

# Nabídka vzdělávacích programů pro školy

# 2026/2027

## Pobočka KJM – IN-centrum

### Kontakt:

-  Roman Pospíšil, vedoucí
-  náměstí Svobody 15, 602 00 Brno (budova Kleinova paláce ve 2. patře)
-  [incentrum@kjm.cz](mailto:incentrum@kjm.cz)
-  +420 773 745 626

### Informace k objednávání vzdělávacích programů pro školy:

- Všechny programy jsou zdarma a jsou určeny pro děti a mládež v rámci nabídky Knihovny Jiřího Mahena v Brně. 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.

### Objednávky programů probíhají na jednotlivá pololetí zvlášť.

- **Programy pro první pololetí** (říjen–leden) je možné objednávat od **24. 8. 2026**.
- **Programy pro druhé pololetí** (únor–červen) je možné objednávat od **4. 1. 2027**
- Objednávky přijímáme **telefonicky na čísle 773 745 626** nebo mailu **[incentrum@kjm.cz](mailto:incentrum@kjm.cz)**.
- Kompletní přehled programů pro školy, které nabízí Knihovna Jiřího Mahena v Brně a její pobočky, naleznete na webových stránkách KJM: [www.kjm.cz/pro-ucitele-a-skoly](http://www.kjm.cz/pro-ucitele-a-skoly)

**Vyhrazujeme si právo program zrušit.**



Knihovna  
Jiřího Mahena  
v Brně

**ZŠ****1. - 2.  
třída****60 minut**

## Robotí kamarádi

Robotí kamarádi 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.

**VO**

Informatika

**KK**K učení; Komunikační;  
K řešení problémů; Digitální**ZŠ****3. - 5.  
třída****90 minut**

## Chytře v síti

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.

**VO**

Informatika

**KK**

K učení; Komunikační; Digitální

**ZŠ****3. - 5.  
třída****90 minut**

## Co je a není AI

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.

**VO**

Informatika

**KK**K učení; K řešení problémů;  
Digitální**ZŠ****3. - 5.  
třída****90 minut**

## Programujeme Ozoboty: Barevné kódy

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.

**VO**Informatika; Člověk, jeho  
osobnost a svět práce**KK**K učení; Komunikační;  
K řešení problémů; Digitální

**ZŠ****5. - 7.  
třída****90 minut**

## Programujeme Ozoboty: kódy Ozoblocky

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.

**VO**

Informatika; Člověk, jeho osobnost a svět práce

**KK**

K učení; Komunikační; K řešení problémů; Digitální

**ZŠ****6. - 9.  
třída****SŠ****90 minut**

## Digitální pohoda

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.

**VO**ZŠ: Informatika;  
Člověk, zdraví a bezpečí  
SŠ: Informatika; Člověk a zdraví**KK**ZŠ: Osobnostní a sociální; K řešení  
problémů; Digitální  
SŠ: Sociální a personální; K řešení  
problémů; Digitální**ZŠ****6. - 9.  
třída****SŠ****120 minut**

## Mediální ring

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.

**VO**ZŠ i SŠ: Informatika;  
Člověk a společnost**KK**ZŠ: K učení; Komunikační;  
K řešení problémů; Digitální  
SŠ: K učení; Komunikativní;  
K řešení problémů; Digitální**ZŠ****8 - 9.  
třída****SŠ****120 minut**

## Kreativně s AI

Program 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.

**VO**ZŠ i SŠ: Informatika;  
Člověk a společnost**KK**ZŠ: K učení; K řešení problémů;  
Komunikační; Digitální  
SŠ: K učení; Komunikativní;  
K řešení problémů; Digitální

ZŠ8 - 9.  
třídaSŠ

120 minut

## Objevujeme Makerspace

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.

VO

ZŠ: Informatika; Člověk, jeho osobnost a svět práce  
SŠ: Informatika; Člověk a svět práce

KK

ZŠ: K řešení problémů; Komunikační; Digitální  
SŠ: Komunikativní; K řešení problémů; Digitální

---