

Šmidingerova knihovna Strakonice



Nabídka vzdělávacích programů
pro 1. stupeň základních škol

Školní rok
2024/25

Nabídka vzdělávacích programů pro 1. stupeň základních škol Školní rok 2024/25

Nabízíme vzdělávací programy zaměřené na čtenářskou gramotnost, motivaci ke čtenářství, reflexi literárního díla a informační gramotnost. Programy jsou založené na principu interakce, využíváme v nich metody dramatické výchovy, tvůrčího psaní, výtvarné techniky, slovní i pohybové hry a metodu Čtením a psaním ke kritickému myšlení.

Chceme být partnery ve vzdělávacím procesu. Nabízená témata zasahují do literární výchovy, historie, přírodopisu i zeměpisu, doplňují probírané učivo a poskytují jiný pohled a přístup k dané problematice. Dotýkají se i dalších společenských okruhů, jako jsou kulturní povědomí a vyjádření, výuka moderních dějin, EVVO, občanské vzdělávání a demokratické myšlení.

Jsme připraveni spolupracovat i na dlouhodobějších projektech. Pokud by byl zájem o téma, které v naší nabídce není, je možné je na požádání připravit.

Objednávejte na detske@knih-st.cz nebo na tel. 380 422 708.

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ a ZŠ I na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Seznamte se s knihovnou

První setkání a seznámení s knihovnou. Vysvětlíme si, co všechno knihovna nabízí. Prohlédneme si celé oddělení pro děti. Doplníme povídáním o knížkách, o tom, jak jsou řazeny a kde je hledat.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Dílna čtení

Interaktivní program zaměřený na rozvoj čtenářských dovedností. Žáci se seznamují s různými žánry, diskutují o knihách a rozvíjejí kritické myšlení. Program podporuje tvořivost a sdílení názorů v bezpečném prostředí.

Klíčové kompetence: komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Povídání o knížkách

Seznámíme děti s tím, čeho si mají všimnout při výběru knížek a jak si vybrat správnou knihu. Představíme a doporučíme vhodné knížky pro daný věk. Při časově delší variantě představíme knihy i trochu jinak. Zahrajeme si hry s knížkami (knižní domino a jiné).

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Poznáváme svět (jaro/léto/podzim/zima)

Tematické programy k danému ročnímu období. Aktivity jsou inspirované děním v přírodě, pranostikami, lidovými zvyky a svátky. Vše bude probíhat hravou a interaktivní formou.

Čekají nás pohybové hry, povídání, básničky i příběhy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Komiks

Komiks jako nástroj pro rozvoj čtenářské gramotnosti a kreativity. Skrze kreativní úkoly a cvičení se děti naučí tvorbu postav, dialogů a kreslení komiksových panelů. Program podporuje rozvoj grafického myšlení, fantazie a komunikačních dovedností u dětí. Podle časových možností si vytvoří svůj komiks nebo část komiksového příběhu.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Příšerné básničky

Hravé seznámení a experimenty s texty Pavla Šruta, zejména z knihy Příšerky a příšeři.

Konkrétní obsah a aktivity jsou přizpůsobeny věku účastníků.

Základem jsou pohybové aktivity a práce s textem. Popovídáme si o strašidlech a našem strachu z nich a společně budeme hledat způsoby, jak je zahnat.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 - 90 minut (dle věku dětí)

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Popletené pohádky

Přečteme a zahrajeme si popletenou pohádku. Zjistíme, co je v pohádce popletené a jaká je správná verze. Děti se aktivně zapojí do hry a vyprávění.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, sociální a personální kompetence

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Les

Budeme si povídat o lese, co jej tvoří, kdo v něm žije, jak se chovat v lese a jak jej chránit.

Děti si uvědomí rozdíl mezi lesem, parkem a chráněným lesním národním parkem. Vše bude probíhat hrou a interaktivní formou.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, činnostní a občanské

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, environmentální vzdělávání

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Tři prasátka

Děti vstoupí do známého příběhu o třech prasátkách a společně si jej zahrají. Na pozadí pohádky se zamýšlejí nad sourozeneckými vztahy a zbytečnými hádkami. Ve chvíli, kdy děti v rolích prasátek čelí nebezpečí – vlkovi, se může ukázat, že se skupině nedaří spolupracovat bez obtíží. Fiktivní situace z pohádky umožňuje případný problém bezpečně prodiskutovat a navrhnout řešení. Program je založen na metodách dramatické výchovy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 50 - 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, občanské vzdělávání a demokratické myšlení

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Divotvorné dudy

Hravé seznámení s jednou ze strakonických pověstí. Budeme si číst, povídat, vymýšlet, kreslit a některé situace si i zahrajeme. Program využívá metody dramatické výchovy.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

O smutném tygroví

Hravou formou se seznámíme s knihou významného výtvarníka a autora dětských knih Aloise Mikulky. Zahrajeme si na tygry a prozkoumáme džungli. Zjistíme, proč je tygr smutný a zkusíme mu pomoci.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: cca 50 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Písmenková polévka

Děti se seznámují s naučnou literaturou a pomocí písmenek "vaří" svojí polévku. Vhodné pro 1. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Za ztracenou hvězdou a bájným jednorozcem

Děti se seznámí s literaturou o vesmíru a bájnou bytostí - jednorozcem. Vytvoří si vlastní souhvězdí a dokončí příběh podle vlastní fantazie. Vhodné pro 1. a 2. třídy.

Klíčové kompetence: komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Kdo je mocnější

Pohrajeme si s pohádkou o dvou mocných šamanech z dalekého východu. Zjistíme, kdo to šamani jsou a co umí a vyzkoušíme si to. Zamyslíme se společně, jestli jsou hádky a vytažování se k něčemu dobré. Vhodné pro 1. až 3. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, kompetence sociální a personální

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

O chlapci, který lidem vrátil slunce

Program provází děti eskymáckou pohádkou o chlapci, který nemyslel pouze sám na sebe a vykonal dlouhou cestu, aby pomohl všem lidem. Seznámíme se s Eskymáky a dozvíme se něco o jejich tradičním způsobu života. Vhodné pro 1. až 3. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, kompetence sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 120 minut (Program je možné upravit a realizovat v kratší podobě, cca 60 min.)

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Ronja, dcera loupežníka

Hravě seznámení s příběhem Astrid Lindgrenové. Program je veden metodami dramatické výchovy. Děti si nejen zahrají na loupežníky, ale také se učí spolupracovat a hledat cestu k domluvě. Na program může navazovat krátké seznámení s životem a dílem autorky.

Vhodné pro 2. až 4. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, kompetence sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, občanské vzdělávání a demokratické myšlení

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Pojďte s námi, bumtarata, podívat se na zvířata

Program rozvíjí fantazii a smysl pro slovní hříčky na základě textů Daniela Heviera a Jiřího Dědečka. Pohrajeme si s prapodivnými tvory a vymyslíme si i své vlastní.

Na chvíli se staneme i spoluvůrci básně. Vhodné od 3. třídy.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, umění a kultura

Časová náročnost: 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Nedokončené příběhy

Přečteme si začátek příběhu, který poté děti samy dokončí a odprezentují. Vhodné od 3. třídy.

Klíčové kompetence: komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Jak jsem se přestal/a bát

Díky knize Velké dobrodružství Pepíka Štěchy si děti uvědomí, že emoce strachu, obav a úzkostí mohou člověka velmi svazovat. Nemusí to být navždy, ale s pomocí jiných lze tyto negativní emoce překonat. Vhodné od 3. třídy.

Klíčové kompetence: komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Představujeme žánry fantasy a sci-fi

Vysvětlíme si rozdíly mezi jednotlivými žánry. Interaktivní formou je představíme a doporučíme jejich zástupce. Při delší variantě si děti ve skupinové práci navrhnou svůj vlastní „sci-fi stroj“ nebo své „fantasy zvíře“. Pojmeme si je a vysvětlíme, jaké jsou jejich vlastnosti, schopnosti či využití. Vhodné od 4. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, kompetence sociální a personální

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Fantastické psaní

Děti během programu vymyslí, napíší a ilustrují fantastický příběh inspirovaný knihou Začarovaný hvozd. Práce bude probíhat formou připravených pracovních listů, do kterých budou doplňovat obrázky i text. Odnесou si hotovou knihu o 6 listech. Vhodné od 4. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, kompetence sociální a personální

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 60 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Král Midas

Prostřednictvím metod dramatické výchovy se seznámíme s nejdůležitějšími postavami řecké mytologie. Nahlédneme do starého příběhu o králi Midasovi a prozkoumáme, jaké by to bylo, kdyby se mohlo každé přání splnit. Vhodné pro děti od 4. třídy.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 90 - 120 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, historické povědomí

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Vznik Československa

Společně prozkoumáme dobu a okolnosti vzniku Československé republiky. Žáci si osvojí dovednost práce s tradičními informačními zdroji a v závěru prezentují získané informace. Vhodné od 4. třídy.

Kompetence: k učení, k řešení problémů, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 60 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, občanské vzdělávání a demokratické myšlení, historické povědomí/výuka moderních dějin

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Typy loutek

Účastníci se seznámí se základními typy loutek a jejich specifiky. V rámci programu si vyrobí jednoduché loutky a zahrají s nimi krátké cvičné etudy. Ideální počet účastníků je 12 až 16, maximálně 20, početnější třídy je vhodné rozdělit.

Kompetence: k učení, komunikativní, pracovní

Vzdělávací oblasti: umění a kultura

Časová náročnost: 90 – 135 minut (dle domluvy).

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Programy EVVO

Programy environmentálního vzdělávání, výchovy a osvěty. V základní nabídce je zatím pouze jeden. Je možné zpracovat program na jiné téma, v tom případě je nutné jej objednat minimálně měsíc předem - na tel. 380 422 721 nebo emailem jan.juras@knih-st.cz. Programy EVVO probíhají buď ve společenském sále knihovny, nebo přímo ve škole.

Enviro-kvíz

Jak běžné věci a činnosti ovlivňují životní prostředí kolem nás a co se s tím dá dělat? Na základě kvízu, který zachycuje problematiku nakupování, odpadů, stravování, životního stylu, volnočasových aktivit, informačních technologií apod., žáci diskutují a hledají řešení globálních problémů.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: člověk a jeho svět

Časová náročnost: 45 – 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: environmentální vzdělávání, výchova a osvěta a vzdělávání pro udržitelný rozvoj

Inovativní formy výuky: propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Projektový den v knihovně

V rámci projektového dne se na vybrané téma podíváme podrobněji a z více úhlů pohledu. Programy zasahují do více vzdělávacích oblastí a odpovídají některým průřezovým tématům, jak je formuluje RVP. Jsou založeny na spolupráci a komplexně rozvíjejí klíčové kompetence účastníků. Uvedený časový rozsah je orientační, po domluvě jej lze přizpůsobit.

Pokud nebude stávající nabídka vyhovovat, je možné připravit projektový den dle zadání.

Komiks

Projektové dopoledne v knihovně pro základní školy s tématem komiks bude zahrnovat tvorbu originálního komiksu dětmi. K dispozici budou všechny potřebné materiály a pomůcky. Žáci se naučí základy tvorby komiksu, jako jsou vytváření postav, dialogů a příběhu. Nakonec si každý žák odnese svůj vlastní originální komiks. Tato aktivita podporuje kreativitu, schopnost vyjádření příběhu a je zábavnou formou učení. Vhodné pro 4. a 5. třídu.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: 3 - 4 vyučovací hodiny

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Pohádky

Projektové dopoledne v knihovně bude obsahovat interaktivní workshopy s pohádkovou tematikou, čtení pohádek, divadelní improvizace pohádek, vytváření vlastních pohádkových postavíček a jiných pohádkových rekvizit. Děti se tak budou učit tvořivému myšlení a rozvíjet svou obrazotvornost a fantazii.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, sociální a personální kompetence

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 3 - 4 vyučovací hodiny

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Kvak a Žbluňk

V rámci programu si pomocí diskuse a metod dramatické výchovy zmapujeme prostředí rybníka a řeky (co tu roste a žije, k čemu rybník je a co se u rybníka dá dělat, jaký je rozdíl mezi rybníkem a řekou). Seznámíme se s knihami Arnolda Lobela. Vstoupíme do jednoho z příběhů žabáka Kvaka a ropušíka Žbluňka, kde hrají velkou roli tvary, velikosti a barvy i psaní dopisů. Určeno pro žáky 1. a 2. tříd ZŠ. Zahrnuty jsou aktivity výtvarné, dramatické, čtenářské a slohové.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět

Časová náročnost: 4 vyučovací hodiny

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, environmentální vzdělávání

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Nebojte se poezie

Projektový den je věnován různorodým aktivitám s poetickými texty. Použity jsou metody dramatické výchovy, výtvarné aktivity, pohybová a hlasová cvičení i vlastní literární tvorba. Cílem je naučit se číst a vnímat poezii. Používané texty jsou volené s ohledem na věk účastníků.

Je možné se i předem domluvit na konkrétním autorovi či tématu.

Určeno žákům od 3. třídy ZŠ.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, umění a kultura

Časová náročnost: minimálně 4 vyučovací hodiny

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, občanské vzdělávání a demokratické myšlení

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody

Labyrint světa a ráj srdce

Nabízíme celodenní projekt inspirovaný dílem J. A. Komenského Labyrint světa a ráj srdce. Žáci se prostřednictvím metod dramatické výchovy seznámí se základními myšlenkami autora a přesahem díla do současnosti. S pomocí výtvarných technik pak společně vytvoří labyrint současného světa. Vhodné pro 4. a 5. třídy.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, rozvoj podnikavosti a kreativity

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a jeho svět, umění a kultura

Časová náročnost: minimálně 4 vyučovací hodiny

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost, občanské vzdělávání a demokratické myšlení

Inovativní formy výuky: projektová výuka, zážitková pedagogika, propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody



