

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATY INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
----------------	-----------------	-------	--------------------------------	-------------------------------	----------------------

Vltava – VA / Fr. Ondříčka 46 / tel.: 386 111 284 / email: vltava@cbvk.cz

Vzdělávací programy probíhají vždy ve všední den dopoledne od 9:00 do 12:00. Programy je nutné předem objednat telefonicky nebo na výše uvedený email. Délka programu je 60 - 90 minut. Školy mohou využít nabízené programy v rámci zjednodušených projektů (OP JAK) na šablony.

Vzdělávací programy jsou koncipovány jako podpora tematických okruhů z vybraných průřezových témat. Žáci se hravou a nenásilnou formou naučí nejen orientovat v knihovně, ale především porozumět textu, vyhledávat a rozlišovat informace, umět je vyhodnotit a nadále používat. Programy jsou zaměřené na osobnostní rozvoj, sociální rozvoj, morální rozvoj, mediální gramotnost, čtenářskou gramotnost, rozvoj intelektových dovedností.

Datel a slabihoudek	Ťuk, ťuk, ťuk! Kdo to je? Malý datel si dělá nové hnízdo v dutině stromu. Ale co si mu našeptává, že to nedokáže. Nechá se datel zastavit, nebo se za sebe dokáže postavit? Hravě si ukážeme, jak čelit pochybnostem ve vlastní hlavě.	1. tř. VA	čtenářská gramotnost, well-being, osobní psychohygiena	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů
Medvěd v županu	Opustit svůj pohodlný župánek, teplý domov a jít s kamarády bruslit? Ne, ne, ne, to se měďovi nechce. Co by mu pomohlo dodat odvalu? Jak dětem ukázat, že přijmout výzvu a zkusit něco neznámého stojí za to?	1. tř. VA	čtenářská gramotnost, well-being, osobní psychohygiena	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů
Bezva kamarádi	Kniha „Bezva kamarádi z 1. třídy“ přináší krátké, čtivé příběhy z prostředí základní školy, které dětem blízkým a srozumitelným jazykem ukazují hodnotu přátelství, spolupráce a vzájemné pomoci.	1.-3. tř. VA	čtenářská gramotnost, well-being, osobní psychohygiena	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, sociální, personální
Dobrodruhem v knihovně	Interaktivní lekce, při níž se děti stanou „dobrodruhy“, kteří objevují tajemství knihovny. Formou her, otázek a skupinových úkolů se seznámí s fungováním knihovny, jejími pravidly a nabídkou. Naučí se, jak si knihu vybrat, kde ji hledat a proč je důležité ji vracet včas.	1.-3. tř. VA	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, pracovní, komunikativní, sociální a personální
Emoce a pocity. Jak se vyznat v sobě i ostatních?	Všichni lidé se rodí s celou škálou emocí, které do značné míry formují naše chování. Co ovlivňuje naše	1.-5. tř. VA	well-being, osobní psychohygiena, jazyk a jazyková komunikace	propojování formálního a neformálního vzdělávání	komunikativní, sociální, personální

NABÍDKA VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

školní rok 2025/2026

Programy splňují požadavky Šablon pro MŠ, ZŠ, SŠ a VOŠ na podporu inovativního vzdělávání žáků.

Název programu	Stručná anotace	Třída	TÉMATY INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	FORMA INOVATIVNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ	ROZVÍJENÉ KOMPETENCE
	pocity? Jak je můžeme popsat? Lze vyjádřit emoce beze slov? Jak porozumět pocitům druhých lidí?				
Volte zvířata cca 90 min.	Politika mnohdy bývá nesrozumitelná i dospělým, ale když ji zvládnou pochopit zvířata v džungli, zvládneme to taky! Děti si vyzkouší, jak vytvořit účinnou volební kampaň, jak přesvědčit voliče a nakonec sami uspořádají volby.	3.-5. tř.	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, historické povědomí, občanské vzdělávání, demokratické myšlení	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské
Atlas hrdinů	S hrdiny antických mýtů prožijeme znovu jejich dobrodružství. Jaký má vlastně být hrdina, co by měl umět a znát. A jsou i v dnešní době mezi námi hrdinové?	4.-6. tř. VA	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, občanské vzdělávání	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, sociální a personální, občanské
Knižní novinky	Jaké knihy napříč žánry vyšly v poslední době a stojí za přečtení? Novinky v literatuře pro děti a mládež představené zajímavou formou.	6.-9. tř. VA	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení
Kouzlo fantasy literatury	Budeme si povídat o tom, co je fantasy literatura a podíváme se do její historie i současnosti. Představíme si (ne)známá fantasy díla.	6.-9. tř. VA	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, pracovní
Politika polopatě cca 90 - 120 min.	Jak funguje stát? Proč potřebujeme volby? Politika připadá složitá a nesrozumitelná i dospělým, pojďme do ní proniknout, porozumět základním principům a vyzkoušet si ji v praxi! Žáci se pokusí vytvořit účinnou volební kampaň, přesvědčit voliče a nakonec uspořádají volby.	6.-8. tř. VA	kulturní povědomí, historické povědomí, občanské vzdělávání, demokratické myšlení	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské
Fake off cca 90 - 120 min.	Ocitnete se v knihovně, obklopeni informacemi a zdroji, ale jak se v nich vyznat - a především - jak uniknout dezinformacím, fake news a nástrahám umělé inteligence? Naučíme se, jak se zdroji pracovat, jak si informace ověřovat a jak umělou inteligenci využívat tak, aby pomáhala, ale neškodila.	8.-9. tř. VA	čtenářská gramotnost, kulturní povědomí, mediální gramotnost	propojování formálního a neformálního vzdělávání, aktivizující metody	k učení, komunikativní, k řešení problémů, sociální a personální, občanské

Aktualizováno: 19. 8. 2025

Poslední změny 23.2.2026