

BAŚNIOWE WAKACJE W BIBLIOTECE

Filia nr 7 z oddziałem dziecięcym

5 – 30 LIPCA

(poniedziałki, środy i piątki)

11:00 – 13:00

TYDZIEŃ I

05.07 (poniedziałek) – "Wyprawy książkowe w krainy bajkowe" – Prezentacja baśni „O śpiących rycerzach w Tatrach” w teatrzyku Kamishibai.

Warsztaty tworzenia własnego teatru Kamishibai na podstawie wybranej przez dzieci baśni.

07.07 (środa) – Młodzi Cyfrowi – Tworzenie gry mobilnej na smartfony w aplikacji ActionTrack inspirowanej baśniami poznanymi w trakcie zajęć.

09.07 (piątek) – "Kto zagadkę zgadnie, tego nuda nie dopadnie" – rebusy, zagadki, kalambury, kodowanie, zabawy integracyjne (z wykorzystaniem książek „Zagadki dla dzieci” G. Strzeboński, „Ukryte znaczenia czyli zabawy słowami” I. Michta, „Zagadki detektywistyczne z dreszczykiem” A. Gallo, „Kodowanie na dywanie w przedszkolu w szkole i w domu” A. Świć).

TYDZIEŃ II

12.07 (poniedziałek) – "Wyprawy książkowe w krainy bajkowe" – Od Baby Jagi do Cruelli czyli przegląd baśniowych czarnych charakterów – interaktywna prezentacja multimedialna (Genially – do wykorzystania biblioteczne tablety).

„Portret czarnego charakteru” – zajęcia plastyczne z wykorzystaniem różnych technik plastycznych.

14.07 (środa) – Młodzi Cyfrowi – Tworzenie gry mobilnej na smartfony w aplikacji Action Track inspirowanej baśniami poznanymi w trakcie zajęć.

16.07 (piątek) – "Pobudzam fantazję..." – zabawy literackie z wykorzystaniem gry Story Cubes.

TYDZIEŃ III

19.07 (poniedziałek) – "Wyprawy książkowe w krainy bajkowe" – krótka inscenizacja baśni „Ptak gawędziarz, śpiewające drzewo i złota woda” (baśń perska) za pomocą pacynek.

Zajęcia z origami płaskie koła – "Kwiaty" – na podstawie książki „Magiczne kółeczka czyli origami płaskie z koła” Doroty Dziamskiej.

21.07 (środa) – Młodzi Cyfrowi – Tworzenie gry mobilnej na smartfony w aplikacji Action Track inspirowanej baśniami poznanymi w trakcie zajęć.

23.07 (piątek) – "Kto zagadkę zgadnie, tego nuda nie dopadnie" – rebusy, zagadki, kalambury, kodowanie, zabawy integracyjne (z wykorzystaniem książek „Zagadki dla dzieci” G. Strzeboński, „Ukryte znaczenia czyli zabawy słowami” I. Michta, „Zagadki detektywistyczne z dreszczykiem” A. Gallo, „Kodowanie na dywanie w przedszkolu w szkole i w domu” A. Świć)

TYDZIEŃ IV

26.07 (poniedziałek) – "Wyprawy książkowe w krainy bajkowe" – escape room na podstawie baśni „Śnieżyczka” (baśń hiszpańska) w przestrzeni bibliotecznej.

Tworzenie komiksu na podstawie wybranej baśni w aplikacji ToonDoo.

28.07 (środa) – Młodzi Cyfrowi – Tworzenie gry mobilnej na smartfony w aplikacji Action Track inspirowanej baśniami poznanymi w trakcie zajęć.

30.07 (piątek) – Zakończenie zajęć wakacyjnych – gry i zabawy integracyjne, gry planszowe, gra mobilna.