

PLAN DE USO DA BIBLIOTECA ESCOLAR NA NOVA NORMALIDADE

Segundo a cláusula específica COVID-19 dentro das Instrucións de 1 de setembro de 2020, da Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos en relación coa organización e o funcionamento das bibliotecas escolares, durante os cursos 2020/21, nos centros docentes de niveis non universitarios, de titularidade da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, elabórase o seguinte Plan de uso da biblioteca escolar do CEIP Plurilingüe da Ribeira.

1. Obxectivos

- Planificar distintos escenarios que se poidan dar ao longo do curso escolar 2020/21.
- Establecer un horario de uso, consulta e desfrute da Biblioteca do Centro respetando os protocolos establecidos polas administracións educativas e sanitarias da Xunta de Galicia.
- Acondicionar o espazo para garantir o uso correcto do mesmo, seguindo as instrucións e protocolos establecidos.
- Actualizar o espazo web da biblioteca, buscando responder ás necesidades e situacións dadas pola situación actual.
- Crear un espazo virtual que promova situacións pedagóxicas que favorezan unha metodoloxía de aprendizaxe activa.
- Reforzar a biblioteca con recursos dixitais relacionadas coas distintas áreas de aprendizaxe.

2. Medidas adoptadas

- Colocación de dispensadores de solución hidroalcohólica.
- Uso de desinfectantes para a hixenización dos postos utilizados.
- Sinais visuais de entrada e saída.
- Retirada de materias expostas nas paredes.
- Acotación de espazos e rincóns de traballo.

- Limitación do aforo (só poderá ser usado polo mesmo grupo de convivencia no horario establecido polo Equipo de Biblioteca).
- A utilización da biblioteca quedará limitada ás horas lectivas, estando prohibido o uso da mesma durante os recreos, evitando así o contacto entre grupos de convivencia na entrada e na saída das zonas de recreo establecidas para o alumnado.
- Creación dun aula virtual de consulta e actividades lúdicas varias.
- Colocación de caixas identificadas e illadas para a devolución de materiais en relación ao servizo de préstamo, gardando así o periodo de cuarentena establecido.

3. Equipamentos de seguridade e prevención.

- Os docentes utilizarán mascarillas e/ou viseira de pantalla.
- Na mesa de atención ao alumnado contarán con xel hidroalcohólico.
- A mesa de atención ao alumnado estará delimitada por unha liña de seguridade de cor azul, para gardar o turno.
- Nesta mesma mesa, haberá unha manpara transparente para a protección do docente.
- Na entrada á biblioteca instalarase un dispensador de xel hidroalcohólico, coas instrucións en pictogramas.
- Despois do uso da biblioteca por parte dos grupos de convivencia, procederase a desinfección do material manipulado, apertura de fiestras para a súa ventilación e superficies de contacto.

4. Normas de seguridade de acceso ao alumnado

- Todo o alumnado deberá acceder con mascarilla.
- Antes de entrar deben facer uso do xel hidroalcohólico instalado na porta de acceso.
- O alumnado respetará os indicadores visuais dispostos dentro da biblioteca para un correcto uso da mesma.

- Non se deben crear grupos de máis de catro nenos/as para as diferentes actividades ou rincóns.
- Non poden acceder ao mesmo tempo distintos grupos de convivencia

5. Espazo web da Biblioteca

Para dar un maior servizo ao alumnado e garantir así a súa seguridade e saúde, crearase unha aula virtual e interactiva, onde o Equipo de Biblioteca publicará diferentes actividades, coleccións dixitais de libros, enlaces a bibliotecas virtuais de acceso libre, contacontos de diferentes editorias, museos con actividades interactivas

Este espazo diséñase sobre todo, pensando nun escenario de actividade non presencial, aínda que se poderá facer uso da mesma durante todo o curso escolar, xa que a través dela levaranse a cabo moitas actividades relacionadas co proxecto do centro “Mergúllate na Natureza”.

6. Biblioteca Creativa

Actualmente, formamos parte do programa de biblioteca creativa.

Debido á situación actual, faremos un maior uso dos medios tecnolóxicos, creando actividades interactivas, xogos online de programación sinxela a través do xogo, programas para a creación de taboleiros online, actividades de investigación na rede, etc.