

Knihovna Hloubětín

Hloubětínská 1138/5, Praha 14

Veronika Spišáková

Karolína Kohlová

veronika.spisakova@mlp.cz

Karolina.kohlova@mlp.cz

Tel.: 770 130 213

www.mlp.cz/skoly

Čas: 45 minut



Při realizaci akcí navazujeme na RVP pro ZŠ a SŠ. Jde zejména o **vzdělávací oblasti** Člověk a jeho svět (Dítě a svět), Jazyk a jazyková komunikace (Jazyk a řeč), Umění a kultura. Rozvíjíme **klíčové kompetence** k učení, k řešení problémů, komunikativní a sociální a personální. Zároveň pracujeme s **průřezovými tématy**, nejvíce s osobnostní a sociální nebo multikulturní výchovou.

V případě MŠ a 1. stupně ZŠ se často soustředíme i na **dramatickou, audiovizuální či taneční a pohybovou výchovu**. Do tematických besed zařazujeme **aktivizující prvky**, klademe důraz na **komunikační schopnosti a rozvoj sociálních dovedností při skupinové práci**. V lekcích používáme metody **kritického myšlení** a podle možností **prvky projektového vyučování**.

PRO MŠ A PRO 1. STUPEŇ ZŠ

Jak to chodí v knihovně?

MŠ, 1. – 5. Ročník ZŠ

Anotace: Co všechno knihovna nabízí? Jak se do knihovny zapsat? Jaká jsou pravidla jejího fungování? Jak se hledá v katalogu? Jak se zorientovat v knihovním fondu? Lekce je vždy přizpůsobená věku dětí.

Mediální gramotnost

MŠ, 1. – 5. Ročník ZŠ

Anotace: Děti se při zážitkové aktivitě s materiály z NUKIB: Městečko Kybernetov a Kyber pohádky seznámí se základními bezpečnostními pravidly pro zacházení s médii. Zahrajeme si s dětmi na online prostředí, provedeme je jeho nástrahami a společně zformulujeme jak se chovat na internetu.

České pověsti

3. – 5. ročník ZŠ

Anotace: Nejznámější české pověsti, hry a kvízy na motivy českých pověstí.

PRO 2. STUPEŇ ZŠ A SŠ

Řecké báje a pověsti

6. – 7. ročník ZŠ, SŠ

Anotace: Seznámení s pojmem mytologie, řečtí bohové, slavní hrdinové a bájní tvorové, rčení a úsloví vycházející z řeckých bájí, vyprávění o Odysseově putování.

Mediální gramotnost - Proč to nejde vypnout?

6. – 9. ročník ZŠ, SŠ

Anotace: Probereme s žáky, jak je v současné době propojený online a offline svět, jak ovlivňuje naše virtuální realita tu skutečnou. Proč není digitální detox, tj. nevyužívání digitálních zařízení, dlouhodobě udržitelné řešení a jak bychom tedy měli s médii pracovat.

Speciální a tematické besedy pořádáme po předchozí domluvě

Těšíme se na vás!