



MAŁOPOLSKA

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 1-3 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

FILIA W CHRZANOWIE

Kodowanie na start

Opis: zajęcia edukacyjne mające na celu zainteresowanie uczniów kodowaniem i programowaniem.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kolorowy świat emocji

Opis: zajęcia czytelnicze z elementami biblioterapii na podstawie książki „Kolorowy potwór” autorstwa A. Llenas. Rozpoznawanie i nazywanie emocji oraz poznawanie sposobów radzenia sobie z nimi.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kolorujemy i ożywiamy – zabawa z aplikacją Quiver

Opis: Zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem aplikacji Quiver, podczas których dzieci kolorują obrazki, a następnie oglądają je w formie animacji 3D.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Opowieści z drewnianej skrzyneczki: W zdrowym ciele zdrowy duch

Opis: zajęcia czytelnicze z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai. Pogadanka na temat zdrowego stylu życia, sportu, zainteresowań, praca plastyczna.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Opowieści z drewnianej skrzyneczki: Internetowa koleżanka

Opis: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai, poświęcone tematyce zagrożeń internetowych.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Opowieści z drewnianej skrzyneczki: Noc w bibliotece

Opis: Zajęcia z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai, omówienie zasad korzystania z biblioteki, quiz.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Opowieści z drewnianej skrzyneczki: O rybaku i złotej rybce

Opis: Zajęcia z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai i grą wielkofilmową „W krainie bajek.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Opowieści z drewnianej skrzyneczki: Legenda o Lechu, Czechu i Rusie

Opis: Zajęcia edukacyjne poświęcone legendzie o Lechu, Czechu i Rusie. Uczniowie poznają polskie symbole narodowe, wysłuchają opowieści w teatrzyku kamishibai, wykonają pracę plastyczną z okazji 3 maja.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Ozoboty w ruchu – baw się i ucz!

Opis: zajęcia edukacyjne, podczas których uczestnicy uczą się podstaw kodowania przy użyciu Ozobotów.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Photon w bibliotece

Opis: warsztaty edukacyjne dla uczniów z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon. Zainteresowanie dzieci kodowaniem i programowaniem.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Rozszerzona rzeczywistość na start

Opis: wprowadzenie uczniów w świat rozszerzonej rzeczywistości.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

W świecie legend

Opis: zajęcia czytelnicze realizowane w oparciu o wybrane polskie legendy.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W MIECHOWIE

Zgubione? Nie szkodzi! Skarpetki kodują przygody- zajęcia z robotami Ozobot

Opis: interdyscyplinarne zajęcia z programowania, literatury i plastyki. Dzieci pracują w zespołach, tworząc trasy dla Ozobotów przy użyciu kodowania kodami. Tematyka zajęć oparta jest na motywie zagubionych skarpetek, co stanowi punkt wyjścia do rozwijania umiejętności logicznego myślenia, planowania sekwencji działań oraz podstaw programowania. Dzieci będą pracować z cytatami z książki, rozwijać wyobraźnię i współpracować w grupie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Rakieta Kopernika- moja wyprawa w kosmos

Opis: podczas zajęć dzieci poznają podstawy astronomii oraz postać M. Kopernika („Kopernik i wirujące planety”- teatrzyk kamishibai), a następnie wcielą się w rolę młodych odkrywców kosmosu. Tworząc własne misje kosmiczne z pomocą robota edukacyjnego Photon, będą programować jego trasę po Układzie Słonecznym, ucząc się przy tym logicznego myślenia, współpracy i podstaw kodowania.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Photon w labiryncie Minotaura-kodujemy drogę do wolności

Opis: wyruszymy z uczniami w fascynującą podróż przez mit o „Dedalu i Ikarze”, łącząc świat starożytnych opowieści z nowoczesną technologią. Podczas zajęć dzieci poznają historię wynalazcy Dedala, wcielą się w rolę jego pomocników, programując robota Photon, by pomógł mu odnaleźć wyjście z labiryntu. Zajęcia rozwijają logiczne myślenie, kreatywność i umiejętność pracy zespołowej, łącząc elementy kodowania z edukacją humanistyczną.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Papierowy teatr i wielkie tematy

Opis: cykl zajęć oparty na literaturze dziecięcej (książki, opowiadania, teatrzyk kamishibai), których celem jest wspieranie rozwoju społeczno- emocjonalnego uczniów. Poprzez wspólne czytanie i rozmowę dzieci będą poznawać i omawiać ważne tematy.

Do wyboru : „ Puchate i Kolczate - bajka o relacjach”, „ O borsuku, który na cały świat się obraził - o emocjach”, „ Prawda i Kłamstwo - bajka o rywalizacji dobra i zła”, „Ula jest inna - o tolerancji i akceptacji”, samoakceptacja „ Jak Leon polubił siebie”, „Na tropie Śmieciowego Potwora - o ekologii”, „Umiem mówić Nie - bajka o asertywności”, bezpieczeństwo w sieci „Internetowa koleżanka - o zagrożeniach w Internecie” i w codziennym życiu „Cukierek? Nie, Dziękuję - wczesna profilaktyka uzależnień”.

Zajęcia rozwijają umiejętność wyrażania emocji, budowania relacji oraz krytycznego myślenia, jednocześnie wzmacniając kompetencje językowe i czytelnicze.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W MYŚLENICACH

Mój przyjaciel – książka

Opis: lekcja mająca na celu zwrócenie maluchom uwagę na wartość czytania, rozbudzenie zamiłowania do czytania.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 min.

Z wizytą na Czarnym Łądzie. Lekcja towarzysząca lekturze „Afryka Kazika” - zajęcia z pokazem slajdów

Opis: lekcja towarzysząca lekturze „Afryka Kazika” – odwiedzimy niektóre zakątki Afryki opisane w książce, skonfrontujemy przeszłość z czasami obecnymi. W ramach edukacji międzykulturowej-kształtowanie u uczniów postawy ciekawości świata oraz poszanowania innych kultur i religii. Rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 min.

„W kraju kwitnącej wiśni, czyli japońskie ABC”- zajęcia z pokazem slajdów

Opis: zajęcia pokazujące kulturową odmienność Japonii. W zajęcia zostaną wplecione elementy mindfulness – ćwiczenia z wykorzystaniem między innymi misy tybetańskiej.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 min.

Kodowanie – to takie proste!

Opis: zajęcia dla najmłodszych z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych dostępnych w bibliotece, np. mata do kodowania, kubeczki, roboty

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Robot Photon i zdrowe nawyki

Opis: celem zajęć jest promowanie zdrowych nawyków i aktywności fizycznej. Uczą dzieci podstaw programowania.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

„Kopernik i wirujące planety”- zajęcia z wykorzystaniem teatryku kamishibai

Opis: Dzieci poznają sylwetkę wybitnego polskiego astronoma – Mikołaja Kopernika w oparciu o bajkę (teoria heliocentryczna, rewolucja w astronomii), innych naukowców i osób rozślawiających Polskę na świecie (Sławosz Uznański-Wiśniewski i jego misja kosmiczna na stacji ISS). Zajęcia wzbogacone o zabawy plastyczne, naukę piosenki i zagadki ze świata nauki.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP

Czas trwania: 45 min.

„Internetowa koleżanka” – zajęcia z wykorzystaniem teatrzyku kamishibai.

Opis: Zajęcia mają na celu uświadomienie dzieciom, jakie zagrożenia niesie ze sobą Internet. Uczą jak się przed nimi chronić oraz gdzie szukać pomocy w razie problemów związanych z korzystaniem z sieci.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

„Te co skaczą i fruważą. Niezwykły świat zwierząt” – zajęcia z pokazem slajdów i krótkich filmów

Opis: Zajęcia mają na celu wzbogacenie wiedzy uczniów na temat zróżnicowanego świata zwierząt na różnych kontynentach, kształtowanie postaw proekologicznych – gatunki zagrożone wyginięciem, konieczność ochrony świata zwierząt, nadmierna ingerencja człowieka w ten świat oraz rozbudzenie ciekawości przyrodniczej uczniów, uwrażliwienie na konieczność dbania o świat fauny.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 min.

„Bądź bezpieczny w sieci” – zajęcia z wykorzystaniem robotów Ozobot.

Opis: Zajęcia mają na celu wzbogacenie wiedzy uczniów na temat zagrożeń płynących z korzystania z Internetu. Uczą jak się przed nimi chronić. W zajęciach wykorzystane zostaną Ozoboty.

Adresaci: uczniowie klas 1-3 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 min.

FILIA W NOWEJ HUCIE

Bajkowe ścieżki z Ozobotem

Opis: zajęcia z wykorzystaniem Ozobotów. Podczas zajęć uczniowie poznają podstawowe zasady kodowania i zaprogramują trasę dla robota.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Brzydkie Kaczątka – baśniowy teatrzyk

Opis: Zajęcia na podstawie baśni Hansa Christiana Andersena "Brzydkie kaczątka" z wykorzystaniem teatrzyku Kamishibai. Zajęcia mają na celu rozwijanie zainteresowań dzieci bajkami i baśniami oraz wprowadzanie dziecka w świat wartości takich jak odpowiedzialność, dobro, piękno, prawda.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Calineczka – baśniowy teatrzyk

Opis: zajęcia na podstawie baśni Hansa Christiana Andersena "Calineczka" z wykorzystaniem teatrzyku Kamishibai. Zajęcia mają na celu rozwijanie zainteresowań dzieci bajkami i baśniami oraz wprowadzanie dziecka w świat wartości takich jak odpowiedzialność, dobro, pomoc, przyjaźń.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Cukierkowe wybryki – teatrzyk przygód

Opis: zajęcia na podstawie książki „Cukierku, Ty łobuzie” z wykorzystaniem teatrzyku Kamishibai o tym samym tytule. Podczas zajęć dzieci poznają fabułę i głównych bohaterów książki.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP

Czas trwania: 60 min.

Pinokio – baśniowy teatrzyk

Opis: zajęcia na podstawie książki Carla Collodiego „Pinokio” z wykorzystaniem teatrzyku Kamishibai. Zajęcia mają na celu zapoznanie dzieci z bohaterami książki oraz wprowadzanie w świat wartości takich jak odpowiedzialność, dobro i zło, pomoc, przyjaźń.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Podróże z Pandą po Krakowie

Opis: zajęcia z wykorzystaniem robota mTiny/Photona. Podczas zajęć uczniowie poznają podstawowe zasady kodowania i za pomocą kodu zaprogramują trasę dla robota.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Lekcja ogólnobiblioteczna

Opis: zajęcia mają na celu zapoznanie dzieci z księgozbiorem biblioteki i jej pracą. Uczniowie poznają budowę katalogów oraz zasady posługiwania się nimi. Wstępem do zajęć jest opowieść „Noc w bibliotece” z wykorzystaniem teatrzyku Kamishibai.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W OLKUSZU

Escape room „Zaginione skarpetki”

Opis: rozwiązywanie serii zagadek, związanych z historiami bohaterów książki J. Bednarek „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek”. Tworzenie własnej historyjki 11. skarpetki za pomocą kostek Story Cubes.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 90 min.

Od książki do kodu – Ozoboty na tropie bajkowych bohaterów

Opis: zajęcia czytelnicze połączone z nowymi technologiami. Uczniowie poznają podstawy kodowania, rozwijają umiejętności logicznego myślenia oraz pracy w grupie .

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP

Czas trwania: 90 min.

Poznaj miejsce, gdzie mieszkają książki

Opis: pierwsza wizyta w Bibliotece Pedagogicznej w Olkuszu. Poznanie historii i ciekawostek z życia biblioteki. Aktywności z wykorzystaniem magicznego dywanu.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Mój przyjaciel Kemushi - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze z wykorzystaniem japońskiej metody kamishibai. Historia opowiada o przyrodzie i jej przemianach, o tym czym jest tożsamość i przemijanie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP

Czas trwania: 45 min.

Biblioteczna przygoda z Doktorem Dolittle

Opis: zajęcia czytelnicze z wykorzystaniem głośnego czytania fragmentów lektury, PUS-owanie, zabawa z Quiver.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Bajka o żabach - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze przedstawiające za pomocą prostej fabuły sytuację, w której pozostajemy w błędnych przekonaniach patrząc na rzeczywistość z jednej tylko perspektywy.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Legenda o Smoku Wawelskim podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze wykorzystujące legendę o Smoku Wawelskim skupiające się na emocjach głównych bohaterów. Ćwiczenia ułatwiające rozpoznawanie i nazywanie emocji.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Bajka o Wiśle - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: podczas prezentacji kamishibai „Bajka o Wiśle” opowiadamy historię rzeki od źródeł po ujście, pokazując ilustracje i angażując uczniów w zaznaczanie miejsc na mapie, omawianie fauny, problemów ekologicznych oraz legend związanych z miastami nad Wisłą.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Dwa ptaszki - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: Zajęcia czytelnicze podkreślające wagę przyjaźni i współpracy.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Czerwony Kapturek - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: „Czerwony Kapturek” w formie kart narracyjnych kamishibai to opowieść w dwuczęściowej wersji w której bohaterka najpierw pokonuje wilka, a następnie – już jako bardziej doświadczona – uczy się wyciągać wnioski z przeszłych wydarzeń, co nadaje opowieści charakter rozwojowy i umoralniający.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Rower Walentynki - podróż w krainę dziecięcej literatury z teatrykiem Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze wspierające naukę liczenia oraz podkreślające wagę altruizmu i asertywności.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Od kartki do świata 3D – kolorowanki z Quivera

Opis: zajęcia plastyczne z wykorzystaniem smartfonów i tabletu oraz magicznego dywanu.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Okiem detektywa – w krainie legend i baśni.

Opis: zajęcia stymulujące i rozwijające percepcję oraz logiczne myślenie w oparciu o gry: „W krainie baśni” i „W krainie legend”.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Z książką w ręku - tropimy bohaterów wokół nas

Opis: zajęcia czytelnicze z książką POP-UP „Superbohaterzy są wśród nas”.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Zakodowany zamek – kodowanie na dywanie

Opis: zajęcia wprowadzające w podstawy kodowania, doskonalące myślenie logiczne i umiejętność współpracy w grupie oraz wykorzystujące potencjał magicznego dywanu.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Zaprogramuj mnie jeśli potrafisz! - Robot Photon Junior 1

Opis: zajęcia wprowadzające w podstawy kodowania, doskonalące myślenie logiczne i umiejętność współpracy w grupie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Zaprogramuj mnie jeśli potrafisz! - Robot Photon Junior 2

Opis: zajęcia wprowadzające w podstawy kodowania, doskonalące myślenie logiczne i umiejętność współpracy w grupie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Eko-odkrywcy z klockami PUS

Opis: dzieci rozwiązują zadania związane z ochroną przyrody, segregacją odpadów, oszczędzaniem wody i nabywaniem prawidłowych nawyków z klockami PUS.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP

Czas trwania: 45 min.

Czytam, zgaduję, buduję - literkowe wyzwania z PUS

Opis: zajęcia wspierające rozwój umiejętności czytania poprzez kojarzenie obrazów z wyrazami.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Pus-owe łamigłówki

Opis: ćwiczenia i zadania polegające na rozwiązywaniu zadań logicznych uczących skupienia i wprowadzających w świat kodowania.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Boty...boty...Ozoboty

Opis: uczniowie poznają podstawy kodowania przy pomocy Ozobotów, rozwijają umiejętności logicznego myślenia oraz pracy w grupie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Z piramidą po zdrowie - mali eksperci dobrego życia

Opis: podczas zajęć dzieci poznają zasady zdrowego stylu życia, odkrywając kolejne piętra piramidy zdrowia poprzez zabawę, ruch i interaktywne zadania. Mali eksperci nauczą się, jak dbać o swoje ciało, emocje i codzienne nawyki, by czuć się świetnie każdego dnia! Zajęcia z wykorzystaniem gry wielkoformatowej.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 minut

„Mapa biblioteki” – Ozobot naszym przewodnikiem

Opis: uczestnicy tworzą uproszczoną mapę biblioteki i programują robota Ozobota tak, by dotarł do wskazanych działów. Nauka orientacji przestrzennej, praca z mapą, myślenie algorytmiczne.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

FILIA W OŚWIĘCIMIU

Kodowanie na cztery pory roku

Opis: podstawy kodowania z wykorzystaniem bibliotecznego robota Photona.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Photon i cyfrowy świat

Opis: poznanie pozytywnych i negatywnych skutków korzystania z urządzeń cyfrowych poprzez zabawę z bibliotecznym robotem Photonem.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Photon - mój przyjaciel!

Opis: podstawy programowania z bibliotecznym robotem Photonem.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Raz, dwa, trzy... Ozoboty na start!

Opis: podstawy kodowania i programowania z bibliotecznymi robotami Ozobotami.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Rozszerzona rzeczywistość w bibliotece

Opis: poznanie książek i aplikacji z rozszerzoną rzeczywistością (AR).

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Szczęśliwy świat Muminków

Opis: zapoznanie z twórczością Tove Jansson i bohaterami jej książek. Zajęcia literacko-plastyczne.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Zdrowy jak smok!

Opis: zajęcia literacko-plastyczne promujące zdrowy tryb życia.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Teatrzyk Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze z wykorzystaniem japońskiego teatrzyku Kamishibai.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Opowieści do wyboru:

- **Opowieści do wyboru:**
- **AMELKA I LATAJĄCA KSIĘGA** - opowieść o magicznej mocy książek
- **BAJKA O SOLI** - opowieść o miłości rodzicielskiej w relacji ojca i córki oraz o wybaczeniu i akceptacji
- **CUKIEREK? - NIE, DZIĘKUJĘ** - opowieść o wczesnej profilaktyce uzależnień (substancje psychoaktywne) i reagowaniu na sytuacje niebezpieczne
- **DZIEŃ KROPKI** - opowieść o rozwijaniu kreatywności plastycznej u dzieci
- **INTERNETOWA KOLEŻANKA** - opowieść o zagrożeniach w Internecie
- **KOPERNIK I WIRUJĄCE PLANETY** - opowieść o życiu i odkryciach Mikołaja Kopernika
- **KSIĄŻKI** - opowieść o magicznej mocy książek
- **LAJKONIK** - legenda o Lajkoniku
- **LEGENDA O BAZYLISZKU** - legenda o warszawskim smoku Bazyliszku
- **LEGENDA O SKARBNIKU** - legenda o duchu kopalni, który pomaga górnikom
- **LEGENDA O SMOKU WAWELSKIM** - legenda o najstłynniejszym krakowskim smoku
- **MISIEWIE WIADOMOŚCI - NIEDŹWIEDŹ BRUNATNY** - opowieść o różnych gatunkach niedźwiedzi
- **MIŚ WOJTEK - NIEZWYKŁY ŻOŁNIERZ** - opowieść o Wojtku, żołnierzu polskich Sił Zbrojnych podczas II wojny światowej
- **MUZYKANCY Z BREMY** - opowieść o zwierzętach, które walczą o godne życie i znajdują nowy dom
- **NIEPODLEGŁA 11 LISTOPADA** - opowieść o polskich symbolach narodowych
- **NOC W BIBLIOTECE** - bajka o krasnoludku, który zgubił swoją bajkę

- **O ŚPIĄCYCH RYCERZACH W TATRACH** - bajka patriotyczna o rycerzach, którzy obudzą się i będą bronić Polski, gdy ta będzie w niebezpieczeństwie
- **PINOKIO** - historia drewnianego pajacyka
- **PORY ROKU CZYLI ROK I JEGO CZTERY CÓRKI** - opowieść o zmieniających się porach roku
- **PREZENTY ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA** - opowieść o Świętym Mikołaju
- **PUCHATE I KOLCZASTE** - bajka o dobrych i złych relacjach oraz emocjach
- **W ZDROWYM CIELE ZDROWY DUCH** - opowieść o uzależnieniu od smartfona
- **WIELKANOCNY ZAJĄCZEK** - opowieść o wielkanocnych tradycjach i zwyczajach
- **WYPOŻYCZALNIA SKRZYDEŁ** - opowieść o mocy opowieści, literatury i czytania
- **ZŁOTA KACZKA** - opowieść o bogactwie, które szczęścia nie daje

FILIA W PROSZOWICACH

Kodowanie kolorami z robotem Ozobot

Opis: kodowanie robotów Ozobot odbywa się za pomocą sekwencji kolorowych kwadratów umieszczonych na trasie, po której się poruszają. Trasy mogą przybierać różnorodne kształty, co sprawia, że można dopasować je do aktualnie przerabianej tematyki zajęć. Celem zajęć jest nauka podstaw programowania.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Kodowanie na dywanie

Opis: celem zajęć jest wprowadzenie dzieci krok po kroku do nauki programowania robota Photona. Uczestnicy zajęć poznają nowe technologie i możliwości zdobycia kolejnych poziomów kompetencji. Chwile spędzone na programowaniu zaowocują nowymi umiejętnościami i zainteresowaniami.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Inteligentne długopisy 3D

Opis: celem zajęć jest rozwijanie wyobraźni i zdolności manualnych przy pomocy długopisów 3D - to kreatywne narzędzia, które w prosty sposób pozwalają tworzyć trójwymiarowe projekty z kolorowych filamentów.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

FILIA W SŁOMNIKACH

Uczymy się programować

Opis: podczas zajęć uczniowie zostaną zapoznani z możliwościami robotów edukacyjnych Photon. Nauczą się podstaw programowania oraz logiki.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

Książka najlepszym przyjacielem

Opis: podczas zajęć uczniowie zostaną zapoznani z historią książek i druku. Dowiedzą się również jakie korzyści przynosi regularne czytanie. Zostaną również zapoznani z książkami wykorzystującymi wirtualną rzeczywistość.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Książkowi bohaterowie

Opis: zapoznanie uczestników z życiorysami najwybitniejszych pisarzy i twórców literatury dla najmłodszych.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Rozwijamy kreatywność

Opis: uczestnicy zajęć wezmą udział w treningu kreatywności oraz zapamiętywania, grach edukacyjnych oraz ćwiczeniach z literaturą. Poznają sposoby rozwiązywania problemów.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 60 min.

FILIA W SUCHEJ BESKIDZKIEJ

Podróże Ozobotów

Opis: cykl zajęć z książką dla dzieci i nauką programowania. Piękne wydawnictwa książkowe przybliżają dzieciom osobliwości przyrodnicze i kulturowe (parki narodowe, miasta, regiony) Polski oraz świata. Dzieci, w prosty i przyjazny sposób, programują trasę wędrówki robota – Ozobot Bit Plus.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

W poszukiwaniu leśnych zapachów i dźwięków - opowieść ruchowa z elementami zabaw na Magicznym Dywanie

Opis: zajęcia w formie opowieści ruchowej i zabaw na interaktywnym Magicznym Dywanie. Przenoszą w świat leśnej przyrody. Dzieci poznają m.in. odgłosy i zapachy lasu. Zajęcia uczą uważnego słuchania, obserwowania i wyrażania emocji poprzez ruch. Uważliwiają na piękno leśnej przyrody.

Adresaci: uczniowie kl. 1-2 SP.

Czas trwania: 45 min.

Misja w Kosmosie – interaktywna gra przygodowa z robotem Photonem

Opis: dzieci biorą udział w kosmicznej przygodzie, podczas której pomogą robotowi Photonowi odbyć podróż przez Układ Słoneczny i bezpiecznie wrócić na Ziemię (programują trasę robota). Zajęcia rozwijają logiczne myślenie i kreatywność.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kosmiczna czekolada - czym nakarmić Ufoludka?

Opis: zapoznanie dzieci z podstawowymi zasadami zdrowego odżywiania (prezentacja multimedialna, zabawy). Kształtowanie świadomości wpływu jedzenia na zdrowie i samopoczucie.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W WADOWICACH

Kodowanie offline z Janem Brzechwą

Opis: jak przygotować dzieci do programowania i rozwijać u nich myślenie komputacyjne? Ćwicząc kodowanie offline. Podczas zajęć uczniowie poznają ciekawostki z życia Jana Brzechwy i wykonają zadania z kodowania oparte na jego najpopularniejszych utworach.

Adresaci: uczniowie kl. 1-2 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kodowanie offline z Julianem Tuwimem

Opis: jak przygotować dzieci do programowania i rozwijać u nich myślenie komputacyjne? Ćwicząc kodowanie offline. Podczas zajęć uczniowie poznają ciekawostki z życia Juliana Tuwima i wykonają zadania z kodowania oparte na jego najpopularniejszych utworach.

Adresaci: uczniowie kl. 1-2 SP.

Czas trwania: 45 min.

W bajkowym świecie

Opis: pełne humoru zajęcia prowadzące dzieci przez świat bajkowych i baśniowych bohaterów. W programie quiz, gra planszowa i praca plastyczna.

Adresaci: uczniowie kl. 1 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Gimnastyka przyszłego informatyka – Sprytny Roboty Ozoboty

Opis: zapoznanie z możliwościami robotów edukacyjnych Ozobot. Świetna zabawa połączona z nauką kodowania, tworzeniem własnych historii i rysowaniem.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3 SP.

Czas trwania: 45 min.

W poszukiwaniu zaginionej skarpetki – gra biblioteczna

Opis: psotne skarpetki pogubiły się w trakcie zabawy w chowanego. Żeby je odnaleźć trzeba wykonać szereg zadań, rozwiązać nietatwe zagadki, a nawet...celnie rzucać. Gra biblioteczna inspirowana książką Justyny Bednarek „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek”. Świetna zabawa i sporo emocji dla małych detektywów.

Adresaci: uczniowie kl. 3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Książka tunelowa – w niej opowieść się chowa.

Opis: czy książka to tylko okładka i kolejne strony? Niekoniecznie. W trakcie naszych zajęć dzieci poznają nieszablonową wersję książki – książkę tunelową i wykonają jej własny egzemplarz. Twórcze zajęcia dla małych wielbicieli książek i nie tylko.

Adresaci: uczniowie kl. 3 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Gimnastyka przyszłego informatyka – Cz. I: Zaprzyjajnij się z robotem Photon

Opis: wędrówka przez świat bajkowych bohaterów z robotem edukacyjnym Photon. Nauka podstawowych funkcji robota połączona z powtórzeniem informacji o najważniejszych postaciach baśni i lektur szkolnych.

Adresaci: uczniowie kl. 1-3, którzy nie pracowali jeszcze z robotem.

Czas trwania: 45 min.

Gimnastyka przyszłego informatyka - Cz. II: Kodowanie z bajką w tle.

Opis: w trakcie zajęć dzieci wyruszą w drogę razem z zapominalskim zajączkim Fotonkiem. Kodowanie tras o wyższym stopniu trudności do tekstu autorskiej bajki inspirowanej historią Czerwonego Kapturka.

Adresaci: uczniowie klas 1-3, którzy pracowali już z robotem.

Czas trwania: 45 min.