

Spis treści

Wstęp	5
Agnieszka Koszowska	
Web 2.0 a biblioteki – możliwości, narzędzia, zastosowania	7
Barbara Kuprel	
Wykorzystanie Internetu w pracy Oddziału dla dzieci i Młodzieży Biblioteki Publicznej w Mońkach	30
Edyta Pietrzak	
Centralne Biuro Czytelnicze. Internetowy konkurs czytelniczy realizowany w Miejskiej Bibliotece Publicznej we Włodawie	45
Magdalena Kremer	
Komputer i Internet jako narzędzia w realizacji projektów animu- jących czytelnictwo dzieci	60
Grażyna Lewandowicz-Nosal	
Internetowy warsztat informacyjny bibliotekarza	72
Aleksander Radwański	
Czyje są te śmieci?	78
Kazimierz Szymeczko	
Naturalny wróg książki, czy mimowolny sprzymierzeniec? O wa- dach i zaletach wykorzystania gier komputerowych w bibliote- kach szkolnych	89
Kazimierz Szymeczko	
Nie tylko „Hobbit”, czyli gry RPG tam i z powrotem. Możliwości zastosowania gier fantasy w bibliotekach i centrach multime- dialnych	105
Robert Brzóska	
Wstęp od 3+. Gry online dla dzieci	118
Grzegorz Gmiterek	
Audialne i audiowizualne dokumenty online. Możliwości ich wy- korzystania, tworzenia i udostępniania w praktyce biblioteki dla dzieci i młodzieży	128