



Knihovna
Jiřího Mahena
v Brně

In-Centrum

Nabídka vzdělávacích programů pro školy 2025/2026



V rukou držíte nabídku vzdělávacích programů pro základní, střední školy a gymnázia, kterou připravilo vzdělávací centrum Knihovny Jiřího Mahena v Brně, IN-centrum. Všechny nabízené programy poutavým způsobem interaktivně reflektují různorodá témata z oblasti digitální a mediální gramotnosti. Každý program je také doplněn informací, se kterými klíčovými kompetencemi a vzdělávacími oblastmi jej lze propojit.

Všechny nabízené programy probíhají v IN-centru

(budova Kleinův palác, náměstí Svobody 15, ve 2. patře) a jsou **ZDARMA**.

Podrobnou nabídku vzdělávacích programů ústřední knihovny a všech poboček najdete na našich webových stránkách: www.kjm.cz/skoly.

Objednání programu

Pro objednání programu **pište na incentrum@kjm.cz** nebo volejte na **773 745 626**. Dle možností si domluvíme téma a termín. Věnujte vždy pozornost **věkovému určení** programu a také **délce realizace**, protože některé programy mohou být delší než jednu hodinu. Pokud máte ve třídě jakékoli specifické potřeby, tuto skutečnost nám prosím sdělte.

Objednávky programů na **1. pololetí školního roku přijímáme od 25. 8. 2025**.

Objednávky programů na **2. pololetí školního roku přijímáme od 5. 1. 2026**

Kontakt

Roman Pospíšil, vedoucí

Adresa: náměstí Svobody 15, 602 00 Brno

E-mail: incentrum@kjm.cz

Telefon: +420 773 745 626

Robohrátky

1. třída, 2. třída (60 minut)

Robohrátky jsou interaktivní program, který spojuje čtení s hrou robotikou. Na základě krátkého úryvku z knihy Jamese Norburyho Panda a dráček oživíme příběh pomocí dvou výukových robotů – pandy a draka. Děti budou společně plnit zábavné úkoly, programovat roboty a řešit jednoduché mise, čímž si rozvíjí logické myšlení, kreativitu i schopnost týmové spolupráce. Program dále podporuje čtenářskou gramotnost a základní dovednosti z oblasti programování.

Vzdělávací oblasti: Informatika

Klíčové kompetence: K učení * Komunikační * K řešení problémů * Digitální

Chytře v síti

3. třída, 4. třída, 5. třída (90 minut)

Informační doba přináší netušené možnosti stejně jako skryté hrozby. Vysvětlíme si, co to ta síť vlastně je, a jak se v ní bezpečně a chytře pohybovat. Vytvoříme si bezpečné heslo a také se společně budeme věnovat tématu bezpečnosti a zásad zdravého přístupu k technologiím. Pojdme společně zjistit, jak žít chytře v síti.

Vzdělávací oblasti: Informatika

Klíčové kompetence: K učení * Komunikační * Digitální

Co je a není AI

3. třída, 4. třída, 5. třída (90 minut)

Co je vlastně umělá inteligence (AI) a jak ji spolehlivě poznáme v našem okolí? Společně porovnáme zařízení, která AI využívají s těmi, která ne, a zjistíme, co dělá ze stroje „inteligentní“ systém. Zjistíme, že AI se umí i učit ze zkušenosti. Skrze modelovou aktivitu s bludištěm si žáci osvojí principy optimalizace AI a pochopí mechanismy jejího fungování. Cílem lekce je dětem představit základní principy fungování AI a vést je ke kritickému a zvědavému myšlení o moderních technologiích.

Vzdělávací oblasti: Informatika

Klíčové kompetence: K učení * K řešení problémů * Digitální

Programujeme Ozoboty: Barevné kódy

3. třída, 4. třída, 5. třída (90 minut)

Co je to programování a jak se dá naučit zábavně? Seznámíme se s malými robotickými pomocníky jménem Ozobot. Děti si vyzkouší, jak pomocí barevných kódů a kreativního přístupu dokážou naprogramovat trasu robota. Hravou formou se naučí základní principy algoritmického myšlení, plánování i spolupráce. Ozobot je nejen chytrý robot, ale i skvělý společník, se kterým se děti naučí logicky přemýšlet, plánovat kroky a zábavně objevovat základy programování.

Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk, jeho osobnost a svět práce
Klíčové kompetence: K učení * Komunikační * K řešení problémů * Digitální

Programujeme Ozoboty: kódy Ozoblocky

5. třída, 6. třída, 7. třída (90 minut)

Žáci se naučí vytvářet postupy pomocí vizuálního programování v prostředí OzoBlockly. Kreativní úkoly a týmová spolupráce je provedou od jednoduchých příkazů k vlastním programům. Aktivita rozvíjí logické myšlení, digitální dovednosti i chuť experimentovat s technologiemi.

Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk, jeho osobnost a svět práce
Klíčové kompetence: K učení * Komunikační * K řešení problémů * Digitální

Digitální pohoda

6. třída, 7. třída, 8. třída, 9. třída, SŠ (90 minut)

Tento program propojuje práci s technologiemi a praktickou sebereflexí, která se zaměřuje na téma digitálního wellbeingu. Na základě krátkých ukázek z běžných situací si společně vyzkoušíme, jak digitální zařízení ovlivňují naši koncentraci, výkonost i vztahy s lidmi kolem nás. Žáci budou plnit jednoduché úkoly, sledovat vlastní digitální návyky a vytvářet si osobní plán, který jim pomůže používat technologie zdravě a smysluplně. Program rozvíjí povědomí o digitální hygieně, podporuje uvědomělé používání techniky a nabízí konkrétní postupy, jak mít technologie pod kontrolou.

Průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova
Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk, zdraví a bezpečí
Klíčové kompetence: Osobnostní a sociální * K řešení problémů * Digitální

Mediální ring

6. třída, 7. třída, 8. třída, 9. třída, SŠ (120 minut)

Média jsou dnes všudypřítomná, ale orientace v jejich světě může být náročná. Tato beseda atraktivním způsobem představí klíčová témata mediálního vzdělávání, včetně kritického zhodnocování zpravodajství, rozpoznávání dezinformací a základů kyberbezpečnosti. Naučte se, jak se bezpečně pohybovat v online prostředí a jak kriticky přistupovat k informacím, které denně přijímáme.

Průřezová témata: Společnost pro všechny
Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk a společnost
Klíčové kompetence: K učení * Komunikační * K řešení problémů * Digitální

Kreativně s AI

8. třída, 9. třída, SŠ (120 minut)

Program „Kreativně s AI“ seznamuje žáky 2. stupně ZŠ s konceptem umělé inteligence, jejími možnostmi a využitím v kreativních procesech. Žáci se naučí, jak efektivně pracovat s AI nástroji, generovat text a obrázky, a kriticky přemýšlet o roli AI v současném světě.

Průřezová témata: Společnost pro všechny
Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk a společnost
Klíčové kompetence: K učení * K řešení problémů * Komunikační * Digitální

Objevujeme Makerspace

8. třída, 9. třída, SŠ (120 minut)

K čemu je dobrý 3D tisk ve světě vědy a designu? Jak se programuje robot a co všechno dokáže? A jaké možnosti i otázky přináší virtuální realita? V interaktivním programu se žáci seznámí s moderními technologiemi dostupnými v naší kreativní dílně Makerspace. Vyzkouší si programování robotů, nahlédnou do principů 3D tisku a ponoří se do virtuální reality. Program podporuje kreativitu, logické myšlení i uvědomělé využívání technologií. Ukážeme si, že technologie nejsou jen nástroje, ale i prostor pro vlastní nápady, tvorbu a rozvoj budoucích dovedností.

Průřezová témata: Udržitelné prostředí
Vzdělávací oblasti: Informatika * Člověk, jeho osobnost a svět práce
Klíčové kompetence: K řešení problémů * Komunikační * Digitální