje rinkoje; senjorai galės bendrauti su kitataučiais šeimos nariais; verslininkams – naujų sandorių galimybių ratas platesnis; kultūros darbuotojams - geresnis reprezentavimas savo miesto įvairiose šalyse. Telšių švietimo centrui, projekto partneriui, šis projektas sudarys tęstinumo erdvę savo veikloms. Biblioteka sudarys galimybę mokytojams ekspertams pristatyti įvairius naujus mokymosi metodus, mokymų dalyviams bibliotekoje.

Papildoma parama:

5520 Eur

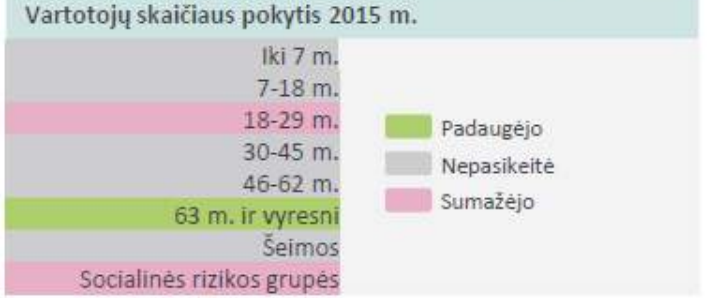
- 2657 Eur iš savivaldybės
- 2863 Eur iš viešojo sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	2/0	Savivaldybė, Telšių švietimo centras
Įtrauktų filialų/padalinių/skyrių skaičius	0/29	

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	10203	10490	-3%
Vartotojų sk.:	194936	190169	+3%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Utenos A. ir M. Miškinių VB

„Sutrikusios raidos vaikų bendrųjų gebėjimų ir socialinių įgūdžių ugdymas bibliotekose panaudojant tikslinius žaidimus bei kompiuterines ir aplinkos technologijas“

Tematika: sutrikusios raidos vaikų integracija ir ugdymas

Tikslinė auditorija: sutrikusios raidos vaikai

Projekto vertė: 45 118 EUR

Mokymų dalyvių skaičius — **232** — Bibliotekininkai, socialiniai pedagogai

Darbo su specialių poreikių vaikais ir jiems skirtomis ugdymo priemonėmis mokymai

Renginių dalyvių skaičius — **80** — Vykdomos veiklos pristatymo renginiai - tikslinių žaidimų ir Lego robotų taikymo demonstraciniai seminarai

Sukurti produktai — **3** — Tikslinio žaidimo „Pagalbininkas“ metodika; 2 tikslinių žaidimų erdvės

Sukurtos paslaugos — **1** — Tikslinių žaidimų naudojimas ugdant sutrikusios raidos vaikų gebėjimus

Tikslas: įtraukiant įvairaus amžiaus sutrikusio intelekto vaikus į bendrą veiklą bibliotekoje juos stipriau integruoti į visuomenę ir lavinti vaikų socialinius įgūdžius.

Užsiėmimams su šiais vaikais bus naudojamos specialios bibliotekai adaptuotos metodikos bei pasitelkiamos inovatyvios priemonės, tokios kaip robotika, balsu valdomi kompiuteriniai socializacijos žaidimai ir judesio atpažinimu paremti įrenginiai (žaidimų konsolės). Šių užsiėmimų vedimui bus parengti ir apmokyti savanoriai konsultantai iš projekte dalyvaujančių bibliotekų.

Projekto įgyvendinimui reikalingas užsiėmimų metodikas parengs Šiaulių universiteto Socialinės gerovės ir negalės studijų fakultetas ir VšĮ „Hiteco“. Darbui su sutrikusios raidos vaikais bus panaudoti partnerių sukurti įrankiai: Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos instituto socialinius įgūdžius ugdanti programa „Pagalbininkas“, VšĮ „Hiteco“ ir UAB „Gluk Media“ sukurti tiksliniai kompiuteriniai bei judesio atpažinimu paremti žaidimai.

Papildoma parama:

2650 Eur

- 350 Eur iš savivaldybės
- 2024 Eur iš viešojo sektoriaus
- 276 Eur iš privataus sektoriaus

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	7/3	Šalies/ tarptautinio lygmens verslo įmonės, žiniasklaida, universitetai, kitos bibliotekos (9 filialai)
Įtrauktų filialų/ padalinių/skyrių skaičius		9/22

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

Vartotojai (VB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	9662	9969	-3%
Apsilankymų sk.:	256467	270012	-5%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.

Iki 7 m.
7-18 m.
18-29 m.
30-45 m.
46-62 m.
63 m. ir vyresni
Šeimos
Socialinės rizikos grupės

Padaugėjo
Nepasikeitė
Sumažėjo

Vilniaus miesto savivaldybės centrinė biblioteka

„Mes Knygų s@loje"

Tematika: jaunimo ir vaikų psichinės sveikatos stiprinimas

Tikslinė auditorija: socialinės rizikos vaikai ir jaunimas

Projekto vertė: 45 122 EUR

Mokymų dalyvių skaičius **30** Bibliotekų darbuotojai, partnerių ir naudos gavėjų atstovai

IKT mokymai (supažindinta su sukurto biblioterapinio žaidimo valdymu, funkcijomis, biblioterapijos sąvokomis ir metodu)

Renginių dalyvių skaičius **100** Vykdomos veiklos pristatymo renginiai

Sukurti produktai **1** Interaktyvus virtualus žaidimas

Sukurtos paslaugos **1** Sukurta ir pritaikyta nauja inovatyvi biblioterapijos forma

Tikslas: perkelti į virtualią erdvę jau dešimtmetį įgyvendinamus vaikų biblioterapijos užsiėmimus taip siekiant spręsti socialinės rizikos vaikų ir jaunimo psichosocialines problemas ir stiprinti jų psichinę sveikatą.

Bus sukurtas interaktyvus virtualus žaidimas sudarysiantis vaikams galimybę ne tik įsitraukti į bendrą žaidimą, susikurti savo personažą, bet ir dalyvauti biblioterapijos sesijose, vedamose profesionalių psichologų.

Papildoma parama:

14774 Eur

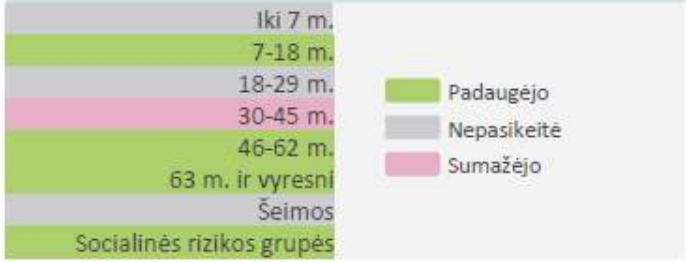
Iš savivaldybės

Partnerystė	Skaičius	Sektorius
Projekto partneriai/ iš jų nauji	12/4	NVO, savivaldybė, darželiai, mokyklos, universitetai, kitos bibliotekos (1 filialas), individualūs asmenys
Įtrauktų filialų/ padalinių/skyrių skaičius		6/17

BENDROJI INFORMACIJA APIE BIBLIOTEKĄ

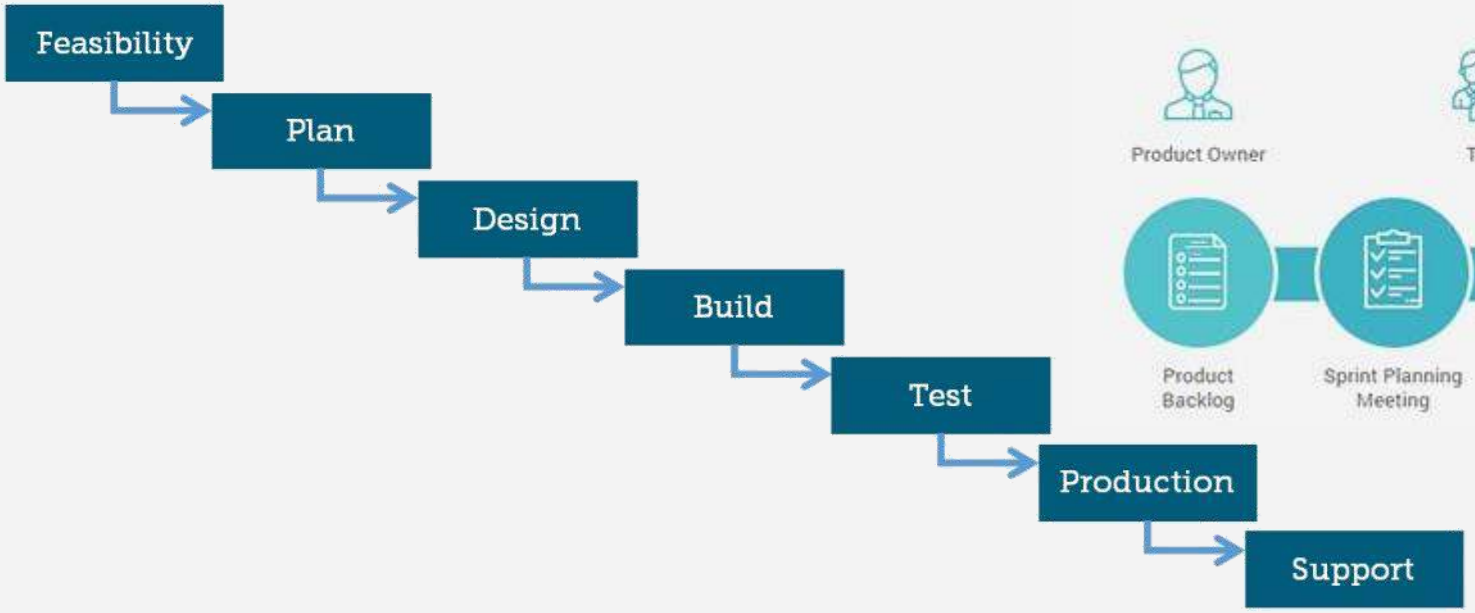
Vartotojai (CB+filialai)	2015	2014	Pokytis
Registruotų vartotojų sk.:	57292	51643	+11%
Apsilankymų sk.:	782003	754909	+4%

Vartotojų skaičiaus pokytis 2015 m.



Game development is a project

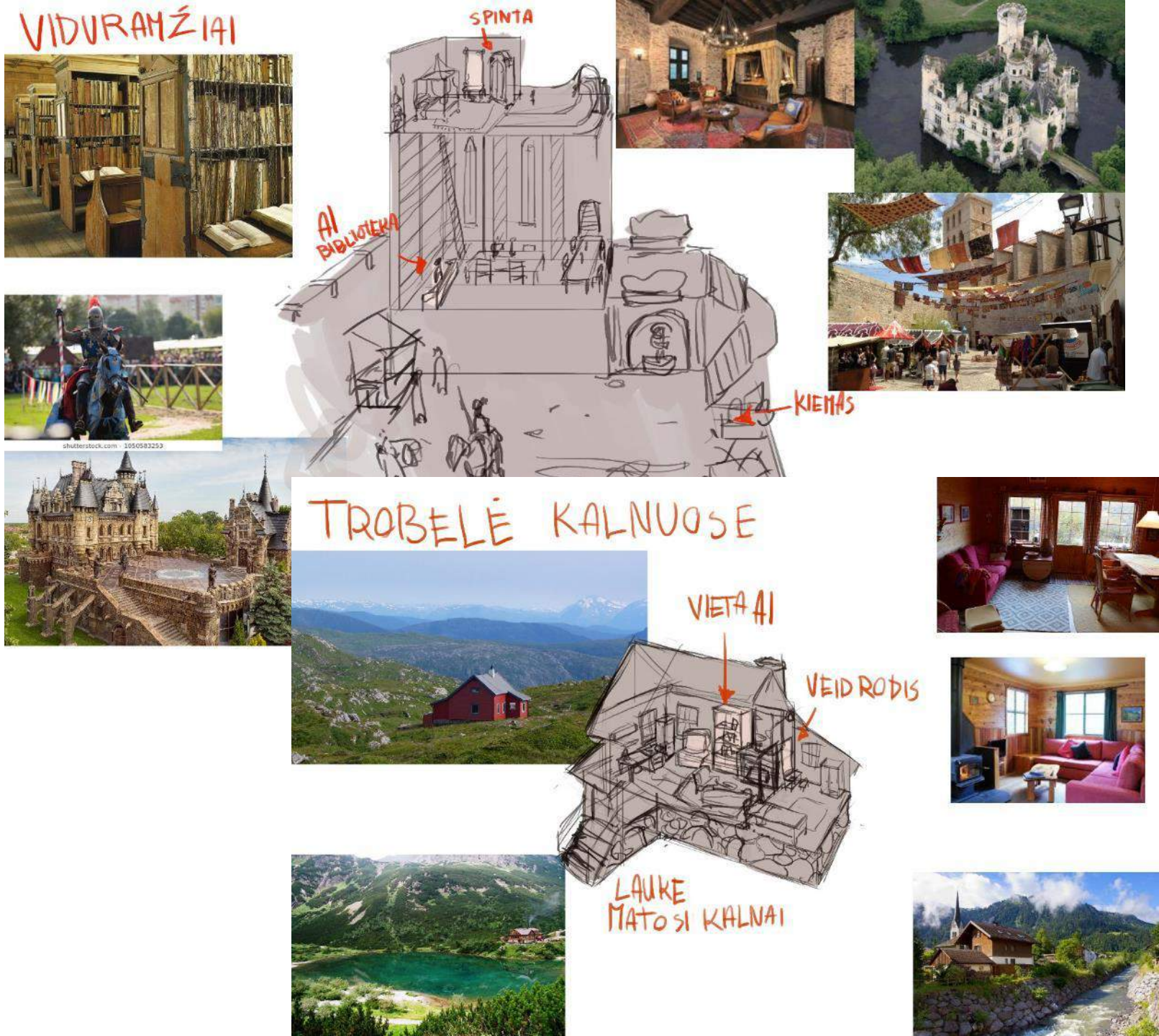
- Traditional



- Agile

Project Parameters

- Scope
- Quality
- Cost
- Time
- Resource Availability



Phases of Game Development

- Concept
- Pre-production
- Production
- Post-production

Production Teams – key roles

- Producer/project manager and management team
- Design director and design team
- Technical director and programming team
- Art director and art team
- Audio director and audio team

Concept

- Game development document (GDD)
- Game visual direction

Game development document (GDD)

- Similar games
- Idea in one sentence
- Genre
- Target Audience
- Thematic Setting
- Platform(s)
- Tech Stack
- **Game Moment**

Devices

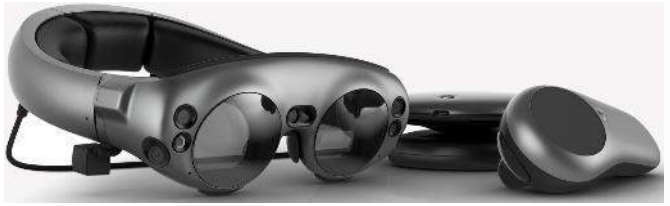
UX

Power

Price

Limits

Tech stack



GAME GENRE GUIDE

www.OnlineDesignTeacher.com

ACTION ADVENTURE GAMES

- Faster paced than adventure games
- Collecting items for inventory is important
- Conversing with NPC's to get clues
- Controls combine adventure and shooter styles

M.M.O.R.P.G.

- Thousands of players online simultaneously
- Game environment is constantly active
- High speed internet required to play
- Paid accounts and in game purchases available

SHOOTER GAMES

- Objective to shoot/kill targets/enemies
- Very little story/plot
- Leaderboards based on top scores
- Often use specialised controllers

ADVENTURE GAMES

- Detailed plot and character stories
- Puzzle solving & follwing clues in gameplay
- Variety of game missions and objectives
- Can usually switch between camera views

PLATFORMER GAMES

- Navigating and jumping platforms key
- Avoiding hazards and enemies
- Colecting coins and upgrades along the way
- Character has lives as opposed to health bar

SIMULATION GAMES

- Replicating a real life experience
- First person view or controlling an avatar
- Photo realistic graphics to mimic real life
- Intelligent A.I. used to help game realism

DANCE/RHYTHM GAMES

- Most physically active of all game genres
- Timing a key aprt of gameplay
- Often requires a specialised content
- Music more important than in other games

PUZZLE GAMES

- Objective to solve or survive the puzzle
- Player intelligence primary
- Player skills with controls secondary
- Game usually has a running theme

SPORTS GAMES

- Replicate a sport but with added features
- Often associated with real life athletes
- Realistic graphics key t to player experience
- Complex character movements & controls

FIGHTER GAMES

- Complex character movements & controls
- 1v1 battles as part of a tournament
- Enemy difficulty increases with each round
- Can feature violent content

REAL TIME STRATEGY GAMES

- Gameplay events occur in real time
- Gathering and managing resources
- Player given territory to defend/expand
- Play against A.I. or real life opponents

SURVIVAL HORROR GAMES

- Atmospheric level design
- 'Jump Scares' an important game feature
- Stealth often preferred over combat
- Dark lighting & eerie sound effects

FIRST PERSON SHOOTER GAMES

- 'Behind the eyes' view of character
- Fast paced, reflective gameplay
- Large selection of weapons and ammo
- Often contain violent, graphic content

ROLE PLAYING GAMES

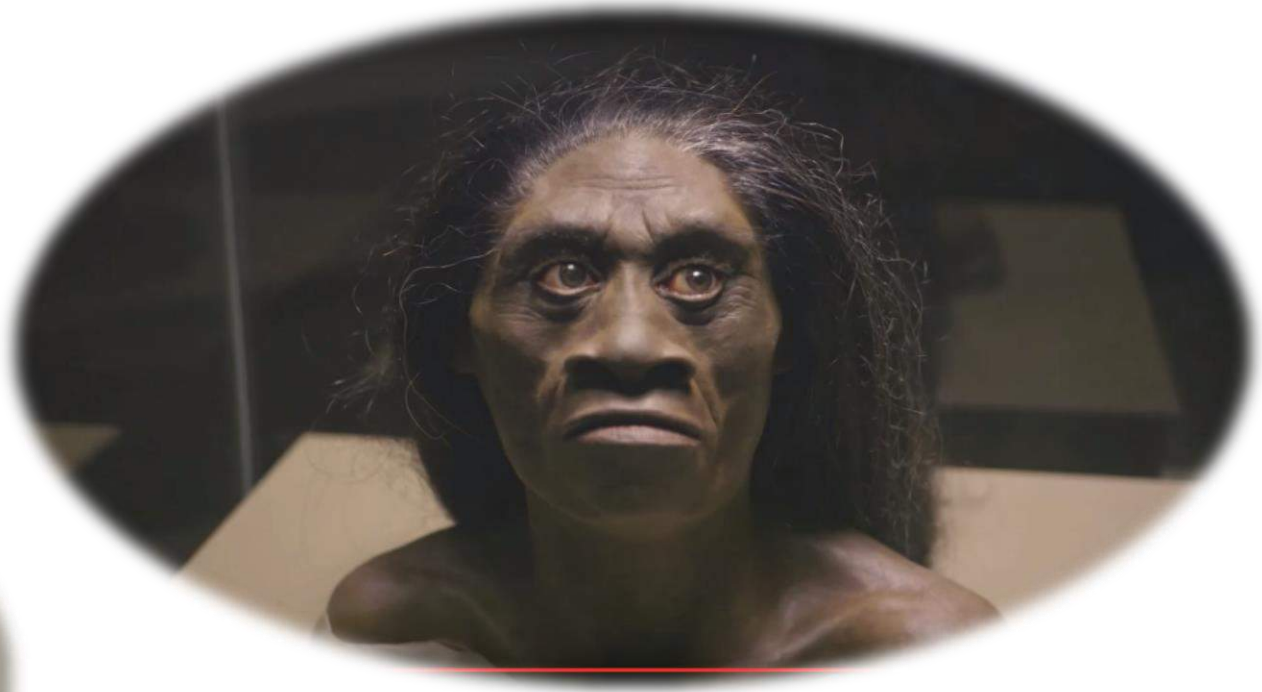
- Players play with customisable avatar
- Character evolves as game progresses
- Meeting and conversing with NPC's
- Game objective usually a long quest/mission

TURN BASED STRATEGY GAMES

- Players take turn to make a move
- Logical, strategic and tactical gameplay
- Build alliances or declare war
- Advanced A.I. to allow replayability

Inputs

Smithsonian 3D

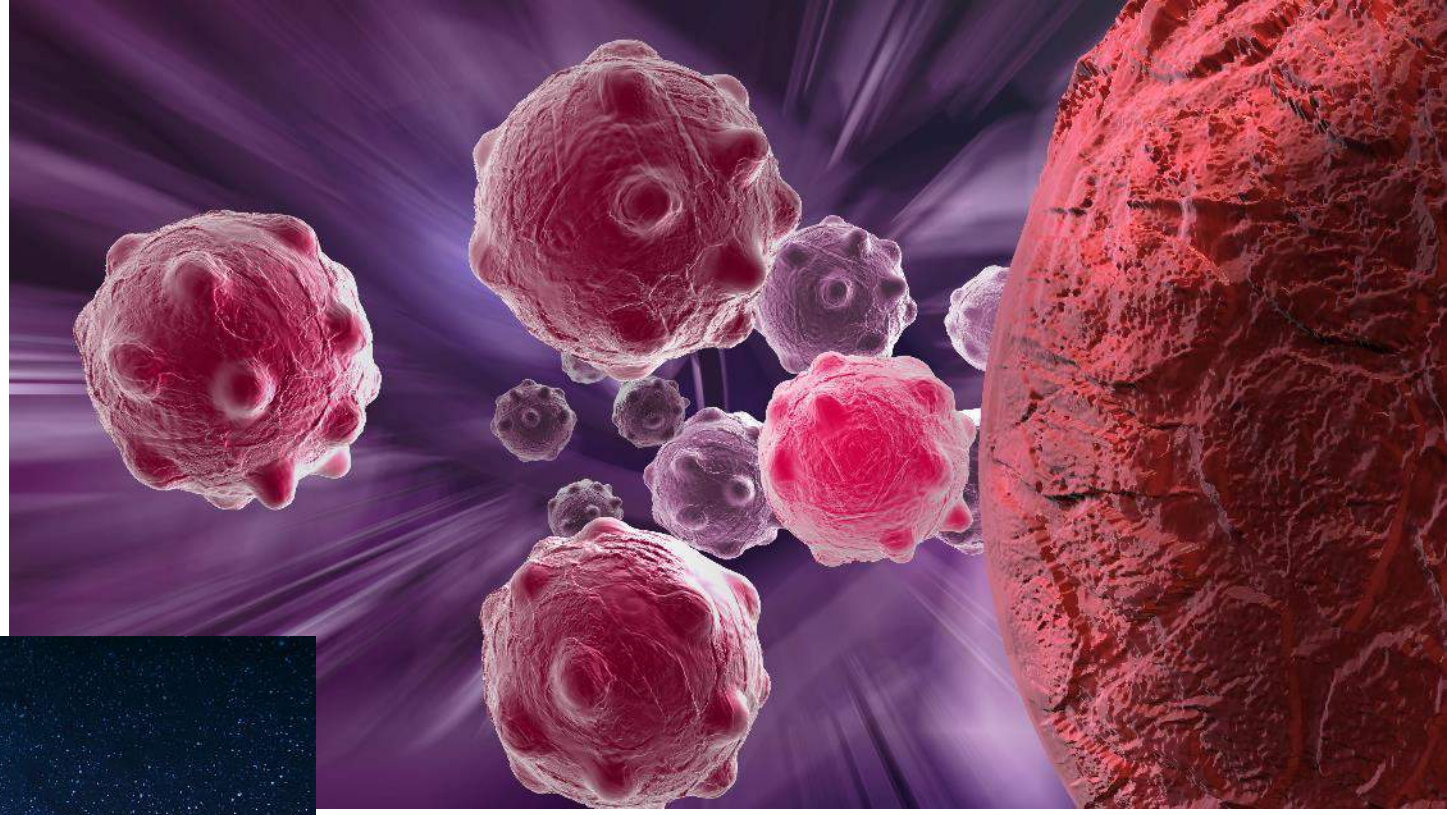


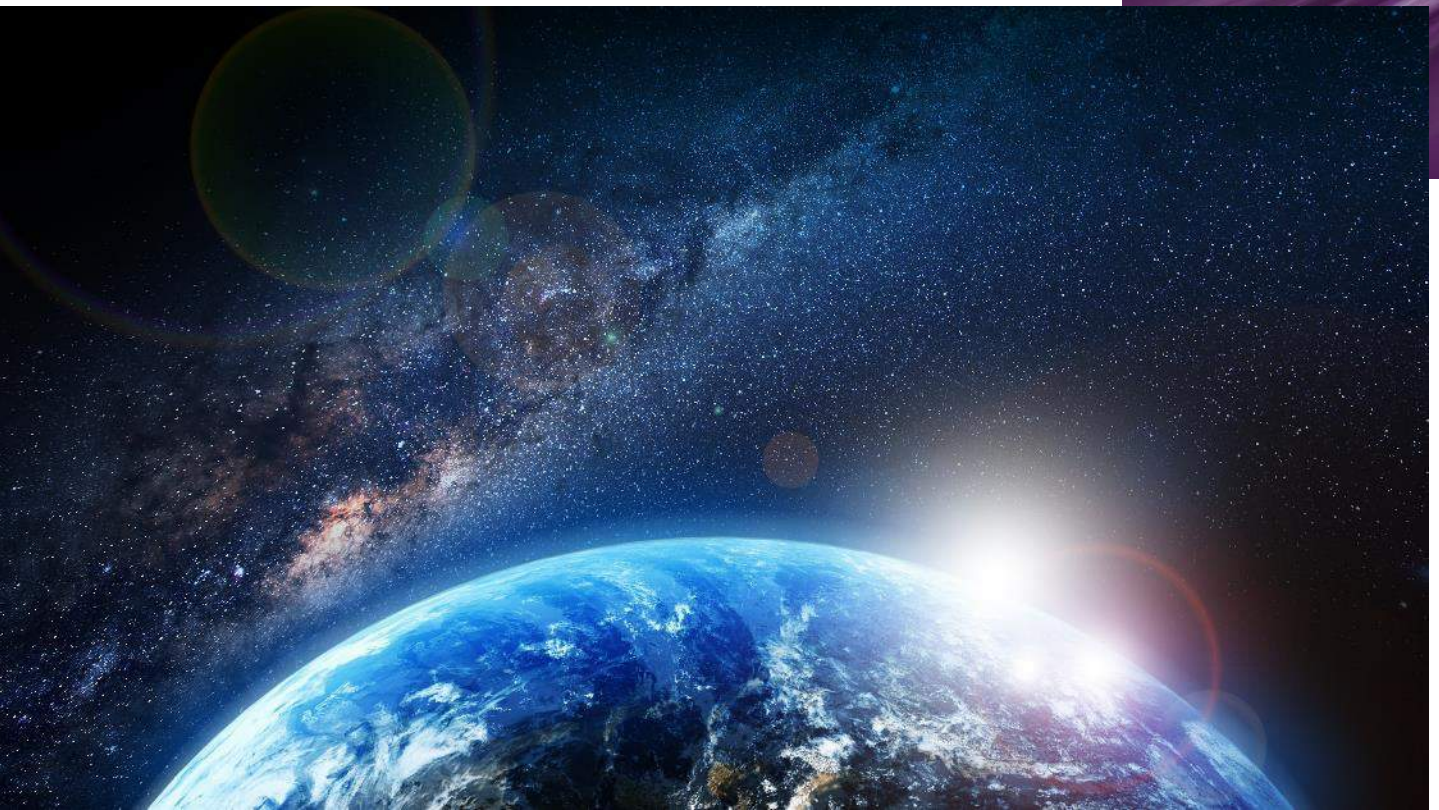
Smithsonian 3D

MENIU
DEMONSTRACIJA SU ZYMEKLIAIS
DEMONSTRACIJA SU ZYMEKLIAIS
DEMONSTRACIJA SU ZYMEKLIAIS
EKSPONATAI
Grishti
Ishaugoti

- įsitraukimas 360°, 3-dimensijų aplinkoje. Ir galimybė sukurti nesančius dalykus.

Scale





Pavojingi eksperimentai

The Muscular System
Ligaments of the Joints

Create

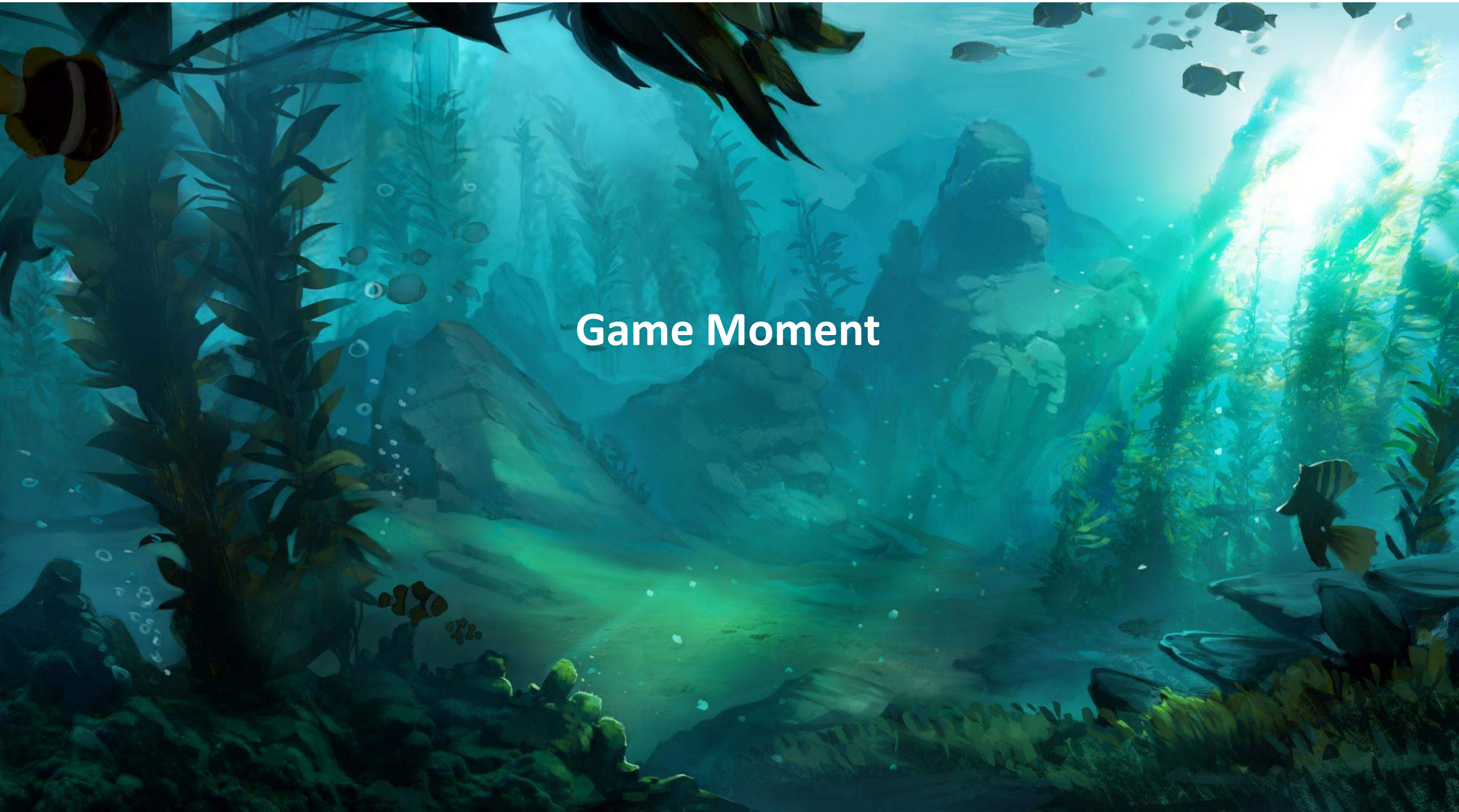
Game development document (GDD)

- Similar games
- Idea in one sentence
- Genre
- Target Audience
- Thematic Setting
- Platform(s)
- **Tech Stack**
- **Game Moment**

TechStack

- Photoshop/Paint/Gimp
- Blender/3ds Max/Maya/ etc.
- Character Creator
- Sound Forge/Audacity
- Unity/GameMaker/Construct/Unreal

- Paper/Pencils/Scissors?


Game Moment

Game Design

- detailed description of how the game should work,
  - game’s goals,
  - conflicts that make achieving the goals challenging,
  - resources that aid the player in achieving the goals,
  - rules that define and limit the player’s actions,
  - possible outcomes depending upon whether or not the player achieves the goals
  - story that gives the game an immersive context.

Project: " 11 library seminar"

"Don't Starve" with less crafting and more combat in 3D

Genre: Single player Survival RPG (3rd person camera)
Target Audience: LOTR fans, people who like mythology and casual chilled gamers. ESRB everyone 10+

Thematic Setting: Norse mythology, fantasy viking world
Tech Stack: Unity 2019, HDRP, Blender, ZBrush, Xnormal,Photoshop,Audacity
Platform(s): Steam, and it everywhere
Game Moment: (pirmasis pavyzdinis žaidimo momentas kurį padarysime greitai)
Movement on a round planet and material collection. First two planets tutorial where you need to gather resources and open a portal to move to another planet to complete a quest for the blacksmith to get a new axe. game starts with a cutscene and both planets end with a cutscene.

Game Summary: A mischievous god separated a group of islands and turned them into separate tiny planets. Bagpar, a grumpy goose warrior, sets out to fix it.

Core Player Experience: Funny, light, relaxed.
Central Theme: Relationship between humans and gods
Design Pillar: Resource management, Combat, Exploration.
Anticipated Remarkability: Small - Medium (at best) game, between casual indie gamers.

Anticipated Steam Early Access Launch date: Tomorrow never ends

Feature Development Priorities:
Real-time damage mechanic with different enemies and gathering mechanics.
Abilities, stats and character traits
Inventory - on person and carrying
Cutscenes.
Environment building packs.

Comparative Products: Northgard, Cows VS Vikings, Folk Tale, Slime Rancher,Unexplored 2: The Wayfarer's Legacy

CONTROLS

Player is controlled by "WASD" and moving facing the direction you move. Camera is controlled independently using a mouse.

CHARACTERS HEALTH

Players health is portrayed as 3 (or maybe more with items) hearts that indicate the amount of times you can get damage before dying and failing to pass your level.

ENEMIES AND OBJECTS HEALTH

Hittble objects and monsters have the same system of hearts but most of the time have way more than a character. Their health points are shown in a segmented health bar. Above, a tree, bush, rock, or a monster.

GAME PROGRESSION

Main core (level) loop:

1.Starting a new planet (it has a depleting resource(-es))
2.You gather and bring resources to the quest giver to finish the quest

3" By finishing the quest you get access to the portal and can reach the next level through it

Mini core loop:

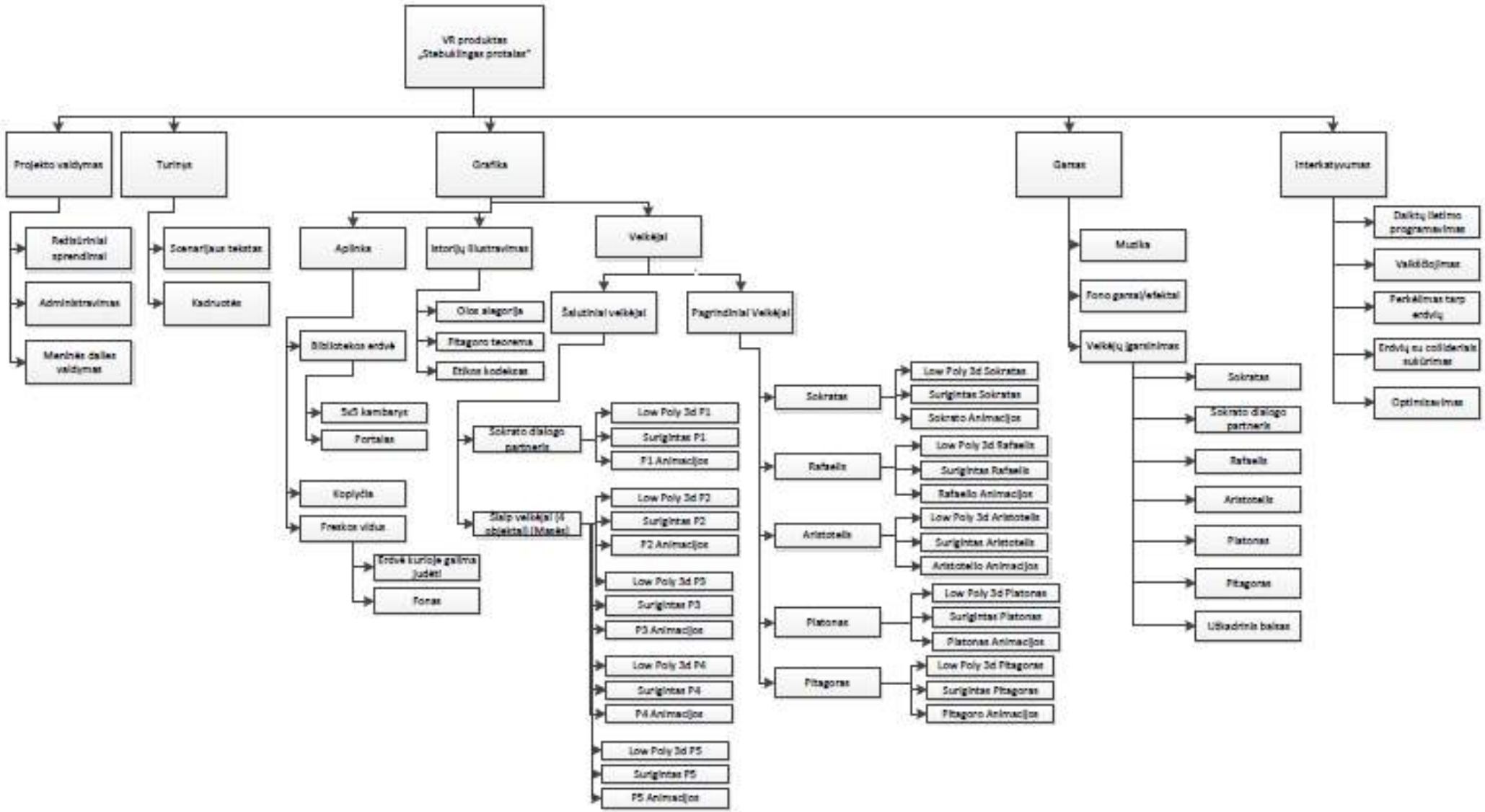
1.Problem
2.Finding needed resource
3.Hitting resource down
4.Bringing it back to the needed space

Visual direction

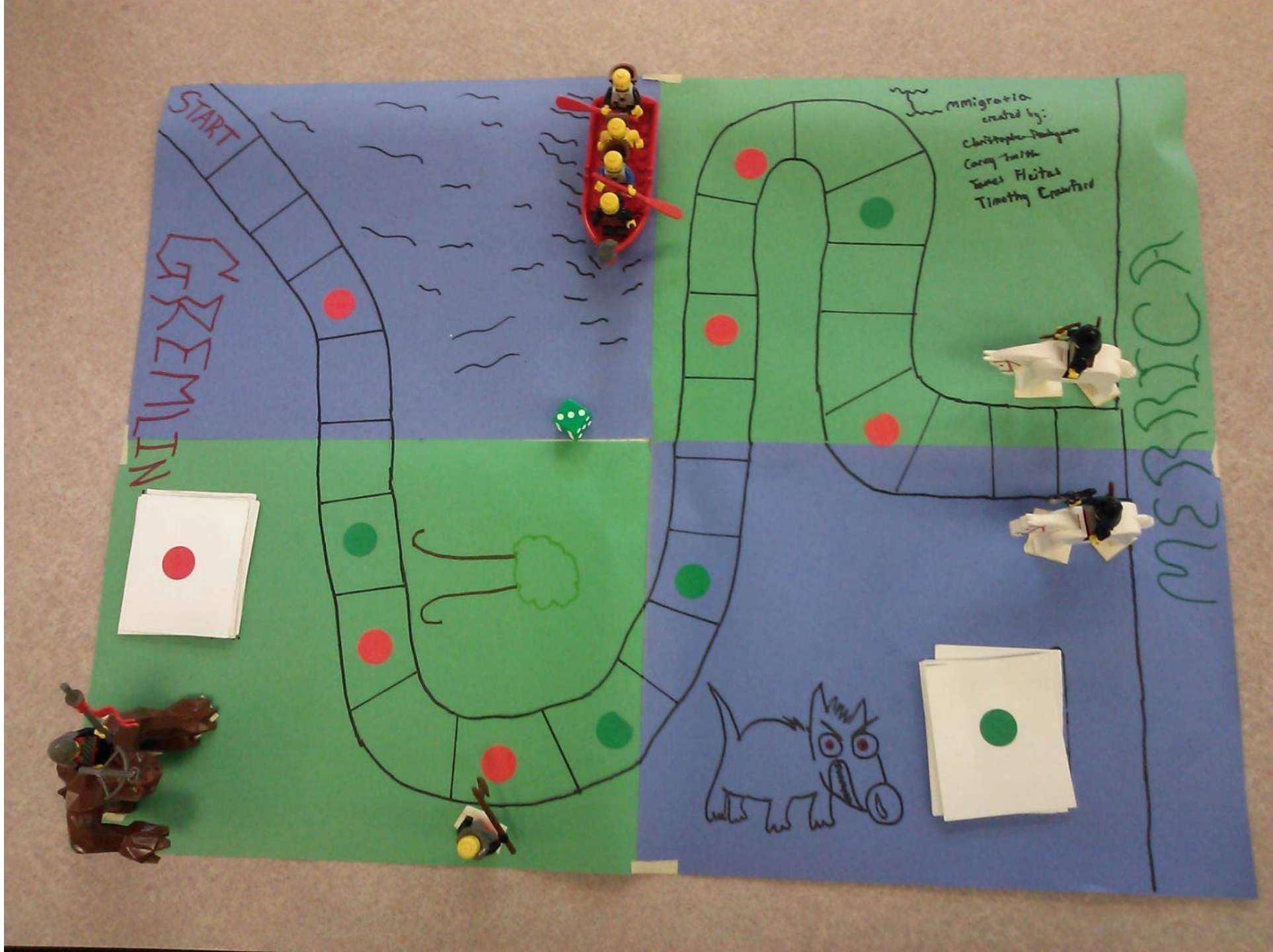
Visual direction

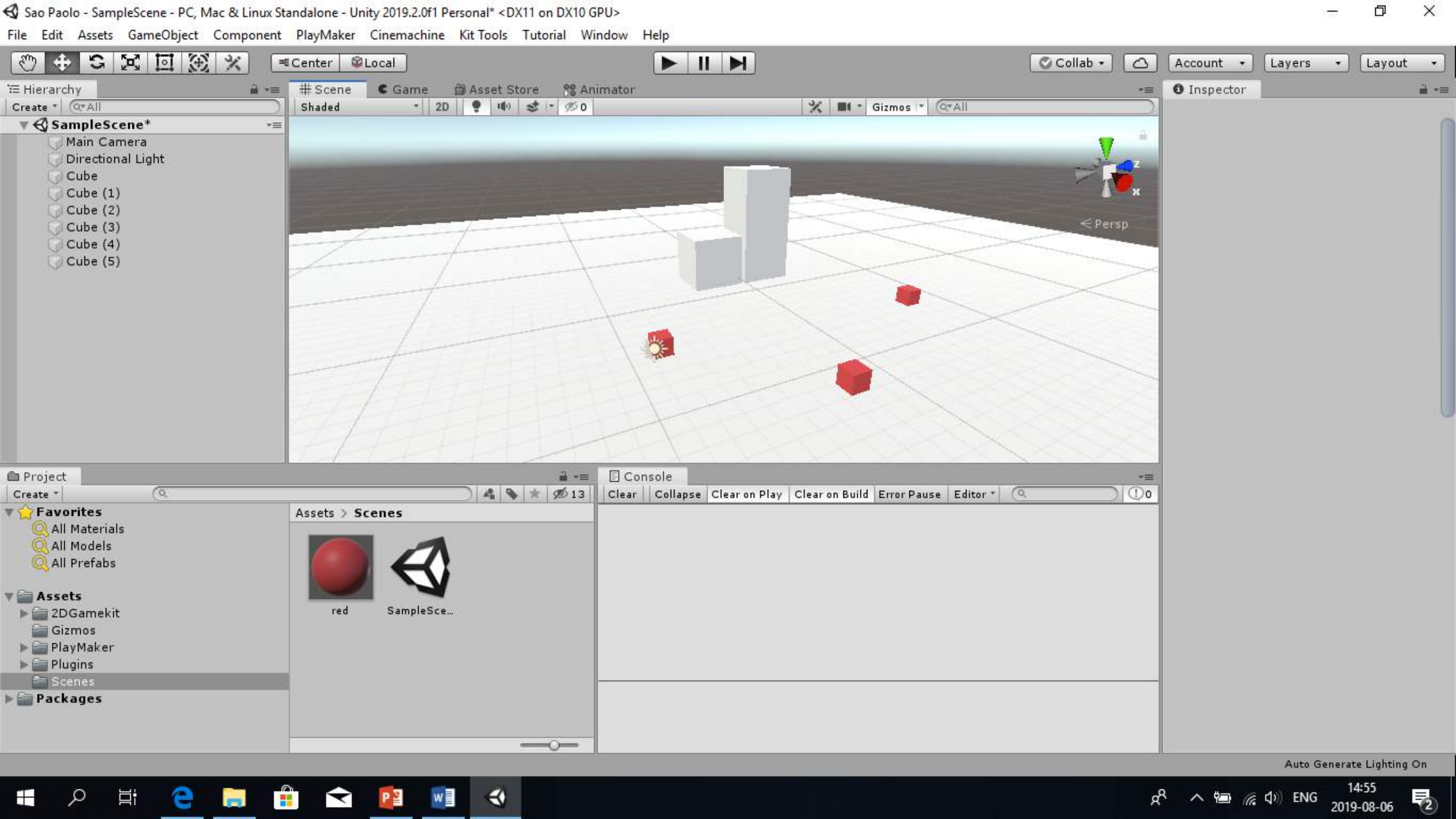
Phases of Game Development

- Concept
- Pre-production
- Production
- Post-production


VR produktas „Stebuklingas protalas"
Projekto valdymas
Turinys
Grafika
Garsas
Interkatyvumas
Redisūrinial sprendimai
Administravimas
Meninės dalies valdymas
Scenarijaus tekstas
Kadruotės
Aplinka
Istorijų iliustravimas
Veikėjai
Bibliotekos erdvė
5x5 kambarys
Portalas
Koplyčia
Freskos vidus
Erdvė kurioje galima judėti
Fonas
Olos alegorija
Pitagoro teorema
Etikos kodeksas
Šalutinial veikėjai
Pagrindinial Veikėjai
Sokrato dialogo partneris
Šialp veikėjai (4 objektai) (Masės)
Low Poly 3d P1
Surigintas P1
P1 Animacijos
Low Poly 3d P2
Surigintas P2
P2 Animacijos
Low Poly 3d P3
Surigintas P3
P3 Animacijos
Low Poly 3d P4
Surigintas P4
P4 Animacijos
Low Poly 3d P5
Surigintas P5
P5 Animacijos
Sokratas
Rafaelis
Aristotelis
Platonas
Pitagoras
Low Poly 3d Sokratas
Surigintas Sokratas
Sokrato Animacijos
Low Poly 3d Rafaelis
Surigintas Rafaelis
Rafaelio Animacijos
Low Poly 3d Aristotelis
Surigintas Aristotelis
Aristotelio Animacijos
Low Poly 3d Platonas
Surigintas Platonas
Platonas Animacijos
Low Poly 3d Pitagoras
Surigintas Pitagoras
Pitagoro Animacijos
Muzika
Fono garsai/efektai
Veikėjų įgarsinimas
Sokratas
Sokrato dialogo partneris
Rafaelis
Aristotelis
Platonas
Pitagoras
Užkadrinis balsas
Daiktų lietimo programavimas
Valkštiojimas
Perkėlimas tarp erdvių
Erdvių su coliderials sukūrimas
Optimizavimas

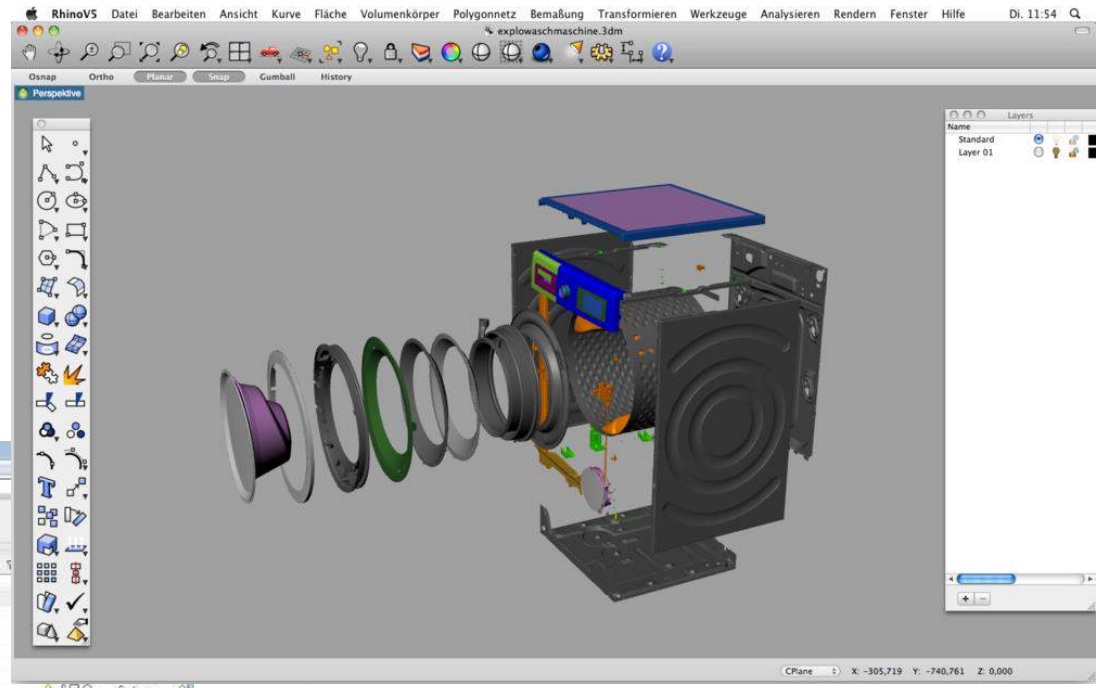
Rapid Prototyping

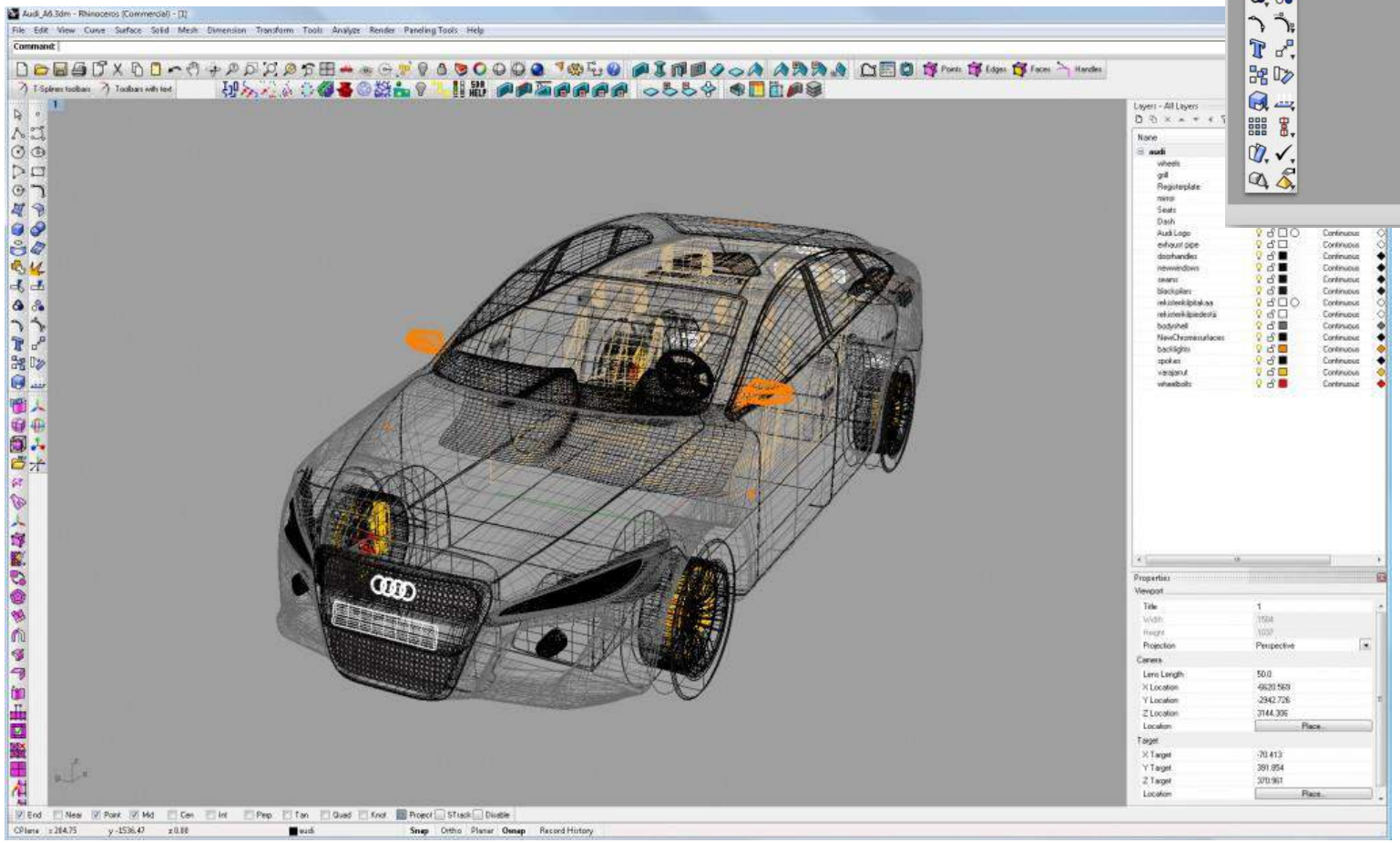



Sao Paolo - SampleScene - PC, Mac & Linux Standalone - Unity 2019.2.0f1 Personal* <DX11 on DX10 GPU>
File Edit Assets GameObject Component PlayMaker Cinemachine Kit Tools Tutorial Window Help
Center Local
Collab Account Layers Layout
Hierarchy
Create All
SampleScene*
Main Camera
Directional Light
Cube
Cube (1)
Cube (2)
Cube (3)
Cube (4)
Cube (5)
Scene Game Asset Store Animator
Shaded 2D Gizmos All
Persp
Inspector
Project
Create
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
2DGamekit
Gizmos
PlayMaker
Plugins
Scenes
Packages
Assets > Scenes
red
SampleSce...
Console
Clear Collapse Clear on Play Clear on Build Error Pause Editor
Auto Generate Lighting On
ENG
14:55
2019-08-06

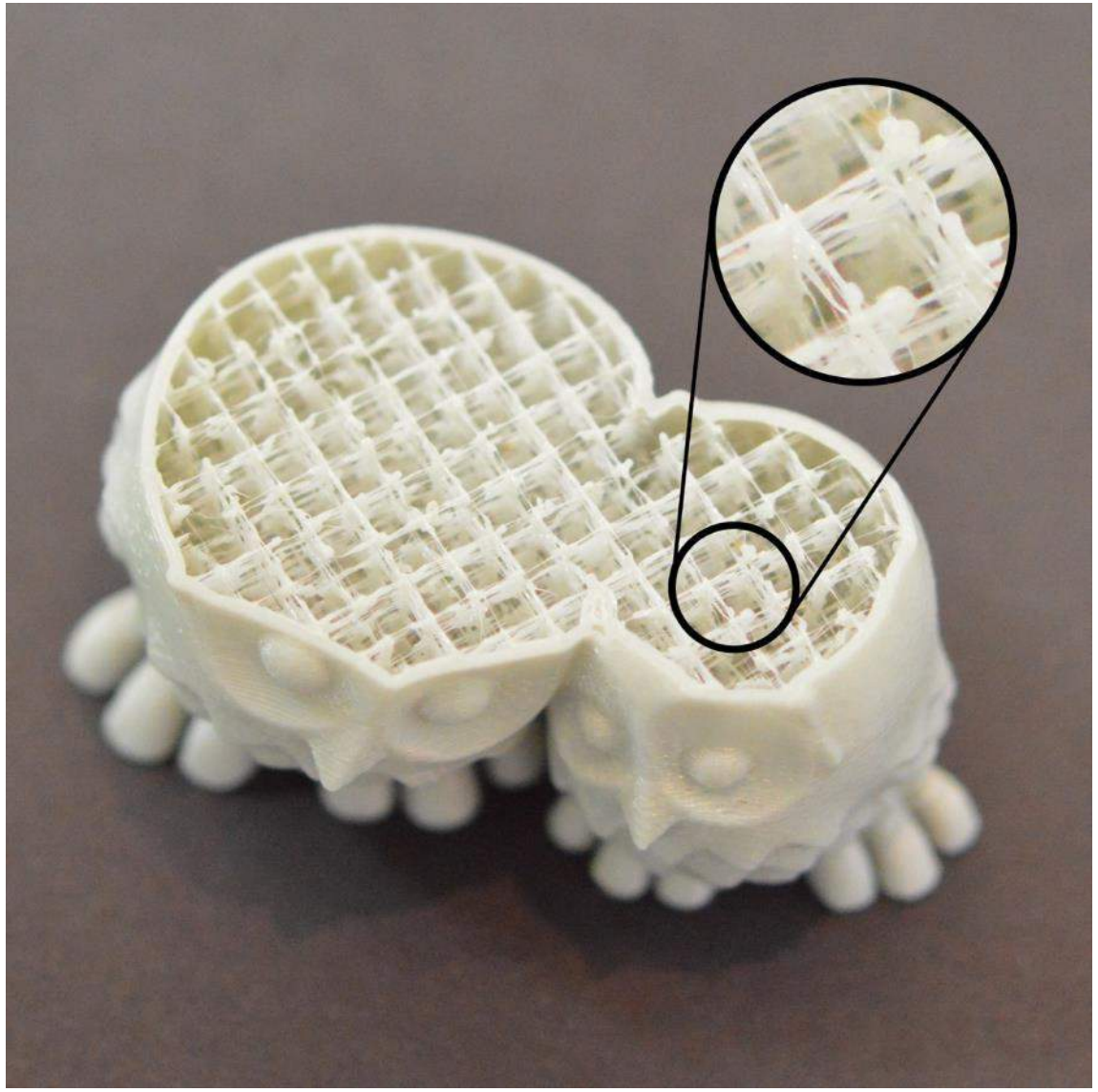
3d Models

CAD models

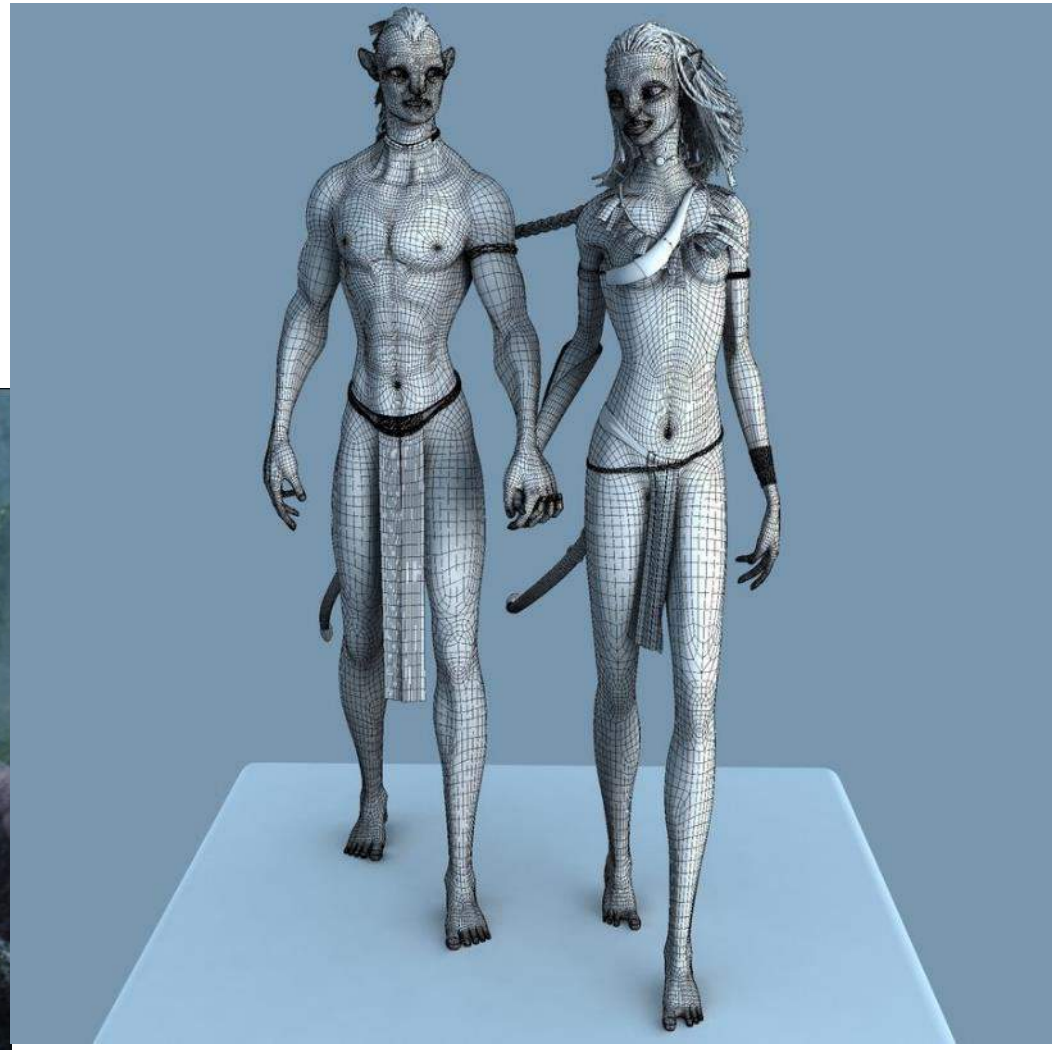

RhinoV5 Datei Bearbeiten Ansicht Kurve Fläche Volumenkörper Polygonnetz Bemaßung Transformieren Werkzeuge Analysieren Rendern Fenster Hilfe
explowaschmaschine.3dm
Osnap Ortho Planar Snap Gumball History
Perspektive
Layers
Name
Standard
Layer 01


Audi_A6.3dm - Rhinoceros (Commercial) - [1]
File Edit View Curve Surface Solid Mesh Dimension Transform Tools Analyze Render Paneling Tools Help
Command:
Layers - All Layers
Properties
Viewport
Camera
Target
Snap Ortho Planar Osnap Record History

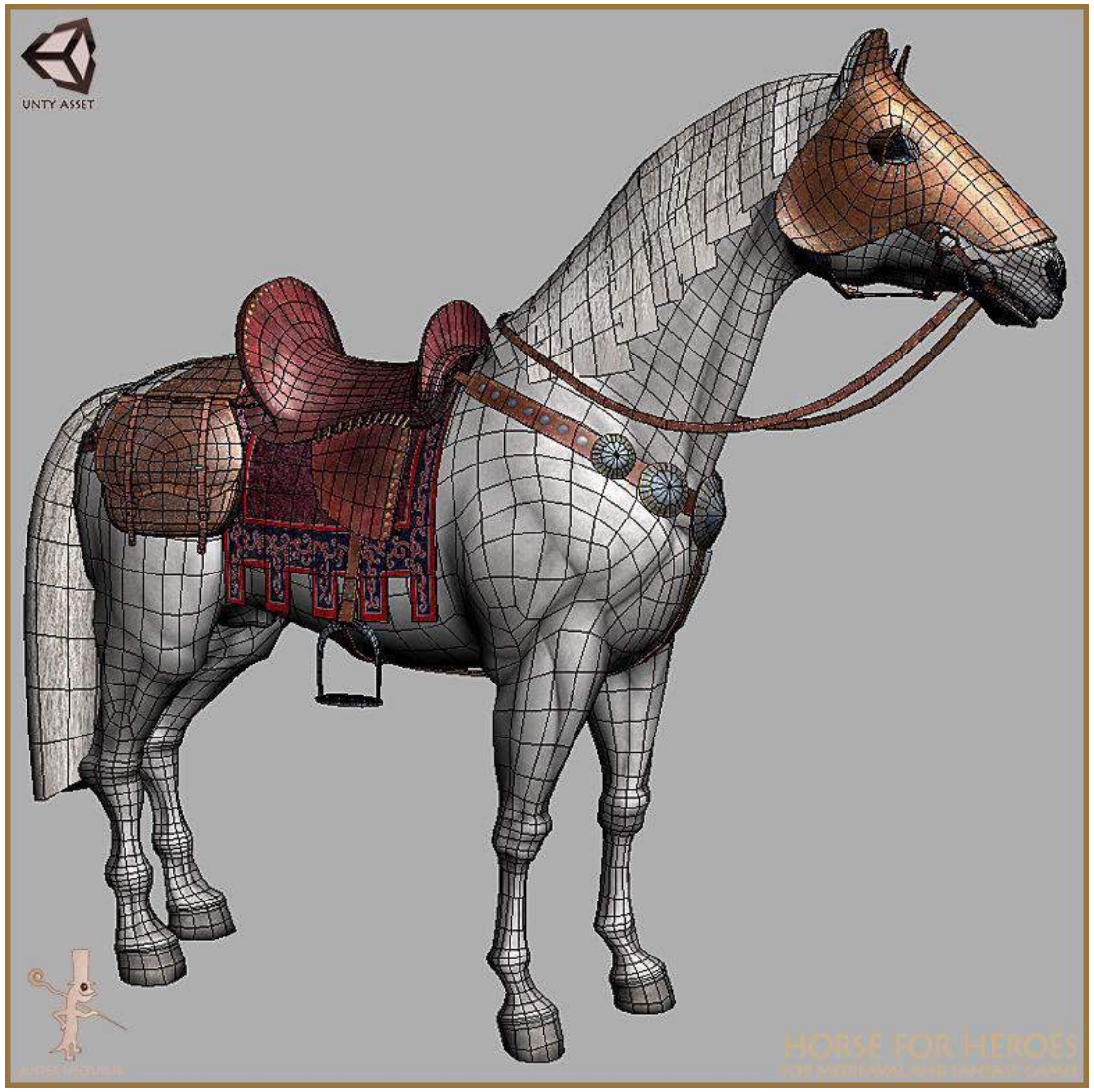
3D for prints



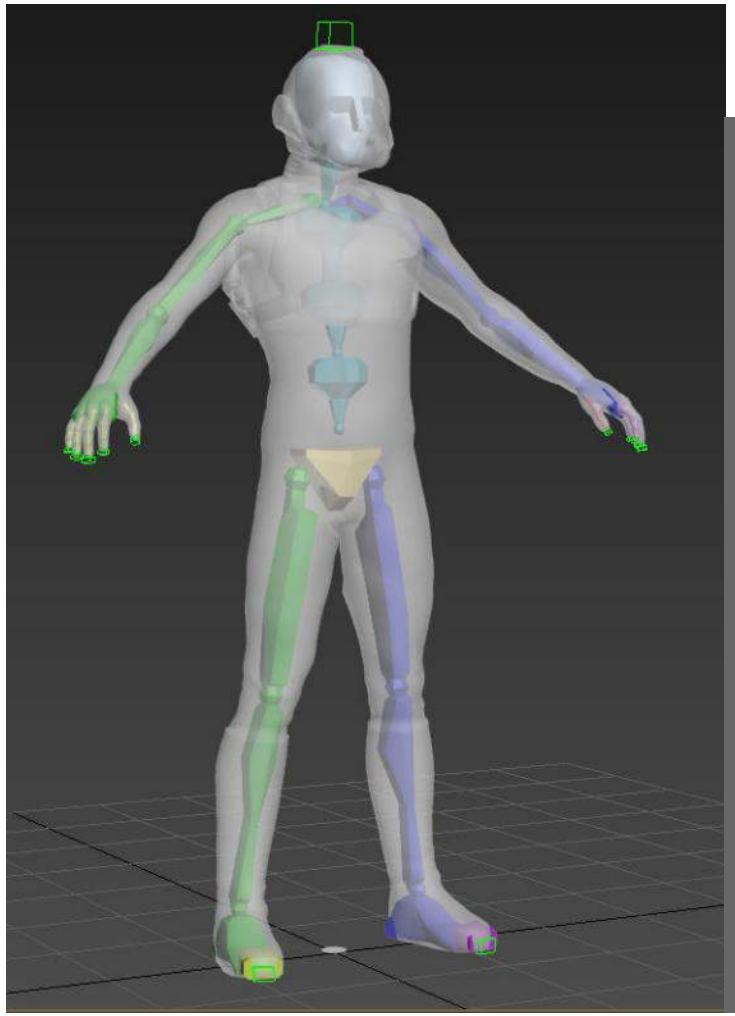
3D for movies

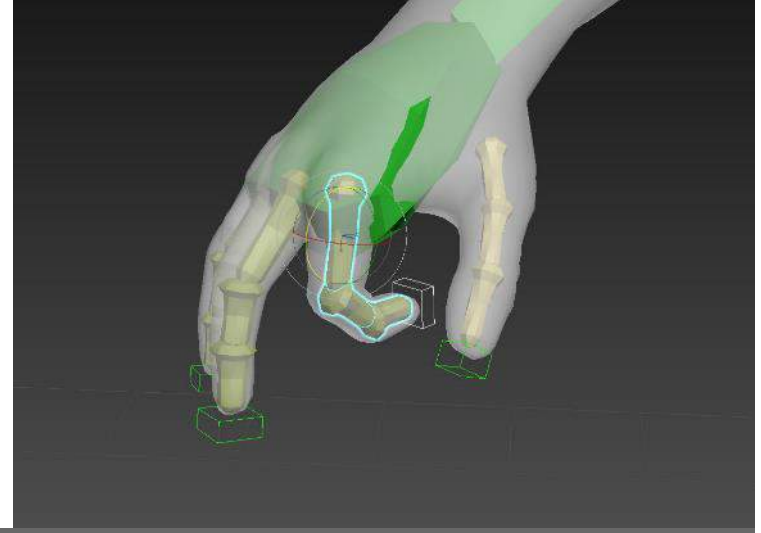


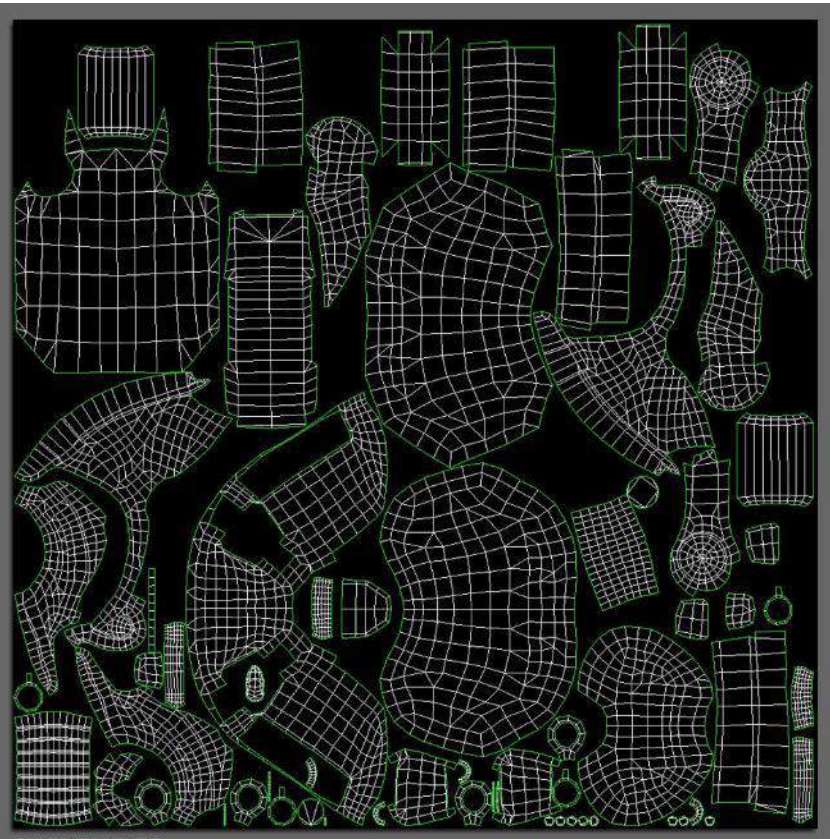
3D for games

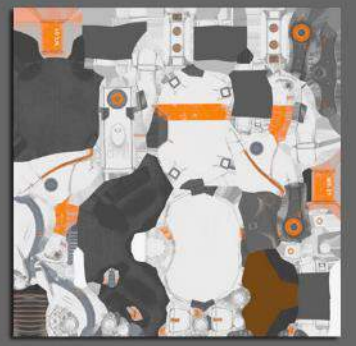


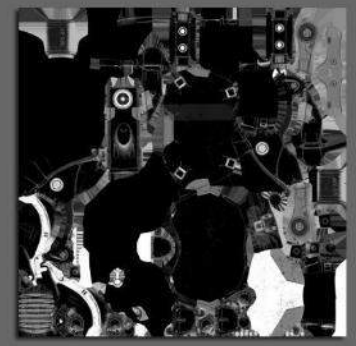
3D model anatomy

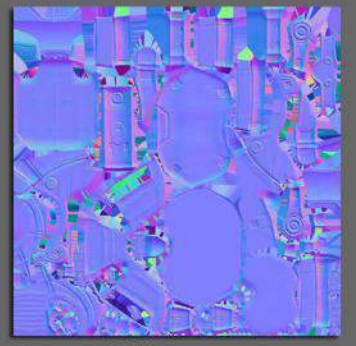


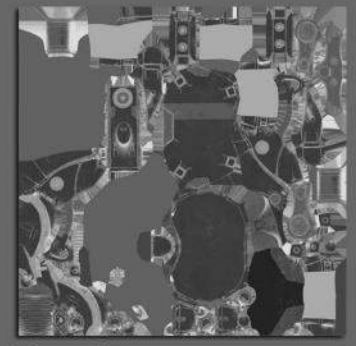










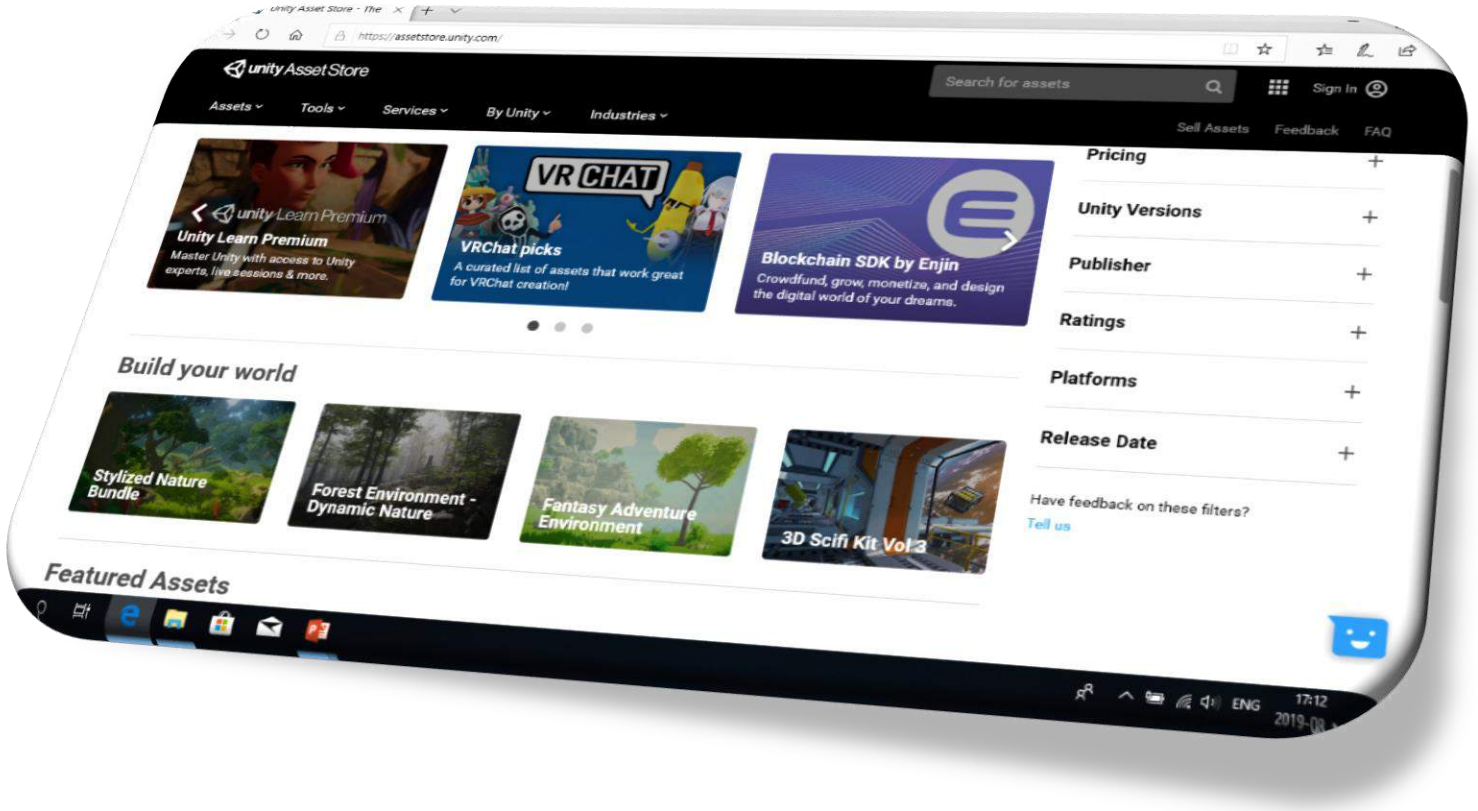


3D model anatomy

Free assets

- Everything for games
  - https://assetstore.unity.com/
- 3D models:
  - https://www.cgtrader.com
  - http://Free3d.com
  - https://sketchfab.com
- 2D cultureal heritage objects:
  - https://www.europeana.eu
- Sound
  - http://freemusicarchive.org
  - https://freesound.org

- 360 images
  - https://www.eso.org/public/images/



But! No Team!

What to Do?

- Create enabling environment - space
- Find motivated person
  - Or find experienced partner
    - Or find event
      - Or learn yourself
- Give direction - Don’t interfere too much ☺
- (flow, autonomy, achievement, belonging)

Lunch

EugenijusStratilatovas@gmail.com