KNIHOVNA MĚSTA OLOMOUCE

NABÍDKA BESED PRO ŠKOLY

ODDĚLENÍ PRO DOSPĚLÉ ČTENÁŘE

školní rok 2026/2027

1. OKRUH KNIHOVNA, KNIHA A ČTENÁŘSTVÍ				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
6. – 9. třída ZŠ, SŠ **60 minut**	**Knihovnická lekce aneb seznámení s knihovnou**	*Prohlídka knihovny, představení systému a programu knihovny. Posílení čtenářské gramotnosti žáků a studentů. Možnost registrace do knihovny.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Člověk a svět práce	• K učení • Komunikativní • K řešení problémů • Sociální a personální
6. – 9. třída ZŠ, SŠ **60 minut**	**Kniha od pravěku po současnost**	*Historie výroby a zpracování knihy od nástěnných kreseb po elektronické knihy. Nejstarší literární památky a vývoj písma.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost	• K učení • Komunikativní
SŠ **60 minut**	**Jak na seminární práci?**	*Víte, jaká bývá struktura seminární práce? Jak postupovat při zpracování? Kde a jak vyhledávat informace? Co to jsou citace a jak je používat? Nejen tyto otázky na besedě zodpovíme.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Informační a komunikační technologie • Mediální výchova	• K učení • Komunikativní
NOVINKA **8. - 9. třída** **60 minut**	**Máte zdroje? A mohl bych je vidět?**	*Jakou roli hraje zdroj při vzniku zprávy, co lze použít jako zdroj a kdy, jak si ověřit zdroj a dál s ním pracovat? A budu vůbec někdy ověřovat zdroje? Skupinová práce, příprava rešerší, vyhledávání na internetu a v knihovním katalogu.*	• Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Mediální výchova	• K učení • Komunikativní • K řešení problémů

2. OKRUH UMĚNÍ (LITERATURA, HUDBA, FILM)				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
SŠ **60 minut**	**Současná česká literatura**	*Přelomový rok 1989 v politice i literatuře. Jak se změny projevily v literatuře po r. 1989. Nejznámější současní čeští autoři a jejich díla.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost • Mediální výchova • Výchova demokratického občana	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • Občanské

Objednávejte přes e-mail: kotlanova@kmol.cz nebo telefonicky: 585 545 122
Délku besed lze upravit. Více informací na www.kmol.cz

NOVINKA **6.-9. třída ZŠ, SŠ 60 minut**	**Labyrintem knižních žánrů**	*Víte, podle čeho si vybrat knihu? Jaké jsou literární žánry a jejich základní znaky? Jak poznat detektivku od thrilleru nebo fantasy od sci-fi? Vše si prakticky ukážeme na konkrétních příkladech.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Osobnostní a sociální výchova • Člověk a společnost	• K učení • Komunikativní • Jazyk a jazyková komunikace

	Název	Anotace	Vzdělávací oblasti	Klíčové kompetence
6.-9. třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Poezie není mrtvá**	*Jak se naučit poezii tak, aby nás bavila a nestrašila? Proč je vůbec dobré číst poezii a co nám může přinést?*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost	• K učení • Komunikativní
8.-9. třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Vlastenectví v písních od Hašlera ke Krylovi**	*Co mají lidové písně společného s vlastenectvím? Prvorepublikové umělecké i „zábavně-populární“ písně, od lidových písní k protest songu, staropražský písničkář a písničkář československých protikomunistických protestsongů*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost • Osobnostní a sociální výchova • Výchova demokratického občana	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • K řešení problémů • Občanské
6.-9 třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Young Adult literatura**	*Young Adult, co se pod tímto heslem skrývá? Jaké žánrové novinky jsou ty nejlepší pro dospívající? Zaměření na čtení samotné, ukázky z knih, reflexe shrnutá v dílně čtení*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost • Osobnostní a sociální výchova • Mediální výchova	• K učení • Komunikativní • Jazyk a jazyková komunikace • Sociální a personální • K řešení problémů
NOVINKA **6. – 9. třída ZŠ, SŠ, 60 minut**	**Historie komiksového filmu**	*Trnitá cesta komiksových superhrdinů od jejich začátků v novinových stripech 30.let až po současnou nadvládu Marlvelovek. Je tancující Adam West lepší Batman než zasmušilý Michael Keaton? Byl Hulk někdy i jiný než digitální? A kdy se Spider-Man podíval do Japonska?*	• Mediální výchova • Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • Jazyk a jazyková komunikace
NOVINKA **8. – 9. třída ZŠ, SŠ 60 minut**	**Komiks: Stručná historie a jeho podoby**	*Obrázkové příběhy se proplétají celou historií 20. století, přesto bývají oproti ostatním médiím často opomíjené. Obecně o médiu komiksu, jeho historie letem světem, ukázky současných prací a doporučená literatura pro žáky i učitele.*	• Mediální výchova • Člověk a společnost	• K učení • Kulturní
NOVINKA **6. – 7. třída ZŠ, 60 minut**	**Znovuobjevujeme komiks**	*Vybaví se vám při slově „komiks“ jenom Marvel nebo Čtyřlístek? Víte, co všechno nabízí český komiksový trh? Máte pocit, že na obrázkové příběhy jste už moc staří a že*	• Mediální výchova • Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost	• K učení • Kulturní • Komunikativní • Sociální a personální

		vás ničím nepřekvapí? Beseda s tipy a doporučeními.		

3. OKRUH LITERATURA A PREVENCE				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
SŠ **60 minut**	**Memento aneb téma drog v literatuře**	*Odraz drogového tématu v knihách My děti ze stanice Zoo, Memento a dalších.*	• Člověk a společnost • Člověk a zdraví • Osobnostní a sociální výchova • Jazyk a jazyková komunikace	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • K řešení problémů • Občanské
8.-9. třída **ZŠ, SŠ** **60 minut**	**Základy finanční gramotnosti**	*Peníze neodmyslitelně patří k našemu životu. Co je to spoření, úvěr, nebo inflace? Umíte s nimi dobře hospodařit?*	• Člověk a společnost • Osobní a finanční gramotnost • Výchova demokratického občana • Etická výchova	• K učení • K řešení problémů • Občanské • Sociální

4. OKRUH HISTORIE				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
Nově přepracované **8. – 9. třída** **ZŠ, SŠ** **60 minut**	**Olomouc – pevnostní město**	*Olomoucká pevnost od středověku do 20. století. Nejdůležitější historické momenty a dochované památky. Urbanizační vývoj města a život v pevnosti. Budeme pracovat s mapou a hledat zbytky pevnosti v Olomouci.*	• Člověk a společnost • Jazyk a jazyková komunikace	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální
8. – 9. třída **ZŠ, SŠ** **60 minut**	**Anna Franková, židovská dívka v těžké době**	*Kdo byla Anna Franková? Jaký byl její život? Proč si psala deník? Holokaust na pozadí jejího života.*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost • Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech • Osobnostní a sociální výchova	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • Občanské

Určení	Název	Anotace	Vzdělávací oblasti	Klíčové kompetence
8. - 9. třída ZŠ, 1. - 2.ročník SŠ 45–60 minut	**Holocaust aneb nejen o Anně Frankové**	*Holokaust na pozadí dějinných událostí 20.století se zaměřením i na Olomouc Kdo byli tito lidé Anne Franková, Věra Ginsberg, sir Winton, O.Schindler a další? Jaký byl jejich život? Proč je aktuální ocenění „Spravedlivý mezi národy“*	• Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost • Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech • Osobnostní a sociální výchova	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • Občanské

5. OKRUH WORKSHOPY				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
6. - 7. třída ZŠ 60 minut	**Etiketa aneb trapasy už nehrozí**	*Základy slušného chování. Etiketa všedního dne.*	• Člověk a společnost • Osobnostní a sociální výchova	• Sociální a personální • Občanské
6. - 9. třída ZŠ 60 minut	**Mikro:bit – průmysl 4.0, digitalizace**	*Programování, počítače, technika...Pokud vám tyhle pojmy něco říkají, pak je Micro:Bit pro vás tím pravým! Micro:bit je programovatelný mikropočítač, se kterým vytvoříte vaši první hru, animaci nebo program na ovládání věcí, třeba přes Bluetooth.*	• Informační a komunikační technologie • Osobnostní a mentální rozvoj • Myšlenkové operace	• K učení • K řešení problémů • K rozvíjení představivosti a fantazie

6. OKRUH EKOLOGIE				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
6. – 9. třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Život se stromy**	*Jakou roli hrají stromy v životě člověka? Poznejte s námi příběhy stromů.*	• Člověk a společnost • Člověk a zdraví • Osobnostní a sociální výchova	• Komunikativní • Sociální a personální • Občanské

7. OKRUH V SÍTI INFORMACÍ				
Určení	**Název**	**Anotace**	**Vzdělávací oblasti**	**Klíčové kompetence**
6. – 9. třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Fakenews, dezinformace, manipulace a propaganda**	*Manipulace a lži existují od nepaměti, ale nová média jejich vývoj urychlila. Poznejte s námi, co jsou zač a jak se jim bránit.*	• Mediální výchova • Jazyk a jazyková komunikace • Člověk a společnost	• Komunikativní • Sociální a personální • Občanské

			• Výchova demokratického občana	
6. – 9. třída ZŠ, SŠ 60 minut	**Bezpečný internet**	*Co jsou kyberstalking, kybergrooming, kyberšikana, sexting a jak se před nimi bránit? To vše se dozvíte na této besedě.*	• Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Osobnostní a sociální výchova	• K řešení problémů Komunikativní • Sociální a personální • Občanské
6. – 9. třída ZŠ, SŠ 60 min	**Digitální závislosti**	*S rozvojem informačních technologií vznikají i nové závislosti. Dozvíte se, co všechno s námi nové technologie dělají.*	• Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Člověk a zdraví • Osobnostní a sociální výchova	• K učení • Komunikativní • Sociální a personální • Občanské
9. třída ZŠ, SŠ 60 min.	**Historické videohry: mezi fakty a fikcí I.**	*Zpracování historických událostí od pravěku po starověk v počítačových hrách a jak se hry snaží být co nejvěrnější historickým faktům.*	• Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Mediální výchova	• K učení • K řešení problémů • K rozvíjení představivosti a fantazie
9. třída ZŠ, SŠ 60 min.	**Historické videohry: mezi fakty a fikcí II.**	*Zpracování historických událostí od středověku po novověk v počítačových hrách a jak se hry snaží být co nejvěrnější historickým faktům.*	• Informační a komunikační technologie • Člověk a společnost • Mediální výchova	• K učení • K řešení problémů • K rozvíjení představivosti a fantazie