

Knihovna Hloubětín

Hloubětínská 1138/5, Praha 14

Veronika Spišáková

Karolína Kohlová

veronika.spisakova@mlp.cz

Karolina.kohlova@mlp.cz

Tel.: 770 130 213

www.mlp.cz/skoly

Čas: 45 minut



Při realizaci akcí navazujeme na RVP pro ZŠ a SŠ, v případě MŠ a 1. stupně ZŠ se často soustředíme i na **dramatickou, audiovizuální či taneční a pohybovou výchovu**. Do tematických lekcí obvykle zařazujeme **aktivizující prvky**, klademe důraz na **komunikační schopnosti a rozvoj sociálních dovedností při skupinové práci**. Mnohdy používáme metody **kritického myšlení**, a podle možností **prvky projektového vyučování** nebo **informační gramotnosti**.

PRO MŠ A PRO 1. STUPEŇ ZŠ

Seznámení s knihovnou

(MŠ, 1. – 5. ročník ZŠ)

Anotace: Co všechno knihovna nabízí? Jak se do knihovny zapsat? Jaká jsou pravidla jejího fungování? Jak se zorientovat v knihovním fondu? Lekce je vždy přizpůsobená věku dětí.

Klíčové kompetence: komunikační, k učení, k občanství a udržitelnosti

Vzdělávací oblasti: Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět, Umění a kultura

Mediální gramotnost

(MŠ, 1. – 5. ročník ZŠ)

Anotace: Děti se při zážitkové aktivitě s materiály z NUKIB: Městečko Kybernetov a Kyber pohádky seznámí se základními bezpečnostními pravidly pro zacházení s médii. Zahrajeme si s dětmi na online prostředí, provedeme je jeho nástrahami a společně zformulujeme pravidla, jak se chovat na internetu.

Klíčové kompetence: digitální, komunikační, k řešení problémů, k učení

Vzdělávací oblasti: Informatika, Člověk a jeho svět, Jazyk a jazyková komunikace

Emocionální orchestr: melodie našich emocí

(MŠ, 1. – 5. ročník ZŠ)

Anotace: Interaktivní lekce propojuje svět emocí s hudbou. Děti se zábavnou formou učí rozpoznávat pět hlavních emocí (radost, smutek, strach, vztek, překvapení) a bezpečně je vyjadřovat prostřednictvím tónů, pohybu, barev a příběhů z knih. Společně objevíme, za pomoci krátkých hudebních ukázek, týmové práce a vlastní tvorby skladeb se zapojením Orffových nástrojů, jak se emoce projevují uvnitř i navenek.

Klíčové kompetence: osobnostní a sociální, k tvořivosti a kultuře, komunikační, k řešení problémů

Vzdělávací oblasti: Hudební, taneční a dramatická výchova, výtvarná a filmová výchova, Člověk a jeho svět

České pověsti

(3. – 5. ročník ZŠ)

Anotace: Nejznámější české pověsti, hry a kvízy na motivy českých pověstí

Klíčové kompetence: komunikační, k učení, kulturní, k řešení problémů, osobnostní a sociální

Vzdělávací oblasti: Český jazyk a literatura, Člověk a jeho svět, Hudební, taneční a dramatická výchova

PRO 2. STUPEŇ ZŠ A SŠ

Řecké báje a pověsti

(6. – 7. ročník ZŠ)

Anotace: Seznámení s pojmem mytologie, řečtí bohové, slavní hrdinové a bájní tvorové, rčení a úsloví vycházející z řeckých bájí, vyprávění o Odysseově putování.

Klíčové kompetence: komunikační, kulturní, k učení, k řešení problémů, osobnostní a sociální

Vzdělávací oblasti: Český jazyk a literatura, Člověk a jeho svět, Dějepis, Hudební, taneční a dramatická výchova

Mediální gramotnost - Proč to nejde vypnout?

(6. – 9. ročník ZŠ, SŠ)

Anotace: Probereme s žáky, jak je v současné době propojený online a offline svět, jak ovlivňuje naše virtuální realita tu skutečnou.

Proč není digitální detox, tj. nevyužívání digitálních zařízení, dlouhodobě udržitelné řešení a jak bychom tedy měli s médii pracovat.

Klíčové kompetence: digitální, k řešení problémů, komunikační, osobnostní a sociální, k učení

Vzdělávací oblasti: Informatika, Člověk a jeho svět, Výchova ke zdraví, Výchova k občanství

TvTupixx aneb koukáme na YouTube, ale s rozumem,

(5. – 9. ročník ZŠ, SŠ)

Anotace: Na příkladu jednoho z kanálů odpadní tvorby TvTwixx ukazujeme, jak je jednoduché na internetu velmi uvěřitelně lhát a šířit hlouposti.

Během lekce hledáme chyby ve videu a usvědčujeme tvůrce z podvodu. Dotkneme se i témat reklamy a clickbaitu.

Klíčové kompetence: digitální, k řešení problémů, komunikační, osobnostní a sociální

Vzdělávací oblasti: Informatika, Český jazyk a literatura, Člověk zdraví a bezpečí, Člověk a společnost

Game on – hrajeme, protože žijeme (5. – 9. ročník ZŠ, SŠ)

Anotace: Lze hry, co hrají děti a dospělí (nejen) na mobilech, vyhrát? Společně prozkoumáme, kdo je vytváří, proč jsou tak přitažlivé a co ve skutečnosti hráčům přinášejí. Zjistíme, jaká nebezpečí se v nich skrývají a proč v nich tolik lidí paradoxně hledá bezpečné útočiště. A nakonec si ukážeme, jak hraní zvládnout zdravě a s radostí.

Klíčové kompetence: digitální, k řešení problémů, osobnostní a sociální, komunikační, k učení

Vzdělávací oblasti: Informatika, Výchova ke zdraví, Člověk a společnost

Speciální a tematické besedy pořádáme po předchozí domluvě

Těšíme se na vás!