

Šmidingerova knihovna Strakonice



Nabídka vzdělávacích programů
pro 2. stupeň základních škol
a střední školy

Školní rok
2024/25

Nabídka vzdělávacích programů pro 2. stupeň základních škol a střední školy Školní rok 2024/2025

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, biologie 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 a Šablon pro SŠ a VOŠ I na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Povídání o knihách

Seznámíme děti s tím, čeho si mají všimnout při výběru knih. Představíme a doporučíme knihy vhodné pro daný věk. Při časově delší variantě představíme knihy i trochu jinak. Zahrajeme si s knihami zajímavé hry (knižní domino a jiné).

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblast: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

Časová náročnost: 45 - 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost

Inovativní formy výuky: 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, umění a kultura

Časová náročnost: 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

Inovativní formy výuky: 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, 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 je a vysvětlíme, jaké jsou jejich vlastnosti, schopnosti či využití.

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

Vzdělávací oblast: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

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.

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

Vzdělávací oblast: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace, 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

Roboti a my

V současné době je velkým tématem umělá inteligence, není to však téma nové. Zapátráme v literatuře 20. století po robotech. Zamyslíme se, k čemu by bylo dobré mít svého osobního robota. Průvodci nám budou zejména příběhy pánů Bradburryho, Čapka a Asimova a pokusíme se vytvořit svůj vlastní příběh.

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

Vzdělávací oblast: jazyk a jazyková komunikace, člověk a společnost, umění a kultura

Časová náročnost: 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

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

Vznik Československa

Interaktivní program, v němž společně prozkoumáme dobu a okolnosti vzniku Československé republiky. Žáci si osvojí dovednost práce s tradičními informačními zdroji a v závěru prezentují získané informace.

Kompetence: k učení, k řešení problémů, komunikativní

Vzdělávací oblasti: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

Časová náročnost: 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

Učitel národů

O co šlo J. A. Komenskému? Malý průzkum Velké Didaktiky. Žáci se seznámí se základními zásadami vyučování, jak je zformuloval Jan Ámos Komenský. Podívají se na školu z pohledu učitelů, ředitelů i ministerstva školství a pokusí se navrhnout svůj vlastní ideální vzdělávací systém.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

Časová náročnost: 90 nebo 135 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, rozvoj podnikavosti a kreativity

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

Labyrint světa a ráj srdce

S pomocí metod dramatické výchovy žáci vstoupí do Komenského Labyrintu světa. Seznámí se se základními myšlenkami autora a přesahem díla do současnosti. Nahlédneme i do Ráje srdce. V delší variantě programu žáci společně vytvoří svůj vlastní plán Labyrintu světa.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

Časová náročnost: 90 nebo 120 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

Král Midas

Prostřednictvím metod dramatické výchovy se seznámíme s nejdůležitějšími řeckými bohy. Nahlédneme do starého příběhu o králi Midasovi a prozkoumáme, jaké by to bylo, kdyby se mohlo každé přání splnit. Program je určen pro žáky 6. tříd ZŠ.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace

Časová náročnost: 90 nebo 120 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

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

Interpretace básně

Je mnoho způsobů, jak básně prozkoumat a uchopit. Program umožní účastníkům nahlédnout na rozbor a uchopení textu prostřednictvím různých interpretačních cvičení. Pracovat budou s pestrou nabídkou kvalitních poetických textů. Určeno pro žáky 8. a 9. tříd ZŠ a SŠ.

Kompetence: k učení, komunikativní

Vzdělávací oblasti: člověk a společnost, jazyk a jazyková komunikace, umění a kultura

Časová náročnost: dle domluvy, minimálně 90 minut

Témata inovativního vzdělávání: čtenářská gramotnost, umělecká gramotnost

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: 2 až 3 vyučovací hodiny (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

V základní nabídce jsou dva programy. Je možné zpracovat program i na další témata, 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 2

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. Program je určen žákům 6. až 9. tříd ZŠ.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: člověk a příroda, člověk a společnost

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

A Plastic Ocean

Žáci zhlédnou dokumentární film A Plastic Ocean (102 min., s titulky). Následuje beseda na téma předcházení vzniku zbytečných jednorázových odpadů.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: člověk a příroda, člověk a společnost

Časová náročnost: 3 vyučovací hodiny

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.

Projekty zpracovávající dílo Jana Amose Komenského

Oba výše uvedené programy **Labyrint světa a ráj srdce** i **Učitel národů** nabízíme i v rozšířené verzi jako projekty s minimální časovou dotací 4 vyučovací hodiny.

Komiks

Projektové dopoledne v knihovně pro základní nebo střední 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.

Klíčové kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, 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

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.

Nabízíme i projekt zaměřený pouze na Erbenovu Kytici.

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

Neskutečné světy

Program seznamuje se základními díly žánru fantasy literatury a neskutečnými světy, které v ní nalézáme. Účastníci dostanou možnost do takového světa vstoupit, musí jej ale nejdříve sami vymyslet.

Kompetence: k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a společnost

Časová náročnost: 180 minut (program je možné na 120 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

1968

Projekt je vytvořen podle knihy Petra Síse *Zed'*, v níž se autor snaží zprostředkovat život za „železnou oponou“. Účastníci prostřednictvím Petrova dětství a mládí nahlédnou do života v Československu v 50. a 60. letech 20. století. Využívány jsou převážně metody dramatické výchovy, diskuse a práce s literární předlohou.

Kompetence: k učení, komunikativní, občanské

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a společnost

Časová náročnost: minimálně 4 vyučovací hodiny

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

1989

Projektový den přibližuje účastníkům život v totalitním režimu a Sametovou revoluci. Využívá dobové dokumenty, vzpomínky pamětníků i literární předlohy. Je veden převážně metodami dramatické výchovy, účastníci vstupují do rolí a situací a zažijí historii na vlastní kůži.

V závěrečné diskusi pak hledají význam těchto událostí pro současnou společnost i sebe sama.

Kompetence: k učení, komunikativní, občanské

Vzdělávací oblasti: jazyk a jazyková komunikace, člověk a společnost

Časová náročnost: minimálně 4 vyučovací hodiny

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