

ROK SZKOLNY 2019/2020

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 1-3 SP

PEDAGOGICZNA BIBLIOTEKA WOJEWÓDZKA IM. H. KOŁŁĄTAJA W KRAKOWIE

Temat zajęć	Krótki opis	Adresaci	Czas trwania	Uwagi
<i>Co biblioteka skrywa</i>	Gra terenowa realizowana jest w przestrzeni biblioteki. Zajęcia utrzymane są w bajkowej atmosferze. Prezentują w bardzo ciekawych formach materiały gromadzone w bibliotece od Starych druków (skany), poprzez książki, czasopisma, płyty, kasety, po gry planszowe. Na zajęciach wykorzystywane są m.in.: interaktywna podłoga "Magiczny Dywan", rzeczywistość 4D, kody QR, programowanie. Dodatkowo: prezentacja filmu familijnego (30 min.).	uczniowie kl. 1-3 SP	180-240 min.	Zgłoszenia na grę najpóźniej na dwa tygodnie przed terminem. Realizacja raz w miesiącu, wyłącznie w środy przed południem.
<i>Dobre maniery – czyli savoir-vivre dla dzieci</i>	Zajęcia przybliżające uczniom sztukę savoir-vivre. Na warsztatach uczniowie poznają zasady dobrego zachowania w różnych, życiowych sytuacjach, dowiedzą się jak prawidłowo powinna być ułożona zastawa stołowa, zapoznają się z różnymi technikami układania serwetek, poznają podstawowe pojęcia związane z dobrymi manierami, a także usystematyzują wiedzę dotyczącą zasad zachowania w określonych codziennych sytuacjach.	uczniowie kl. 1-3 SP	45-60 min.	Realizacja X-XI 2019.

Edukacja patriotyczna	Warsztaty poświęcone symbolom narodowym (godło, flaga, hymn). Prezentacja filmu edukacyjnego, układanie puzzli i wspólne ilustrowanie książki.	uczniowie kl. 1-3 SP	60 min.	
Historia pisma – z pismem przez wieki	Zajęcia przybliżają historię powstania wynalazku jakim jest pismo. Uczniowie poznają pierwsze alfabety, języki, systemu zapisu słowa. Zarówno w sposób praktyczny (praca z runami, tabliczkami sumeryjskimi), jak i dzięki wykorzystaniu nowych technologii (smartfony i tablety).	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	
Kosmos w bibliotece!	Fascynująca podróż przez Układ Słoneczny z wykorzystaniem tabletów, Wirtualnej i Rozszerzonej Rzeczywistości.	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	
Mój przyjaciel Robot	Poznanie zasad programowania i kodowania z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon. Podczas warsztatów uczniowie poznają podstawowe wiadomości z zakresu programowania i kodowania, zakodują codzienne czynności, zdobędą wiedzę o zbiorach gromadzonych w Bibliotece lub zagrają w BINGO, a to wszystko dzięki robotowi Photon.	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	Zajęcia dostosowane są do wieku i możliwości uczniów.
Na Wyżynie Abisyńskiej. Wrażenia bibliotekarza z Etiopii	Prezentacja dla szkół z wyjazdu wolontariackiego dotyczącego pomocy bibliotekom szkolnym w Etiopii.	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	
Podróż w głąb lasu	Warsztaty edukacyjne z wykorzystaniem interaktywnej podłogi <i>Magiczny Dywan</i> . Poprzez wybrane zasoby tradycyjne i cyfrowe uczniowie utrwalą wiadomości na temat lasu,	uczniowie kl. 1-3 SP	60-90 min	Dla grup do maksymalnie 23 osób.

	<p>m.in. z jakich warstw się składa, jakie zwierzęta w nim mieszkają, jak należy się w nim zachowywać oraz dlaczego pszczoły są ważne dla środowiska. Uczniowie przeniosą się w głąb lasu, a dzięki podłodze interaktywnej wezmą udział w grach edukacyjnych.</p>			
<i>Przygody Ozobotów</i>	<p>Poznanie zasad programowania i kodowania przy pomocy robotów edukacyjnych Ozobotów. Uczestnicy, przygotowując makietę ZOO i zapoznają się z zasadami programowania Ozobotów.</p>	<p>uczniowie kl. 1-3 SP</p>	<p>60-90 min.</p>	
<i>Tworzenie własnej książeczki z ilustracjami w oparciu o teksty literackie oraz zwiedzanie Biblioteki</i>	<p>W trakcie zajęć dzieci wykonują ilustracje do zaprezentowanego utworu literackiego. Obrazki są następnie wklejane do wcześniej przygotowanej książeczki. Dzieci wcielając się w rolę ilustratorów zapoznają się jednocześnie z budową książki i procesem jej powstawania. Dodatkową atrakcją jest zwiedzanie Biblioteki, zwłaszcza miejsc na co dzień niedostępnych dla czytelników.</p>	<p>uczniowie kl. 1-2 SP</p>	<p>90 min.</p>	
<i>Tworzenie zakładki do książki oraz zwiedzanie Biblioteki</i>	<p>Warsztaty w przystępny sposób przybliżają historię książki, a zwłaszcza okres ręcznego kopiowania tekstu, stopniowego wprowadzania ozdobiaków i ilustracji. Uczniowie poznają nowe terminy <i>skryba</i>, <i>rękopis</i>, <i>inicjał</i>. W trakcie zajęć dzieci ozdabiają wcześniej przygotowane inicjały swoich imion. Obrazki te odpowiednio przycinane, laminowane - tworzą zakładki, które dzieci zabierają ze sobą do domu. Dodatkową</p>	<p>uczniowie kl. 1-3 SP</p>	<p>90 min.</p>	<p>Do zajęć konieczne są inicjały imion uczniów.</p>

	atrakcją jest zwiedzanie Biblioteki, zwłaszcza miejsc na co dzień niedostępnych dla czytelników.			
Wielcy Polacy: Marszałek Józef Piłsudski	Warsztaty z zakresu edukacji czytelniczej i patriotycznej z wykorzystaniem TIK, poświęcone postaci Józefa Piłsudskiego. Dzięki prezentacji multimedialnej uczniowie poznają liczne ciekawostki z życia Marszałka, utrwalą wiedzę na temat symboli narodowych i święta niepodległości oraz sprawdzą wiadomości w interaktywnym quizie z wykorzystaniem platformy Kahoot. Na koniec możliwość wykonania kotylionów.	uczniowie kl. 1-3 SP	60-90 min.	Realizacja X-XI 2019.
Znani krakowianie – Jan Matejko	Zajęcia przybliżają postać Jana Matejki. W przystępny sposób prezentują życie i twórczość artysty. Warsztaty bazują na tekście utworu Anny Świrszczyńskiej <i>O Janie Matejce i panu Kajetanie</i> . W trakcie warsztatów wykorzystywana jest prezentacja PowerPoint. W końcowej fazie zajęć dzieci podzielone na dwie grupy rywalizują, rozwiązując krzyżówkę sprawdzającą zdobyte wiadomości.	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	
Znani krakowianie – św. Jadwiga, królowa	Zajęcia przybliżają postać św. Jadwigi. Bazują na tekście utworu Marty Galos <i>Królowa Jadwiga</i> . W trakcie warsztatów wykorzystywana jest prezentacja PowerPoint. Uczniowie wykonują ilustracje do zaprezentowanego utworu literackiego, które są następnie wklejane do wcześniej	uczniowie kl. 1-3 SP	90 min.	

	przygotowanej książeczki.			
--	---------------------------	--	--	--