

NABÍDKA VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

školní rok 2024/2025

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATY INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
----------------	-----------------	-------	--------------------------------	-------------------------------	----------------------

Suché Vrbné – SV / Železničářská 12/ tel.: 386 111 286 / email: suchevrbne@cbvk.cz

Vzdělávací programy probíhají vždy ve všední den dopoledne od 9:00 do 12:00. Programy je nutné předem objednat telefonicky nebo na výše uvedený email. Délka programu je 60 - 90 minut. Školy mohou využít nabízené programy v rámci zjednodušených projektů (OP JAK) na šablony.

Vzdělávací programy jsou koncipovány jako podpora tematických okruhů z vybraných průřezových témat. Žáci se hravou a nenásilnou formou naučí nejen orientovat v knihovně, ale především porozumět textu, vyhledávat a rozlišovat informace, umět je vyhodnotit a nadále používat. Programy jsou zaměřené na osobnostní rozvoj, sociální rozvoj, morální rozvoj, mediální gramotnost, čtenářskou gramotnost, rozvoj intelektových dovedností.

Poprvé v knihovně	První návštěva knihovny pro malé školáky. Hravé setkání s knihou a knihovnou.	1. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Abeceda a jak vyhledat knihy	Kdo je autor? Jak se knihy hledají. Má každá kniha na polici své místo? Vyhledávání knih.	1. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Barevný svět ilustrací	Kdo je ilustrátor? Seznámení s významnými českými ilustrátory. Poznávání oblíbených ilustrátorů.	1. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Žánrové rozdělení dětské knihy	Hravé seznámení s pohádkou, bajkou, básní a hádankou.	1. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
V síti internetu cca 45 min	Hravou a zábavnou formou probereme, jak funguje internet, jak funguje vyhledávání a jaká rizika tam na nás číhají.	1.-4.tř. SV	čtenářská gramotnost, mediální gramotnost, technické vzdělávání	vzdělávání s využitím nových technologií, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské
Roboti a pohádky cca 60 min	Roboti a pohádky? Že to nejde dohromady? Nesmysl! Základy programování propojíme s vyprávěním příběhů. Pomocníky nám při tom budou malí Blue-bot roboti.	1.-4.tř. SV	čtenářská gramotnost, technické vzdělávání	vzdělávání s využitím nových technologií, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské

NABÍDKA VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

školní rok 2024/2025

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
Svět plný dobrodružství	Dobrodružství s hrdiny knih Thomase Breziny, Mary Pope Osbornové a Enid Blytonové.	2. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, sociální a personální
Jak vzniká kniha	Cesta knihy od autora ke čtenáři s knihou E. Mrázkové „Knižka o knížce“.	2. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní
Komiks – příběhy v bublině	Seznámení s historií komiksu u nás i ve světě a vytvoření vlastního komiksu.	3. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní
Etiketa	Jak se správně chovat mezi lidmi v různých situacích? Seznámení s etiketou pro kluky a holky.	3. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské
Spolkla mě knihovna cca 70 min	Průlet historií písma, psaní a knihoven. Zkusíme si vyrobit papyrus, rozluštíme egyptské hieroglyfy, popíšeme hliněné tabulky a se středověkými mnichy budeme iluminovat vzácné svazky.	3.-4. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní
Astrid Lindgrenová cca 45 min	Dozvíme se něco o jedné z nejslavnějších autorek knih pro děti a prozkoumáme její příběhy.	3.-4. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Čestné chování a kamarádství v knihách Jaroslava Foglara	Svět přátelství a čestnosti v knihách Jaroslava Foglara. Povídání o životě autora a hlavním tématu jeho knih. Doplněno ukázkami z jeho tvorby.	4. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, sociální a personální
Jihočeské a českobudějovické pověsti	Zajímavá místa v jižních Čechách a v ČB. Doplněno čtenými ukázkami z knih Ambrožovy budějovické pověsti a povídky a Jihočeské pověsti.	4. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Jak se Karkulka naučila programovat cca 90 min	Pohádky a programování? Že to nejde dohromady? Nesmysl! Základy programování propojíme s vyprávěním příběhů. Pomocníkem nám při tom budou Blue-bot roboti, kteří bezpochyby zaujmou každého.	4.-6. tř. SV	čtenářská gramotnost, technické vzdělávání	vzdělávání s využitím nových technologií, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, pracovní
Město v proměnách času cca 70 min	Jak se dům změnil ve vesnici a vesnice zase v město? Co za budovy přibýlo a jak se změnila jejich funkce? Průlet historií, při kterém si žáci zkusí postavit vlastní město a přijít na to, jak se měnilo společně s potřebami jeho obyvatel.	4.-6. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, pracovní

NABÍDKA VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

školní rok 2024/2025

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
Atlas hrdinů cca 60 min	Hrdinové jsou v dnešní době spíše vzácní, ale v dávných mýtech a pověstech jich máme hodně. S dětmi projdeme nejznámější pověsti, jejich hrdiny a jejich důležité vlastnosti. Na základě téhle inspirace nakonec třída společně vytvoří vlastního třídního hrdinu pro dnešní dobu.	4.-6. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, sociální a personální, občanské
Darwinova plavba kolem světa cca 70 min	Jako mladý muž vyrazil Charles Darwin na objevnou plavbu kolem světa, kde získal základy pro své pozdější teorie o dědičnosti, přirozeném výběru a lidském chování. My s Darwinem nasedneme na loď Beagle a pomocí jeho deníku navštívíme místa první plavby a zkusíme společně vypořádat, co se během ní naučil. Dozvíme se během toho také něco o navigaci a životě na moři.	4.-6. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, řešení problémů, pracovní
Komiksy pro začátečníky cca 70 min	Komiks je pro děti jedno z nejatraktivnějších médií a ideální cesta k rozvoji čtenářství. Beseda má za cíl provést třídu historií komiksu od jeskynních maleb, přes mangu až k superhrdinům současnosti, objasnit jim základní komiksové výrazy, postupy a techniky. Na základě získaných znalostí pak třída vytvoří vlastní komiksové vyprávění.	4.-6. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní
Válka v literatuře	Protiválečná témata (válka holocaust, atomové bomby...) podaná nenásilnou formou. Pohled vojáků i obyčejných lidí.	5.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí, výuka moderních dějin	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, sociální a personální, občanské
Etiketa pro každého	Etiketa od A do Z aneb ve společnosti si nejsme všichni rovni. Seznámení se zásadami slušného chování hravou formou.	5.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, řešení problémů, sociální a personální, občanské
Humor v literatuře	Seznámení s druhy (satira, humor), prostředky a žánry (anekdota, groteska, parodie, fraška, komedie...). Spojeno se čtenými ukázkami.	5.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Šikana	Co je šikana a jak jí čelit? Povídání o skutečném případě šikany s knihou Jonathana Destina „Ten den jsem se rozhodl zemřít“.	5.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, řešení problémů, sociální a personální, občanské

NABÍDKA VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

školní rok 2024/2025

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
Komiks pro pokročilé cca 120 min	Hlubší ponoření do světa komiksu — jeho historie od jeskynních maleb, přes hieroglyfy, až po velký kus současné tvorby. Porovnání amerických, evropských a japonských komiksů a jejich inspirace. Nahlédnutí do procesu vzniku a výroby, zákonitostí tvorby a jejího úskalí. Lze se domluvit i na konkrétním žánrovém nebo tematickém zaměření třeba v souvislosti s probíranou látkou. Na základě získaných znalostí pak třída vytvoří vlastní komiksově vyprávění.	7.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní
Jak se vyznat ve zprávách? cca 90 min	Přijímání zpráv je každodenní součástí našeho života od nejútlejšího věku, zejména v době sociálních sítí. Ale jak poznat pravdivou od nepravdivé, užitečnou od neužitečné? Pro 21. století je to klíčová kompetence. V diskuzích a navazujících aktivitách bychom se třídou otevřeli témata zpráv, zpravodajství, médií a informací obecně-jak se v nich vyznat, jak je ověřit a jak nenaletět na každou kachnu.	7.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, mediální gramotnost, technické vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské
Jak se vyznat v médiích? cca 90 minut	Instagram – internetový deník – tištěné noviny – kniha. Pomocí hry a následné reflexe prozkoumáme výhody a nevýhody jednotlivých druhů médií a velmi prakticky si zkusíme, jak se informace získávají, publikují a vyhodnocují.	7.-9. tř. SV	čtenářská gramotnost, mediální gramotnost, technické vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské

Aktualizováno: 27.8. 2024