



MAŁOPOLSKA

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PONADPODSTAWOWYCH

FILIA W CHRZANOWIE

Odkrywamy tajemnice biblioteki pedagogicznej

Opis: zajęcia edukacyjne wprowadzające młodzież w świat bibliotek specjalistycznych obejmują omówienie rodzajów katalogów oraz ćwiczenia praktyczne w wyszukiwaniu informacji zarówno w katalogach tradycyjnych, jak i online.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Twórcza moc wyobraźni

Opis: zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem gry „Dixit” rozwijające logiczne myślenie, koncentrację i kreatywność.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60-90 min.

Biblioteczne kalambury z Pictionary Air

Opis: zajęcia biblioteczne z wykorzystaniem gry Pictionary Air 2, podczas których uczniowie odgadują hasła związane z literaturą, czytelnictwem i kulturą. Poprzez zabawę rozwijają kreatywność, refleks i znajomość książek, a jednocześnie integrują się i uczą pracy zespołowej.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60-90 min.

Słowny Challenge w Bibliotece

Opis: zajęcia biblioteczne, podczas których uczniowie bawią się słowem, tworzą wyrazy, rozwiązują anagramy i rywalizują w prostych grach językowych.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60-90 min.

FILIA W MYŚLENICACH

"Pałace, zamki i katedry Hiszpanii" – zajęcia z pokazem slajdów

Opis: celem zajęć jest prezentacja najważniejszych wiadomości z historii Hiszpanii w perspektywie najpiękniejszych budowli.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 min.

„Wędrówki przez sześć kontynentów – cuda natury i najwspanialsze dzieła człowieka” - 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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 lub 90 min.

"Alaska- surowe piękno"- zajęcia z pokazem slajdów

Opis: ukazanie piękna dzikiej przyrody Alaski – jej fauny i flory. Lekcja wzbogacona o ciekawostki z życia alaskańskich zwierząt, opowieści o lodowcach, dzikich jeziorach i rzekach.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 lub 90 min.

"Z amazońskiej dżungli na Wyspy Galapagos"- zajęcia z pokazem slajdów

Opis: ukazanie życia amazońskiej dżungli, wulkanicznych krajobrazów Ekwadoru oraz dziewiczych wysp Galapagos słynących z wielkich żółwi oraz z niespotykanej symbiozy ludzi i zwierząt.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 lub 90 min.

„Od złotych plaż po dżunglę Amazonii. Brazylia w kilku odśtonach” – zajęcia z pokazem slajdów

Opis: celem zajęć jest wzbogacenie wiedzy uczniów na temat Brazylii– historii (zwłaszcza w kontekście odkryć geograficznych i kolonizacji) i kultury, kształtowanie postawy otwartości i tolerancji wobec innych kultur, zapoznanie z regionem amazońskich lasów deszczowych, uwrażliwienie na aspekty związane z jego ochroną, zapoznanie z rdzennymi plemionami Brazylii.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 lub 90 min.

FILIA W NOWEJ HUCIE

Im słończko wyżej, tym Sikorski bliżej. Gra dydaktyczna

Opis: zajęcia edukacyjne w formie gry dydaktycznej, których celem jest zapoznanie z postacią gen. W. Sikorskiego w związku z przypadającą w tym roku 80. rocznicą tragicznej śmierci. Uczniowie w trakcie zajęć mają okazję poznać historię rządu na uchodźstwie, postać J. Kowalewskiego oraz kształtować umiejętność interpretowania materiałów dokumentalnych.

Termin zajęć ustalany jest indywidualnie z nauczycielem.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Piękno, ukryte w poezji. Gra dydaktyczna

Opis: zajęcia edukacyjne, których celem jest uwrażliwienie uczniów na piękno języka ojczystego poprzez świadomy odbiór utworów poetyckich na przykładzie twórczości W. Szymborskiej. Zajęcia dydaktyczne oparte na kreatywnych grach i zabawach językowych dostarczają uczniom wiedzę o zasadach konstrukcji językowej liryki oraz kształcą umiejętności rozpoznawania elementów rytmizujących wypowiedź.

Termin zajęć ustalany jest indywidualnie z nauczycielem

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

FILIA W OLKUSZU

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. Poznanie otwartych zasobów edukacyjnych dostępnych w Internecie możliwych do zastosowania na wszystkich etapach kształcenia oraz w bibliotekach, poznanie zasad wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych w zgodzie z prawem oraz licencje Creative Commons.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

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. Kapitanowie drużyn muszą wymyślać skojarzenia do zaprezentowanych słów w taki sposób, by połączyć ich możliwie jak najwięcej. Reszta grupy musi odgadnąć, co mógł mieć na myśli ich przedstawiciel. 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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Wyobraźnia jest początkiem tworzenia...

Opis: ćwiczenia twórczego i kreatywnego myślenia aktywizujące obie półkule mózgowe, ćwiczenia koncentrujące uwagę. Wykorzystanie gry Dixit, okulary VR.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 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 szkół ponadpodstawowych.

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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Obraz w słowie – słowo w obrazie

Opis: zadania i łamigłówki słowne na pobudzenie wyobraźni, rozbudzenie kreatywności, konstruowanie poprawnych wypowiedzi ustnych i pisemnych z kartami Dixit MNK.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Uwięzieni w czasie – zagadki doktora Thyme

Opis: umysłowa gra przygodowa „Escape room – podróż w czasie”, w której młodzież uczy się komunikacji, współdziałania, podejmowania decyzji, myślenia przyczynowo-skutkowego i radzenia sobie z presją czasu.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Ekspres Wiedzy do Hogwartu

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

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Niepożądani goście - kto zostanie najlepszym śledczym

Opis: umysłowa gra detektywistyczna oparta na logicznym myśleniu i umiejętności łączenia faktów. Młodzież uczy się podejmowania decyzji oraz myślenia przyczynowo skutkowego.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Biblioteki na świecie - historia i współczesność

Opis: przegląd najważniejszych, najciekawszych i największych bibliotek na świecie. Warsztat informacyjno-bibliograficzny Biblioteki Pedagogicznej w Olkuszu. Okulary VR.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

Higiena cyfrowa w praktyce – jak zadbać o umysł w erze online

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

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

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: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W OŚWIĘCIMIU

Katalog online Prolib Integro

Opis: kształcenie umiejętności samodzielnego wyszukiwania książek w katalogu online.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 min.

Program edukacji na rzecz pokoju „Nigdy więcej Auschwitz”

Opis: program łączy w sobie elementy edukacji regionalnej, międzykulturowej, historycznej oraz globalnej. Jest formą przygotowania uczniów do wizyty w Oświęcimiu i byłym niemieckim nazistowskim obozie KL Auschwitz-Birkenau.

Tematy lekcji:

1. Oświęcim-Oszpicein-Auschwitz-Oświęcim Miasto Pokoju
2. Historia, kultura i tradycje żydowskie
3. Rom – Twój bliźni.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 3 x 90 min.

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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 60 min.

FILIA W SUCHEJ BESKIDZKIEJ

Media społecznościowe – jak zadbać o swoje bezpieczeństwo? Edukacyjna gra planszowa

Opis: zajęcia omawiają: wybrane zagrożenia związane z technologią cyfrową (m.in. rola trolli i botów w rozprzestrzanianiu fake newsów w internecie), rodzaje dezinformacji, zasady bezpiecznego korzystania z Internetu. Lekcja w oparciu o grę planszową.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

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 szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45 min.

FILIA W WADOWICACH

Kod Szekspira

Opis: grać, czy nie grać? - to żadne pytanie – oczywiście, że grać! Gra biblioteczna w konwencji escape room dla uczniów klas humanistycznych. Powtórzenie wiadomości z „Romea i Julii”, „Hamleta” i „Makbeta” w pełnej emocji grze na czas. Łamanie kodów, szukanie ukrytych przedmiotów, test na zręczność. Tu liczy się wiedza, spryt i współpraca i... odrobina szczęścia.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Miłosz

Opis: gra biblioteczna w konwencji escape room inspirowana twórczością Czesława Miłosza i przybliżająca uczniom jego postać. Gra nie wymaga znajomości twórczości i życiorysu poety.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 90 min.

Sketchnoting – sposób na kreatywne notowanie

Opis: zajęcia, w czasie których uczniowie dowiedzą się jak notować w sposób przyjemny i efektywny. Poznają sposoby na zwiększenie skuteczności nauki i wykonają przykładową sketchnotkę do wybranego tekstu literackiego.

Adresaci: uczniowie szkół ponadpodstawowych.

Czas trwania: 45-60 min.