Onde está e como accedemos á ela?

Está no soto da Escola, accedemos á biblioteca pola rampa exterior e cando chove polas escaleiras interiores.

Que podo facer co meu usuario?

Consultar que libros hai na biblioteca e levar empréstito libros, xogos, CDs e DVDs a casa máximo 15 días.

Cando podo ir á biblioteca?

Durante as clases co profesorado, todos os días no 2º recreo e coa miña familia polas tardes de 16:30 a 17:30h, agás os martes.



Que podo facer na biblioteca?

- Ler e ver libros, revistas
- Consultar e buscar información.
- Escribir e debuxar.
- Propoñer e participar nas actividades.
- Aprender a usala.
- Xogar e construír.
- Arranxar libros e xogos.
- Explicar como se usa un xogo.
- Recomendar libros e xogos.
- Propoñer melloras.
- Prestar libros.
- Ordear os andeis dos libros e xogos,...

ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN

- Retos e concursos
- Dramatizacións e exhibicións
- Encontros con autores/as
- Curtametraxes de animación
- Gravacións e fotografías
- Booktrailer e Podcasts
- Espazo artístico e sensorial
- Aporfillamento lector
- Presentación de xogos
- Construcións
- Espazo maker
- Escoitar música
- Contacontos
- Obradoiros
- Exposicións,...





LIGAZÓNS

biblioteca.cpr.andersen.augalonga@edu.xunta.es

https://cprandersenaugalonga.edubib.xunta.gal/

https://colexioandersen.es/blog-biblioteca/

Andersen colexio

GUÍA DE USO DA

BIBLIOTECA

INFANTIL E PRIMARIA

A fraga da palabra

KAMALeo

BIBLIOTECAS ESCOLARES DE GALICIA

Como atopo un xogo?

Os xogos están organizados nos andeis segundo as cores

- Competencia lingüística: comunicación, expresión oral, formar palabras, ler,...
- Competencia Matemática: lóxica, cálculo, xeometría,...
- Competencia Científica: ciencias naturais, medio ambiente, espazo, coñecer a contorna, o noso corpo...
- Constuccións: bloques, kabla, lóxica, quebracabezas, series, legos, engrenaxes,...
- Arte: Debuxo libre, guiado, creativo, temático, deseño de cómics, máscaras,...



Que teño que facer se quero usar un xogo?

Collo o xogo no andel e anoto o meu nome, curso e nome do xogo no caderno de rexistro. Para devolvelo ríscoo do caderno e déixoo no seu lugar con todas as pezas dentro da caixa.

Como atopo un libro?

Os libros están ordenados segundo a CDU, un código internacional que divide todo o coñecemento en dez seccións:

- 0. Xeneralidades: enciclopedias e dicionarios. Mapas
- 1. Filosofía. Psicoloxía. Ética.
- 2. Relixión. Mitoloxía.
- 3. Ciencias Sociais. Demografía. Economía. Dereito. Educación. Turismo. Folclore
- 4. (Baleiro, de momento non se usa)
- 5. Matemáticas. Ciencias Naturais. Astronomía. Física. Química. Vida. Plantas. Animais.
- 6. Medicina. Tecnoloxía. Corpo Humano. Agricultura. Transportes. Oficios, Construcións.
- 7. Arte. Música. Deportes. Cine. Xogos.
- 8. Literatura: Narrativa, Cómic, Teatro,...
- 9. Xeografía. Biografías. Historia.

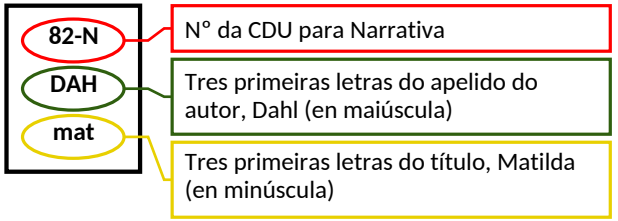
Podes buscar na CDU ilustrada para saber a cor do andel onde está situado o libro que precisas segundo a temática.
Ou no ordenador de consulta o título do libro para saber onde podo atopalo.



A fraga da palabra
Andersen colexio

Como atopar o libro no andel?

Seguindo a información que aparece na etiqueta do lombo.



A sección 82 (Literatura) está por orde alfabética e divida en tres seccións segundo a idade.

- Prelectorado (0-5 anos)
- Primeiras/os lectoras/es (6-8 anos)
- Lectorado autónomo (9-11 anos)

Como podo levar un libro a casa?

Collo o libro no andel e lévoo ao mostrador.
Dou o meu nome á persoa encargada.
Podo coller ata 3 libros, cun máximo de 15 días e o material audiovisual, 7 días.
Para devolvelos teño que pasar de novo polo mostrador.

Como devolvo un libro?

Os libros retirados dos andeis debo deixalos nas caixas ao lado do mostrador.

