



OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 4-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ

FILIA W CHRZANOWIE

Świat książek : od papieru do rozszerzonej rzeczywistości

Opis: zapoznanie uczniów z różnymi formami książki od tradycyjnych książek papierowych do książek interaktywnych dostępnych w zbiorach własnych biblioteki.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Dixit – myśl, wymyśl, wygraj!

Opis: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem gry „Dixit”, które wspierają rozwój logicznego myślenia, koncentracji oraz kreatywności.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Ozobot - mały robot – wielka przygoda

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Photon w bibliotece

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Kodowanie w bibliotece

Opis: zajęcia dotyczące kodowania offline. Wprowadzenie do programowania robota edukacyjnego Photon.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Przygoda z ekologią

Opis: zajęcia edukacyjne dotyczące problemu zanieczyszczenia planety, prowadzone w oparciu o teatrzyk kamishibai.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Zabawy literackie z Pictionary Air

Opis: zajęcia biblioteczne z wykorzystaniem gry Pictionary Air 2, podczas których uczniowie tworzą rysunki i odgadują. Dzięki zabawie rozwijają wyobraźnię, spostrzegawczość oraz wiedzę o literaturze, a także wzmacniają umiejętność współpracy i integrują się jako grupa.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

FILIA W MIECHOWIE

„Witajcie w naszej bajce” – escape room na podstawie „Akademii Pana Kleksa” J. Brzechwy

Opis: gra biblioteczna luźno oparta na lekturze.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min. (możliwość skrócenia czasu)

Symboliczny wymian niezwyklej podróży

Opis: gra biblioteczna w oparciu o „Małego Księcia” Antoine de Saint-Exupéry’ego. Znajomość lektury nie jest konieczna dla przejścia zadań. Zajęcia prowadzone są z wykorzystaniem TIK i aplikacji The Tiny Prince AR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min. (możliwość skrócenia czasu)

FILIA W MYŚLENICACH

„W cieniu baobabu, czyli wędrówki śladami Stasia i Nel” – zajęcia z pokazem slajdów

Opis: w ramach edukacji międzykulturowej- kształtowanie u uczniów postawy ciekawości świata oraz poszanowania innych kultur i religii. Rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45, 60 lub 90 min.

„W kraju kwitnącej wiśni. Poznajemy kulturę Japonii” – 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. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 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, uświadomienie na konieczność dbania o świat fauny.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 lub 60 lub 90 min.

FILIA W NOWEJ HUCIE

Hejt w internecie

Opis: zajęcia mają na celu uświadomienie młodych uczniów na problem cyberprzemocy, zapoznanie ich z pojęciem hejtu i jego genezą oraz zaprezentowanie metod radzenia sobie z nim w Internecie.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kilka słów o uzależnieniach - profilaktyka

Opis: celem zajęć jest zwiększenie świadomości dotyczącej uzależnień, ich rodzajów oraz związanych z nimi konsekwencji dla zdrowia i życia. Celem warsztatów jest również uwrażliwienie młodych ludzi na problem presji rówieśniczej, uczenie jej rozpoznawania, radzenia sobie z nią oraz asertywnego odmawiania.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Lekcja ogólnobiblioteczna

Opis: zajęcia mają na celu zachęcić uczniów do samodzielnego korzystania z księgozbioru biblioteki, zapoznać ich z zasadami korzystania ze zbiorów PBW i ich specyfiką. Podczas lekcji uczniowie poznają budowę katalogów oraz zasady posługiwania się nimi.

Adresaci: uczniowie kl. 5 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W OLKUSZU

Czy jesteś bezpieczny w Sieci?

Opis: zajęcia z wykorzystaniem Gry XXL „BEZPIECZNI W SIECI”, która uczy dzieci przez zabawę i ruch podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z Internetu, poczty email, urządzeń mobilnych, social mediów oraz utrwała właściwe zachowania i praktyki w sieci.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

Opis: ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. Lekcja z wykorzystaniem gry Dixit.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Co uczeń powinien wiedzieć o prawie autorskim?

Opis: W czasie zajęć uczestnicy poznają najważniejsze pojęcia związane z prawem autorskim. Przyjrzą się też kluczowym postanowieniom licencji popularnych internetowych serwisów. Uzyskają świadomość, że prawo autorskie dotyczy ich nie tylko jako odbiorców, ale też jako twórców.

Adresaci: uczniowie 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Ochrona wizerunku w sieci – o czym warto pamiętać?

Opis: uczestnicy dowiedzą się, czym są dobra osobiste i wizerunek. Następnie zapoznają się z prawnymi i etycznymi aspektami rozpowszechniania wizerunku oraz zastanowią się, jak postępować w codziennych sytuacjach związanych z utrwalaniem wizerunku.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Kryptonim: agent – łącz słowa w skojarzenia

Opis: ćwiczenia kreatywnego myślenia opartego na skojarzeniach, w których uczestnicy wcielają się w jedną z dwóch ról - każda związana jest z innym rodzajem zadań. Łączenie losowych słów skojarzeniami, które drużyna ma odgadnąć, jest niezłą gimnastyką umysłową i zmusza do szukania haseł, które w kreatywny sposób zainspirują drużynę. Wykorzystanie gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Obraz w słowie - słowo w obrazie

Opis: ćwiczenia na pobudzenie wyobraźni, rozbudzenie kreatywności, konstruowania poprawnych wypowiedzi ustnych i pisemnych z kartami Dixit MNK

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Narratorzy przyszłości - biblioteka pełna opowieści

Opis: zajęcia podczas których uczestnicy uczą się opowiadać angażujące historie, wykorzystując techniki narracyjne. Celem jest rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych, budowanie pewności siebie w mówieniu oraz kreatywne wykorzystanie opowieści do przekazywania wiedzy i budowania relacji.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - myślimy na różne sposoby

Opis: ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak PICTIONARY AIR 2 wraz z przygotowanym zestawem haseł dotyczącym książki uzgodnionej z nauczycielem zamawiającym lekcję, następnie podzieleni na dwie drużyny będą przy pomocy pisaka odgadywać hasła. Przygotowane hasła zostaną narysowane przez uczniów i zostaną wykorzystane do gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Rysuj! Oglądaj! Zgaduj! - wyobraźnia na pełnych obrotach

Opis: ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, koncentrujące uwagę. W czasie lekcji zostanie wykorzystany świecący pisak PICTIONARY AIR 2. Uczniowie przygotowują hasła do wybranej lektury, następnie podzieleni na dwie drużyny będą przy pomocy pisaka odgadywać hasła. Przygotowane hasła zostaną narysowane przez uczniów i zostaną wykorzystane do gry Tajniacy.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Ekspres Wiedzy do Hogwarty

Opis: zajęcia, w trakcie których uczniowie przy pomocy quizu mogą sprawdzić swoją wiedzę o Harrym Potterze. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Założysz się? - pokaż na co Cię stać!

Opis: Gra towarzyska, w której gracze wykonują zadania i obstawiają sukces lub porażkę innych graczy. Zasady są proste: gracze wykonują zadania (umysłowe lub zręcznościowe), a inni obstawiają, czy im się to uda. Zwycięża ten, kto najlepiej obstawia i najsukuteczniej wykonuje zadania.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Poznaj Kosmos!

Opis: Zajęcia z wykorzystaniem gry wielkoformatowej „POZNAJ KOSMOS” rozwijającą u dzieci wiedzę o układzie słonecznym i wszechświecie oraz prawach fizyki. W trakcie rozgrywki dzieci nauczą się najważniejszych informacji o Ziemi, sąsiadujących planetach i naszym miejscu w układzie słonecznym. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Poznaj miejsce, gdzie mieszkają książki

Opis: pierwsza wizyta w Bibliotece Pedagogicznej w Olkuszu. Poznanie historii i ciekawostek z życia biblioteki. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Escape room „Lew, czarownica i stara szafa”

Opis: rozwiązywanie serii zagadek, związanych z treścią książki C.S. Lewisa „Lew, czarownica i stara szafa”. W trakcie zajęć uczniowie utrwalają znajomość treści lektury, rozwijają umiejętności współpracy w grupie, ćwiczą logiczne myślenie i czytanie ze zrozumieniem, wzmacniają motywację do nauki poprzez zabawę.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 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 min.

„Mały Księżę” dla małych i dużych

Opis: zajęcia z wykorzystaniem głośnego czytania, technologii AR, kreatywnych zadań oraz gry wielkoformatowej „POZNAJ KOSMOS” rozwijającą u dzieci wiedzę o układzie słonecznym i wszechświecie oraz prawach fizyki. W trakcie rozgrywki dzieci nauczą się najważniejszych informacji o Ziemi, sąsiadujących planetach i naszym miejscu w układzie słonecznym. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Zdrowe nawyki w sieci – jak mądrze korzystać z ekranu

Opis: zajęcia skupiają się na temacie higieny cyfrowej - czym jest, na czym polega, jak ważna jest jej rola we współczesnym świecie.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Ligretto Lab: refleks, strategia, zabawa

Opis: uczestnicy zanurzą się w dynamiczną grę zespołową w lekkiej, pełnej emocji formie. Zajęcia rozwijające refleks, spostrzegawczość i umiejętność pracy w zespole. Uczestnicy uczą się szybkiego podejmowania decyzji, reagowania na zmieniającą się sytuację oraz planowania kilku ruchów naprzód. Dzięki wspólnej, równoczesnej rozgrywce gra wzmacnia komunikację, współpracę i zdrową rywalizację.

Adresaci: uczniów klas 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Sztos – warsztat sprawności poznawczych

Opis: Uczestnicy, pracując w trzech zespołach, podejmą różnorodne zadania wykorzystujące akcesoria z gry, sprawdzając swoją wiedzę, spostrzegawczość, zręczność i umiejętność współpracy. Zajęcia łączą elementy edukacji, aktywności ruchowej i zdrowej rywalizacji, tworząc inspirującą przestrzeń do rozwijania kompetencji poznawczych i społecznych.

Adresaci: uczniowie klas 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

FILIA W OŚWIĘCIMIU

Akademia Pana Kleksa, czyli podróż w świat fantazji

Opis: promocja twórczości Jana Brzechwy i propagowanie czytelnictwa. Zajęcia literacko-plastyczne.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

Poszukiwacze zaginionej książki

Opis: gra biblioteczna oparta na kodach i szyfrach, która pozwala na poznanie specyfiki biblioteki pedagogicznej.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

1, 2, 3... Ozoboty na start!

Opis: podstawy kodowania i programowania z bibliotecznymi robotami Ozobotami.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Rozszerzona rzeczywistość w bibliotece

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Teatryk Kamishibai

Opis: zajęcia czytelnicze z wykorzystaniem japońskiego teatryku Kamishibai.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

Opowieści do wyboru:

CUKIEREK? - NIE, DZIĘKUJĘ - opowieść o wczesnej profilaktyce uzależnień (substancje psychoaktywne) i reagowaniu na sytuacje niebezpieczne

INTERNETOWA KOLEŻANKA - opowieść o zagrożeniach w Internecie

JAN SZCZEPANIK - GENIUSZ Z GALICJI - opowieść o wynalazcy, zwanym "polskim Edisonem" (wynalazł m.in. kolorową fotografię i kamizelkę kuloodporną)

KAZIMIERZ NOWAK - LISTY Z AFRYKI - opowieść o podróżniku i fotografie, bohaterze książki "Afryka Kazika", który samotnie przemierzył Afrykę na rowerze

W ZDROWYM CIELE ZDROWY DUCH - opowieść o uzależnieniu od smartfonu.

Zasady korzystania z biblioteki naukowej na przykładzie biblioteki pedagogicznej

Opis: zasady korzystania z Wypożyczalni i Czytelni, specyfika księgozbioru, rodzaje katalogów i kartotek zagadnieniowych, rewersy, katalog on-line.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

FILIA W SŁOMNIKACH

Superpamięć w akcji! Trening mózgu z robotami Ozobot

Opis: uczestnicy zajęć zostaną zapoznani z metodami szybkiego zapamiętywania informacji oraz czytania i uczenia się. Wezmą udział w treningu zapamiętywania oraz ćwiczeniach i grach edukacyjnych z literaturą oraz robotami edukacyjnymi Ozobot.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Internet bez pułapek

Opis: uczniowie wezmą udział w interaktywnej misji, podczas której poznają zasady bezpiecznego korzystania z Internetu i mediów społecznościowych. Dowiedzą się, jak chronić swoje dane, jak reagować na zagrożenia w sieci oraz jakie aplikacje mogą wspierać naukę i rozwijanie pasji. Zajęcia prowadzone są w formie rozmów, zadań i pracy zespołowej.

Adresaci:, uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 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. 4-5 SP.

Czas trwania: 45 min.

„Lodołamacze” – ćwiczenia oparte na współpracy

Opis: zajęcia integrujące klasę szkolną. Lekcja składa się z ćwiczeń mających na celu budowanie pozytywnych relacji w klasie i doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

STOP agresji

Opis: zapobieganie agresji w grupie rówieśniczej. Zajęcia uwzględniają metody działań profilaktycznych zaczerpnięte z najnowszej literatury pedagogicznej w zbiorach Biblioteki.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W WADOWICACH

Książkowi detektywi

Opis: zapomnialszy książkę ukrył pierścienek zaręczynowy w tajnej skrytce i... zapomniawszy hasła potrzebnego do jej otwarcia. Pomóc mogą mu tylko książkowi detektywi, którzy wędrując przez świat lektur i bajek rozwiązują szereg zagadek i odkrywają kolejne cyfry kodu. Gra biblioteczna z motywem literackim w tle.

Adresaci: uczniowie kl. 4 SP.

Czas trwania: 45 min.

Książka tunelowa – podróż w głąb opowieści

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

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 60 min.

Gra o koronę

Opis: gra biblioteczna w konwencji escape room, która w aktywny, pełen emocji sposób umożliwi dzieciom powtórzenie i utrwalenie wiadomości o pierwszym królu Polski i jego losach. W trakcie rozgrywki sześć drużyn zmierzy się w rywalizacji o koronę. Liczy się wiedza, spryt, współpraca i zręczność.

Adresaci: uczniowie kl. 5-6 SP.

Czas trwania: 60-90 min.

Klucz, biblioteka i stara szafa

Opis: gra biblioteczna w konwencji escape room, inspirowana powieścią S. C. Lewisa „Lew, czarownica i stara szafa”. Sześć drużyn – jeden zwycięzca. Pełna emocji zabawa, w czasie której uczniowie nie tylko przypomną sobie podstawowe informacje z lektury, ale także będą mogli wykazać się sprytem, inteligencją i umiejętnością współpracy. W tej grze liczy się każda sekunda.

Adresaci: uczniowie kl. 5-6 SP.

Czas trwania: 90 min.

Niezwykłe życiorysy : Simona Kossak i jej przyjaciele z puszczy

Opis: czy można zamieszkać w puszczy? Simona Kossak udowadnia, że tak! W czasie zajęć uczniowie poznają życie tej niezwykłej kobiety, profesor nauk leśnych, wielkiej miłośniczki przyrody i wraz z nią zajrzą do Białowieskiej Puszczy. W bonusie – praca plastyczna – tematyczne leporello.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Niezwykłe życiorysy : Wisława Szymborska z przymrużeniem oka

Opis: czy poeci mają poczucie humoru? Czy „lepiej” można zjeść? Co kolekcjonowała polska noblistka? Na te i inne pytania znajdziecie odpowiedź podczas naszego bibliotecznego spotkania z Wisławą Szymborską. Lekcja inspirowana książką M. Rusinka „Szalik : o Wisławie Szymborskiej dla dzieci”. W bonusie - wykonanie kartki pocztowej techniką kolażu.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.

Niezwykłe życiorysy : Maria Skłodowska - jak Mania została noblistką

Opis: czym były „małe Curie”? Czy Einstein lubił Skłodowską? I co trzeba zrobić, by zgarnąć dwie Nagrody Nobla? Te i inne ciekawostki poznają uczniowie podczas naszych zajęć dotyczących polskiej noblistki. Zajęcia inspirowane książką J. Grodek „Mania : dziewczyna inna niż wszystkie”. Dodatkowo - wykonanie pracy plastycznej – leporello o noblistce.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45 min.

Niezwykłe życiorysy : Mikołaj Kopernik

Opis: „Wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię...”. Ciekawostki o najstynniejszym polskim astronomie w pigułce. Wędrówka przez Układ Słoneczny i tematyczna praca plastyczna.

Adresaci: uczniowie kl. 4-6 SP.

Czas trwania: 45-60 min.