

ROK SZKOLNY 2018/2019

OFERTA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW KL. 4-6 SP

PEDAGOGICZNA BIBLIOTEKA WOJEWÓDZKA IM. H. KOŁŁATAJA W KRAKOWIE

Temat	Krótki opis	Adresaci	Czas trwania	Uwagi
<i>Bądź bezpieczny w Internecie!</i>	Prezentacja filmu edukacyjnego ze zbiorów PBW; wprowadzenie do tematu (rozmowa z uczniami); przybliżenie terminologii związanej z zagrożeniami w Internecie; karty pracy (podział na grupy) - zadania do wykonania jako podsumowanie zdobytych wiadomości o bezpieczeństwie w sieci.	uczniowie kl. 4-6 SP	60 min.	
<i>Co biblioteka skrywa</i>	Gra terenowa 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 wykorzystuje się m.in.: rzeczywistość 4D, kody QR, programowanie, interaktywna podłoga "Magiczny Dywan". Dodatkowo: prezentacja filmu familijnego (30 min.).	uczniowie kl. 4 SP	180-240 min.	Zgłoszenia na grę najpóźniej na 2 tygodnie przed terminem. Realizacja wyłącznie w środy przed południem raz w miesiącu.

<p><i>Harry Potter i sekrety biblioteki</i></p>	<p>Literacka gra terenowa. Zadania przygotowane dla uczestników wymagają znajomości książek o Harrym Potterze i dotyczą m.in. wiedzy o eliksirach, nauczycielach i przedmiotach nauczanych w Hogwarcie oraz najciekawszych i najbardziej zabawnych wydarzeń w szkole dla czarodziei. Przed przyjściem do Biblioteki na zajęcia prosimy opiekunów o podział klasy na cztery grupy – domy (czyli na gryfonów, kruków, ślizgonów i puchonów), wybór liderów grup i uczniów, którzy będą pełnili rolę strażnika punktów dla swoich domów.</p>	<p>uczniowie kl. 4-6 SP</p>	<p>120-180 min.</p>	<p>Realizacja w jedną środę w kwietniu oraz maju.</p>
<p><i>Jak przeżyć I wojnę światową w Krakowie? Gra miejska</i></p>	<p>Gra edukacyjna osadzona w historycznych realiach Krakowa w latach 1914-1918. Uczniowie organizują pomoc dla mieszkańców Krakowa w zakresie aprowizacji, dostępu do kultury, opieki medycznej oraz biorą udział w ówczesnych wydarzeniach politycznych, dzięki czemu poznają historię I wojny światowej. Zajęcia edukacyjne wykorzystujące TIK. Gra w przestrzeni miejskiej: Al. Focha, ul. Piłsudskiego, Rynek Główny.</p>	<p>uczniowie kl. 6 SP</p>	<p>ok. 180 min. Istnieje możliwość skrócenia czasu trwania zajęć.</p>	<p>Zajęcia realizowane w środy.</p>
<p><i>Kosmos w bibliotece!</i></p>	<p>Astronomia w pigułce. Poznajemy Układ Słoneczny. Zajęcia z wykorzystaniem tabletów i technologii</p>	<p>uczniowie kl. 4-6 SP</p>	<p>90 min.</p>	<p>Realizacja we wtorki i środy.</p>

	4D oraz narzędzi Kahoot.			
100 lat temu w Krakowie... odkrywamy tajemnice. Gra miejska	Historia Krakowa sprzed 100 lat w formie gry edukacyjnej na terenie ograniczonym: Al. Focha i 3Maja, ul. Piłsudskiego. Gra nawiązuje do osoby J. Piłsudskiego i jego związków z Krakowem.	uczniowie kl. 4-6 SP	150 min. Istnieje możliwość skrócenia czasu trwania zajęć.	Realizacja w środy. Zadania konkursowe dostosowane są do wieku uczniów.
Mieszanka krakowska – czyli śladami wielu kultur	Prezentowanie uczniom wybranych elementów obcych kultur, które można spotkać w Krakowie. W oparciu o prezentację uczniowie poznają m. in. miejsca, zbiory muzealne i trochę historii naszego miasta pod kątem pochodzenia i terminologii. Przygotowane zostały karty pracy, które utrwala poznana wiedzę.	uczniowie kl. 4-6 SP	90 min.	
Na przełaj przez Błonia i krakowskie historie. Gra miejska	Zajęcia w formie gry edukacyjnej integrujące treści z różnych przedmiotów nauczania. Celem zajęć jest kształcenie zainteresowań uczniów przede wszystkim historią regionalną, ale również naukami ścisłymi, sztuką i sportem.	uczniowie kl. 4-6 SP	130 min.	Zajęcia realizowane w środy.
Na wyżynie Abisyńskiej. Wrażenia bibliotekarza z podróży do Etiopii	Prezentacja multimedialna dla szkół z wyjazdu wolontariackiego, dotyczącego pomocy bibliotekom szkolnym w Etiopii. Wrażenia z pobytu, oryginalne zdjęcia i liczne ciekawostki.	uczniowie kl. 4-6 SP	90 min.	Realizacja we wtorki i środy.
Mój przyjaciel Robot	Poznanie zasad programowania i kodowania z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon. Podczas warsztatów uczniowie poznają	uczniowie kl. 4-6 SP	90 min.	Zajęcia dostosowane są do wieku i możliwości uczniów.

	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.			
<i>Świat bez śmieci? To możliwe!</i>	Zajęcia rozwijające świadomość ekologiczną uczniów. Podczas warsztatów uczniowie dowiedzą się, jaki wpływ na środowisko naturalne ma zaśmiecanie naszej planety oraz w jaki sposób ludzie nieświadomie przyczyniają się do jej niszczenia. Uczestnicy zapoznają się również z problemem marnowania jedzenia w Polsce oraz dowiedzą się jak temu problemowi zapobiegać. Uczniowie podczas zajęć poznają także takie terminy jak recycling oraz upcycling oraz wspólnie z prowadzącym wymyślą sposoby i zachowania, dzięki którym codziennie będą mogli przyczyniać się do ochrony środowiska.	uczniowie kl. 4-6 SP	90 min.	Realizacja głównie w czwartki.
<i>Podróże z lekturą: W pustyni i w puszczy na żywo</i>	Podróż śladami bohaterów "W pustyni i w puszczy" H. Sienkiewicza, redagowanie przewodnika turystycznego w oparciu o teksty lektury; wykorzystanie tabletów i aplikacji 4D oraz kodów QR.	uczniowie kl. 5-6 SP	60-90 min.	Zajęcia realizowane w środy. Oprócz zajęć dydaktycznych trwających ok. 60 min, istnieje możliwość przeprowadzenia spotkania z podróżnikiem

				i udziału w aktywnej prezentacji po Afryce.
Wirtualna podróż na asteroidę B612 – przygoda z Małym Księciem	Zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem filozoficznej baśni A. de Saint-Exupéry <i>Mały Książę</i> w wersji z rozszerzoną rzeczywistością. Podczas warsztatów uczniowie odbędą niesamowitą podróż wraz z Małym Księciem, odwiedzą razem z nim planety, które napotkał na swojej drodze, poznają ich mieszkańców, zmierzają się z siłą baobabów i zaopiekują Panią Różą. Zajęcia prowadzone są z wykorzystaniem TIK i aplikacji <i>The Tiny Prince AR</i> .	uczniowie kl. 4-6 SP	60-90 min.	Istnieje możliwość wykorzystania telefonów komórkowych na zajęciach przez uczestników warsztatów wraz z zainstalowaną aplikacją <i>The Tiny Prince AR</i> .
Z Europkiem przez Europę	„Z Europkiem przez Europę!” - edukacyjna gra planszowa, w której smok Europek zabiera graczy w pełną przygodę podróż po Europie. Zawarto w niej informacje dotyczące wiedzy ogólnej, historii, geografii, kultury i obyczajów odwiedzanych krajów. Zachęca do nauki języków obcych.	uczniowie kl. 4-6 SP		
Z Europkiem przez Europę – czy Smok zna język niemiecki?	„Z Europkiem przez Europę!” - edukacyjna gra planszowa, w której smok Europek zabiera graczy w podróż po Europie. Zawarto w niej informacje dotyczące wiedzy ogólnej, historii, geografii, kultury i obyczajów odwiedzanych krajów. Wersja polsko-niemiecka dla uczniów poznających język niemiecki. Opis gry po polsku.	uczniowie kl. 5-6 SP		Dla uczniów po pierwszym roku nauczania języka niemieckiego.

