

Bei uns bekommen Sie:

- fachlich betreuten Aufenthalt
- Veranstaltungen zu
 - Sprachförderung
 - Textverständnis
 - Lese- und Medienkompetenz
- Themenkisten
- kostenlose Bibliotheksausweise für Lehrer:innen und Schüler:innen



Anmeldung Institute

Anmeldung Kinder- und Jugendbibliothek

Konditionen

- Bücher, Spiele, CDs, DVDs: Ausleihe für 4 Wochen
- unbegrenzte Anzahl an Ausleihen
- kostenlose Verlängerungen
- kostenloser Bestellservice
- ggf. Transportkosten je 1 €



Heinrich-Böll-Bibliothek
Greifswalder Straße 87
10409 Berlin

Kinder- und Jugendbibliothek: (030) 90295–3975
Service: (030) 90295–3978/-3979

E-Mail: heinrich-boell-bibliothek@ba-pankow.berlin.de



Angebote für die 4.– 6. Klasse

in der
Heinrich-Böll-Bibliothek



Bibliothekseinführung

Lernziele:

- Kennenlernen der Bibliothek, Orientierung vor Ort, Sprach- und Leseförderung



Inhalte:

- Medienarten, Mediensignaturen
- Register, Inhaltverzeichnis, Glossar,
- Unterschied Sachliteratur & schöne Literatur
- Bibliotheksangebote
- Leihfristen & Ausleihe

Rechercheeinführung

Lernziele:

- Kennenlernen des Bibliothekskatalogs, Leseförderung, Informations- & Medienkompetenz

Inhalte:

- Suchstrategien
- Freie & erweiterte Suche
- Boolesche Operatoren (AND, OR, NOT) und Trunkierung (*)
- Schlagwortfindung
- Filtern

Die Digitalen Angebote des VÖBB

- Informations- & Medienkompetenz
- Kennenlernen der kostenlosen, schulrelevanten VÖBB-Angebote

Book-Casting

- Meinungsbildung
- Sprach- und Leseförderung
- Textverständnis
- Interesse am Buch entwickeln



Thematisches Vorlesen und VR-Reisen

- Verständnis der Thematik
- Wissenserwerb
- Lese- und Sprachförderung
- Textverständnis

Text Adventure Games

- Medienkomptenz und Leseförderung
- Kreativität fördern
- Geschichten und Spiele entwickeln
- logisches Denken

Fake Hunter

- Leseförderung, Informations- und Medienkompetenz
- rechtliche Grundlage kennenlernen
- Informationen richtig beurteilen können



Coding

- logisches Denken
- Algorithmen erkennen
- verschiedene Geräte kennenlernen
- Medienkomptenz und Leseförderung
- Umgang mit Robotern / Tablets
- Programmieren
- Aufgaben zu verschiedene Themen lösen
- Geschichten & Spiele entwickeln

