



DIGITAL LITERACY



Digital

ooo

Literacy

STANDAR OPERASIONAL PELAYANAN

" WISATA LITERASI DIGITAL "



Social Media

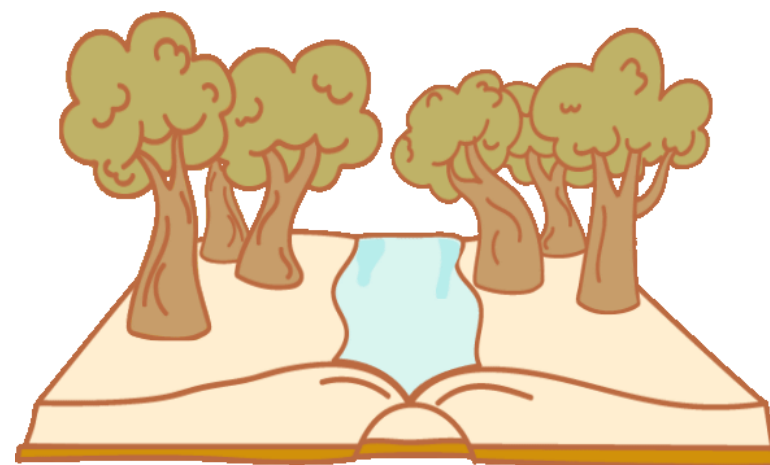
Dinas Perpustakaan dan Kearsipan
Kabupaten Madiun



Feedback

WISATA LITERASI DIGITAL

Wisata Literasi Digital adalah salah satu layanan perpustakaan yang bertujuan untuk mengasah literasi perpustakaan kepada pemustaka khususnya anak PAUD dan SD/MI





TEKNIS PELAKSANAAN

JAM PELAYANAN



Hanya dilaksanakan pada hari
Senin-Jumat pukul 08.00-12.00

JUMLAH SEKOLAH



Satu hari hanya menerima max
2 sekolah

JUMLAH PENGUNJUNG



- Setiap kunjungan hanya 2 shift.
- Satu shift max 50 siswa

KONFIRMASI



Mengonfirmasi rencana kunjungan
kepada petugas melalui : WA, DM
IG, Telefon, tidak harus bersurat



SOP WISATA LITERASI DIGITAL

1

PRA KEGIATAN

2

PELAKSANAAN KEGIATAN

3

PASCA KEGIATAN





PRA KEGIATAN

KONFIRMASI

Pihak sekolah mengonfirmasi terkait rencana berkunjung, jumlah pemustaka, dan tanggal pelaksanaan

BERSURAT

Satu hari (H-1) sebelum pelaksanaan diharapkan perwakilan guru dapat hadir di Perpustakaan untuk berlatih peralatan IT

ADMINISTRASI

Pihak sekolah membawa absensi siswa beserta guru pendamping saat berkunjung ke Perpustakaan.



PELAKSANAAN KEGIATAN

1

PEMBUKAAN

- Siswa berbaris dengan rapi untuk dilakukan sesi dokumentasi oleh petugas.
- Penjelasan tentang tata tertib perpustakaan
- Meletakkan sepatu di rak, masuk ke dalam ruang dongeng dengan tertib.
- Berdo'a
- Menyanyi bersama

2

TENTANG LAYANAN DIGITALISASI

Petugas perpustakaan menunjukkan beberapa fasilitas yang dimiliki oleh Perpustakaan seperti (IT Board, Occulus, Teropong Astronomi dan Hologram)

3

3D

- Max 20 siswa berbaris untuk bergiliran menonton 3D di lantai 2
- Bagi siswa yang belum mendapatkan giliran ke ruang 3D, petugas akan mengenalkan dan memberikan games menggunakan IT Board
- Pemutaran 3D berjumlah 2 file selama (15 menit
Tema : Dinosaurus, Monkey, Kelinci, Snake, dll

4

IT BOARD

- Kelompok KB, PAUD, dan TK (Games warna, angka, dan mencocokkan gambar)
- Kelompok SD (Games IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Agama)



5

OCCULUS

- Pengenalan teknologi metaverse dalam bentuk 3D. Siswa dapat merasakan pengalaman bermain game VR (Virtual Reality) menjadi imersif



6

HOLOGRAM DAN TEROPONG

- Hologram : Pengenalan teknologi di dalam dunia fotografi dengan melakukan proses perekaman cahaya yang menyebar dan menyajikannya ke dalam wujud 3D
- Teropong : Kegiatan pengenalan alat untuk melihat objek yang berada di angkasa





PASCA KEGIATAN

Selama kegiatan berlangsung akan dilakukan pengambilan gambar dan video. Video rangkaian kegiatan tersebut akan di upload ke sosial media instagram milik Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Madiun

 @perpusarsip.madiunkab





DIGITAL LITERACY

**THANK
YOU 😊**

#LITERACY FOR LIFE

