

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 Sek. 1

in der
Heinrich-Böll-Bibliothek



Bibliothekseinführung

Lernziele:

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

Inhalte:

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

Rechercheeinführung

Lernziele:

Kennenlernen des Bibliothekskatalogs,
Leseförderung,
Informations- und Medienkompetenz

Inhalte:

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

Die Digitalen Angebote des VÖBB

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



Book-Casting

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

VR-Reisen

- Verständnis der Thematik
- Wissenserwerb

Bildrechte

- rechtliche Grundlage kennenlernen
- das Recht am eigenen Bild
- wann darf man Bilder von anderen machen,
zeigen und verwenden

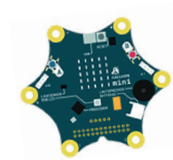
Fake Hunter

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



Coding

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



Text Adventure Games

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