



Do nového roku s novou nabídkou i novým výpůjčním řádem

Milé kolegyně, milí kolegové,

na konci minulého roku jsme pro vás v souladu s I. a II. pilířem aktuální koncepte českých knihoven začali nakupovat nové typy dokumentů. Vedle deskových a karetních her si tak nyní do své knihovny můžete zapůjčit třeba robotické hračky nebo obrázkové divadélko, ale i stroj na výrobu odznaků (placek) nebo dataprojektor s příslušenstvím.

Tyto nové dokumenty nejsou určeny k běžnému půjčování čtenářům, ale můžete je využít při realizaci akcí pro děti i dospělé ve vašich knihovnách.

Zkuste třeba:

- pozvat děti a jejich rodiče na taneční s Ozoboty
- projít se s dětmi z mateřské školky a s Bee-Boty pohádkovým lesem
- zahrát dětem pohádku o Budulínkovi
- uspořádat besedu s místním pamětníkem a promítáním fotografií
- vyrobit vlastní odznak čtenáře

Aby byly tyto hračky, pomůcky a přístroje co nejlépe a nejefektivněji využité, nebudou součástí běžných výměnných souborů a také jejich výpůjční doba bude kratší.

Pokud budete mít o jejich využití zájem, rezervujte si je prostřednictvím našeho online katalogu a domluvte se s námi na podmínkách zapůjčení (kdy je potřebujete, kdy je vrátíte, jak si je předáme apod.). Následně vás poprosíme o vyplnění krátkého hodnotícího dotazníku.

Standardně počítáme s měsíční výpůjční dobou, dle situace ji lze prodloužit. Zkrácenou dobu mají také deskové a karetní hry (tři měsíce), i ty je třeba si objednat prostřednictvím katalogu.

V souvislosti s těmito změnami byl upraven výpůjční řád výměnného fondu, jeho přesné znění najdete mj. na našem webu.

Novinky ve výměnném fondu

Ozoboti (sada 12 ks)

- programovatelní malí roboti pro starší děti (i dospělé)
- hry a dráhy pro Ozoboty

Bee-Boti (sada 6 ks)

- robotické hračky pro menší děti (i dospělé)
- obrázkové dráhy pro Bee-Boty

Divadélko Kamishibai

- dřevěná obrázková divadélka
- naučné i pohádkové příběhy s metodikou

Plackovač

- stroj na výrobu odznaků/placek

Dataprojektor, promítací plátno, reproduktor, mikrofon



Robotika v knihovnách

Robotika se v současné době stává běžnou součástí vzdělávacích programů ve školách, neméně důležitým tématem je ale i v neformálním vzdělávání. Proto se s roboty a dalšími digitálními technologiemi stále častěji setkáváme také v knihovnách.

Roboti jsou pro děti (i jejich rodiče a prarodiče) atraktivní a zábavní a jde zároveň o jednu z možných cest, jak jim přiblížit současné technologie a seznámit je s principy jejich fungování.

Robotika podporuje rozvoj inmatického a logického myšlení, stejně tak ale i řadu dalších důležitých dovedností – schopnost učit se novým věcem, pochopit problém a hledat řešení, umět se rozhodovat, reagovat na změny, být kreativní, nebát se chyb, nevzdávat se, umět si rozdělit velký úkol na menší a postupně skládat řešení, komunikovat a spolupracovat.

Nabídka robotických hraček a stavebnic je obrovská, my vám nyní nabízíme dva typy, kromě metody zajistíme i potřebné proškolení.



Ozobot

Ozobot je malý robot, který umí jezdit a barevně svítí. Programovat ho můžete i bez počítače, jen s pomocí fixů nebo skládáním puzzle. Kreslit mu cesty ale můžete také na tabletu (v Ozobot aplikaci, nebo v malování).

Schopnost rozeznávat barvy ozobotovi umožňuje reagovat na naučené barevné kódy v kombinaci čtyř barev, tzv. ozokódy. Díky tomu mu určíte, kam má jet na křižovatce, kde se zastaví, jak se bude chovat. Lze tak řešit různá zadání z připravených pracovních listů, hrát divadlo, pořádat ozobotí závody, učit se...



Bee-Bot

“Včelka” je programovatelný robot s jednoduchým ovládáním pro děti od 3 let. S jeho pomocí pochopí algoritmy a mohou si vymyslet a vyzkoušet jednoduché programy.

Na zádech robota jsou příkazová tlačítka (vlevo, vpravo, dopředu, zpět atp.), pomocí nichž se plánuje cesta. Bee-Bot se pohybuje po 15 cm dlouhých krocích, umí se otáčet o 90° a pamatuje si až 200 kroků. Ve spojení s řadou obrázkových a volně sestavitelných podložek poskytuje velký prostor pro kreativitu při vytváření úkolů.

Divadélko Kamishibai



Divadélko je inspirováno tradičním japonským pouličním divadlem Kamishibai.

Jednotlivé příběhy jsou ztvárněny na papírových kartách, které se postupně vyměňují v dřevěném rámu scény (kuříku) a jsou doprovázeny popisováním děje z úst vypravěče. Slovní komentář je zapsán na zadní straně karet.

Divadélko má nejen zábavný, ale také vzdělávací charakter, v naší nabídce tak najdete příběhy pohádkové a naučné.

Divadlo pracuje s kartami ve formátu A3 a kromě setkání s dětmi jej můžete využít třeba pro práci se seniory. Nebo si s dětmi namalujte vlastní příběh...

Jak je najdete?

1. Otevřete online katalog výměnného fondu:
<https://katalog.knihovnauc.cz/library/SVKUNL/>
2. Přihlaste se do svého konta knihovny
3. Vyhledejte požadovaný dokument – do vyhledávacího pole zadejte termín:

- ozobot
- bee-bot
- kamishibai
- stroj na výrobu placek
- dataprojektor
- stolní hry (a pak v pravém sloupci "Řezy" zvolte typ dokumentu "Ostatní dokumenty")

4. Vyberte si konkrétní dokument, dejte dle nabídky "Získat" nebo "Rezervovat" a dokument si objednejte

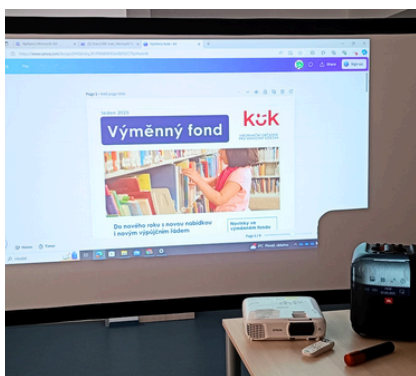


Plackovač

Pomocí stroje na výrobu placek si jednoduše vyrobíte třeba odměny nebo medaile pro dětské soutěže, děti si také mohou navrhnout placky se svými vlastními motivy.

Kromě stroje a prázdných placek potřebujete jen nůžky nebo kruhovou rezačku a vytištěné či nakreslené motivy.

Velikost placek: 32 nebo 58 mm.



Dataprojektor

Pro své akce si můžete vypůjčit lampový projektor Epson EB-982W (dobrá svítivost, jasný obraz i ve dne) s příslušenstvím:

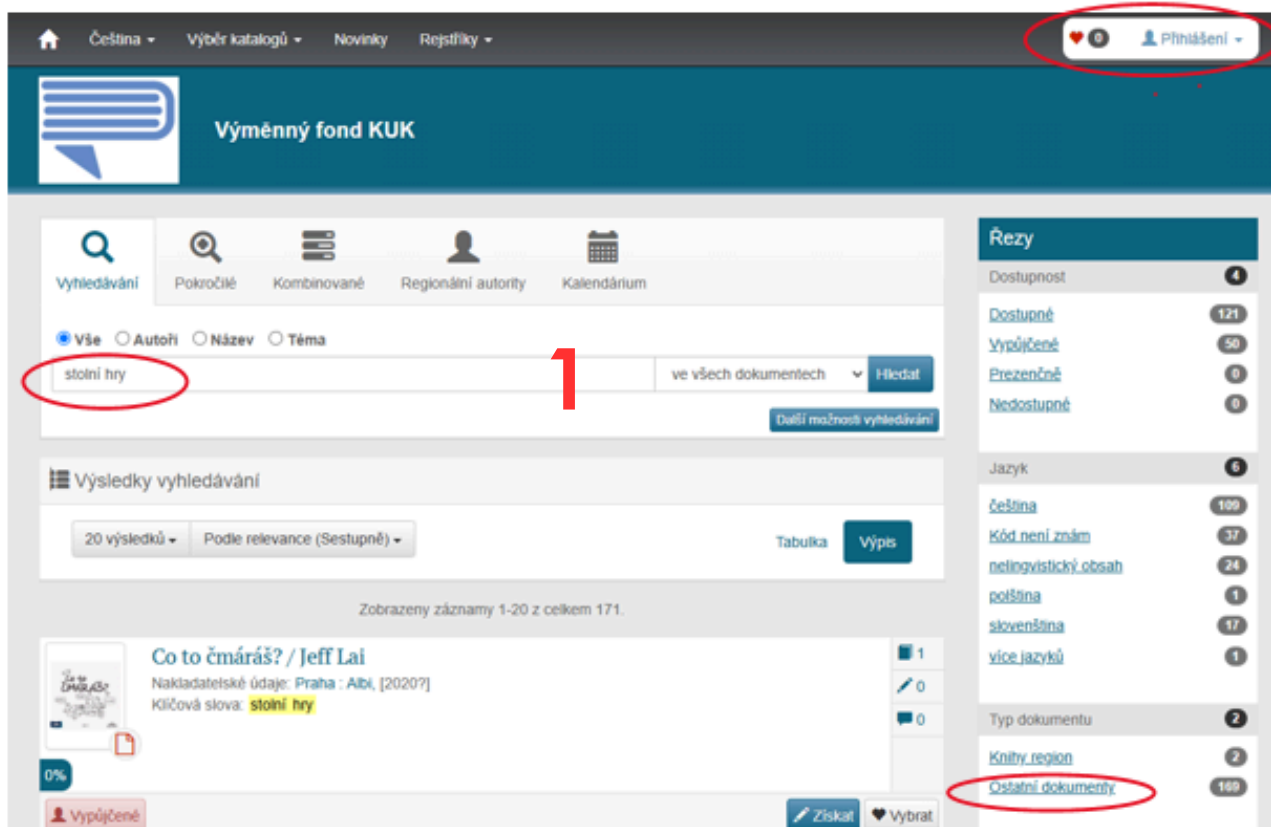
- mobilní plátno ELITE sSCREENS na stativu (221,5 x 124,5 cm, 16:9) i pro venkovní použití,
- přenosný Bluetooth reproduktor JBL Party Box Encore (výdrž baterie až 10 hodin, světelné efekty, výborný zvuk), bezdrátový mikrofon.



Stolní hry

Deskové a karetní hry vám už nějaký čas nabízíme, v současné době máte možnost si vybrat z téměř dvou stovek her. Najdete mezi nimi hry pro děti i dospělé, hry pro jednoho hráče i skupinové, hry pro zábavu i hry vzdělávací.

Můžete si zvolit, zda je čtenářům půjčíte domů, nebo si budete hrát jen v knihovně.

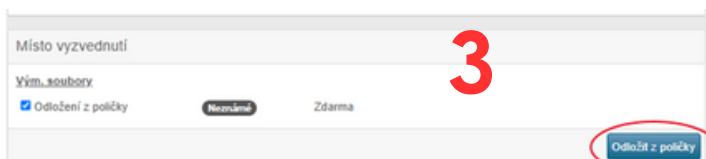


Příklad – výběr a objednání hry

1. Na úvodním obrázku vidíte stránku katalogu, kde byly příkazem do vyhledávacího políčka vyfiltrovány dokumenty s označením "stolní hry". Vpravo dole vidíte volbu "Typ dokumentu", vpravo nahoře zkontrolujte, zda jste jako knihovna přihlášení.

2. Pak už zbývá jen zvolit konkrétní hru a na příslušné stránce stisknout tlačítko "Získat".

3. Pokud je hra dostupná, zvolte možnost "Odložit z políčky", pokud je vypůjčená, rezervujte si ji tlačítkem "Rezervovat".



Okresní metodické oddělení

**Knihovna Ústeckého kraje,
příspěvková organizace
Na Schodech 4
400 01 Ústí nad Labem**

475 220 811, kl. 299

**okresnimetodika@knihovnauk.cz
<https://www.knihovnauk.cz/pro-knihovny/okresni-metodicke-oddeleni/>**