



Spolupráce s Městskou knihovnou v Břeclavi v rámci aktivity implementace

„Podpora rozvoje přírodních věd, fyziky a polytechniky na ZŠ“

(aktivity pro děti a žáky základních škol – podpora zájmu o přírodní vědy, fyziku a polytechniku i mimo výuku/ve volném čase)

Městská knihovna Břeclav za podpory MAP v ORP Břeclav II pořádá od listopadu 2021 aktivity pro děti, žáky i pro veřejnost zaměřené na propagaci a využití moderních technologií, jejich vzájemné propojování s dalšími obory (přírodní vědy, fyzika apod.).

Tyto nové aktivity začínají od 8. listopadu 2021, aktivity se budou střídat ve čtrnáctidenních turnusech, vždy v pondělí a ve čtvrtek. V rámci projektu MAP v ORP Břeclav II byly do Městské knihovny bezplatně zapůjčeny pomůcky, přístroje a další vybavení sloužící ke zvýšení zájmu i povědomí dětí a žáků ZŠ o přírodní vědy, fyziku a polytechniku, kdy důraz je kladen na využití moderních technologií a robotiky.

Nabízeny jsou následující aktivity:

Virtuální realita

První pondělí v turnusu bude vždy patřit virtuální realitě. Při své první návštěvě se zájemci podrobně seznámí s touto novou technologií, bezpečnostními zásadami a riziky. Při následujících setkáních budou moci účastníci cestovat po světě i ve vesmíru, zahrát si zábavné i poučné hry, kdy si procvičí nejen mysl, ale i tělo, mohou prožívat nejrůznější příběhy a modelové situace, ve kterých lze rozvíjet pocity empatie, nebo se zúčastnit výtvarné soutěže. Každý účastník podepíše čestné prohlášení, že netrpí fotosenzivitou nebo epilepsií (dětem toto prohlášení podepíší rodiče).

Robotovna

První týden zakončí každý čtvrtek *Robotovna*, tvůrčí dílna zaměřená na sestavování, ovládání a programování robotů různými způsoby bez ohledu na věk programátorů. Zájemcům nabídneme k dispozici několik druhů robotů, kdy kromě volného programování máme přichystány různé úlohy pro potrápení mozkových buněk i nejrůznější hry. Účastníci si osvojí i základy programovacího jazyka, dozví se něco o využití moderních technologií v domácnosti a naučí se efektivnímu řešení problémů prostřednictvím algoritmického myšlení.

Klub videoher

V druhém týdnu je na pondělí připraven již zaběhlý *Klub videoher*, který je určen pro všechny „pařmeny“. Kromě videoher jsou pro ně přichystány nejrůznější dlouhodobé a krátkodobé soutěže, turnaje a připraven je i rozjezd vlastního kanálu na *Twitchi*. V rámci klubu si účastníci zkusí ve virtuálním světě postavit 3D model breclavské knihovny. Aktivitami klubu se také snažíme propojit hraní s knihami a s podporou čtenářství. Důraz je kladen také na způsob, jak si vytvořit zdravé a udržitelné návyky v hraní.

MAS Lednicko-valtický areál, z.s.

Projekt: **Místní akční plán vzdělávání v ORP Břeclav II**

Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009693

Sídlo: Lidická 3116/134, 690 03 Břeclav



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Makerspace

Knihovna byla vždy místem pro sdílení a vyzkoušení si nejnovějších technologií, proto se stala v letošním roce součástí hnutí *Makerspace*. Druhý čtvrtek v turnusu tak patří právě jim. *Makerspace* je otevřená tvůrčí dílna, která umožňuje přístup k moderním přístrojům a inovativním metodám každému, kdo o ně má zájem. A fantazii se tu určitě meze nekladou. K dispozici budou mít několik 3D tiskáren, řezací plotr, multifunkční termotransferový lis nebo ultrazvuková čistička. Drobné částky se platí jen za spotřebovaný materiál a energie.

Projekt *Makerspace* je zaměřen na rozvíjení kreativity, prostorového myšlení a jejich reálné uplatnění je založen na posilování potřeby spolupráce a aktivního vyhledávání informací, neboť tyto technologie stojí a padají na komunitě, která své znalosti navzájem sdílí.



MAS Lednicko-valtický areál, z.s.

Projekt: **Místní akční plán vzdělávání v ORP Břeclav II**

Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009693

Sídlo: Lidická 3116/134, 690 03 Břeclav
