



Knihovna
Jiřího Mahena
v Brně

IN-centrum

Nabídka vzdělávacích programů pro školy 2025/2026



Informace k objednávání vzdělávacích programů pro školy:

Všechny nabízené programy poutavým způsobem interaktivně reflektují zajímavá témata a u žáků a studentů rozvíjí nejen klíčové kompetence, ale i nejrůznější druhy gramotností. Každý program je také doplněn informací, se kterou vzdělávací oblastí jej lze propojit.

Nabízené vzdělávací programy probíhají v IN-centru (budova Kleinův palác, náměstí Svobody 15, ve 2. patře) a jsou **ZDARMA**.

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 **2. pololetí školního roku přijímáme od 2. 2. 2026.**

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

Kontakt

Roman Pospíšil, vedoucí

Adresa: náměstí Svobody 15, 602 00 Brno

E-mail: incentrum@kjm.cz

Telefon: +420 773 745 626

Chytře v síti

3. – 5. ročník ZŠ (60 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; Člověk, zdraví a bezpečí;
Člověk, jeho osobnost a svět práce
Klíčové kompetence: K učení; Komunikační;
K řešení problémů, K podnikavosti a pracovní; Digitální

Programujeme s Ozoboty

3. – 5. ročník ZŠ (60 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;
K podnikavosti a pracovní; Digitální

Mediální ring

6. – 9. ročník ZŠ, SŠ (90 minut)

Digitální 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.

Vzdělávací oblasti: ZŠ: Informatika; Člověk, zdraví a bezpečí; Člověk a společnost
SŠ: Informatika; Člověk a společnost; Člověk a svět práce
Klíčové kompetence: ZŠ: K učení; Komunikační; Osobnostní a sociální;
K řešení problémů; Digitální
SŠ: K učení; Komunikativní; Sociální a personální; Digitální



Kreativně s AI

8. – 9. ročník ZŠ, 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.

Vzdělávací oblasti:	ZŠ: Informatika; Člověk, jeho osobnost a svět práce; Člověk, zdraví a bezpečí SŠ: Informatika; Člověk a společnost; Člověk a svět práce
Klíčové kompetence:	ZŠ: K učení; K řešení problémů; Komunikační; K podnikavosti a pracovní; Digitální SŠ: K učení; K řešení problémů; Komunikativní; K podnikavosti; Digitální

Objevujeme Makerspace

8. – 9. třída, SŠ (90 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 základy 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.

Vzdělávací oblasti:	ZŠ: Informatika; Člověk, jeho osobnost a svět práce SŠ: Informatika; Člověk a svět práce
Klíčové kompetence:	ZŠ: K učení; K řešení problémů; Komunikační; K podnikavosti a pracovní; Digitální SŠ: K učení; K řešení problémů; Komunikativní; K podnikavosti; Digitální

