



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## Zadání úkolu č. 8 – projekt mimoškolního vzdělávání knihovníků

Osmý úkol je zaměřený na schopnost orientace v zadávací dokumentaci projektu v oblasti IT. Nejdříve si nastudujte právě tuto dokumentaci:

Podmínky programu VISK:

[http://www.mkcr.cz/assets/literatura-a-knihovny/granty-a-programy/Oblast knih/VISK2-podm2016.docx](http://www.mkcr.cz/assets/literatura-a-knihovny/granty-a-programy/Oblast_knih/VISK2-podm2016.docx)

Následně se zamyslete nad projektem mimoškolního vzdělávání knihovníků. Pracujte s projektem zahrnujícím IT buď na úrovni obsahu (např. počítačová gramotnost) nebo formy (např. webináře). Pojetí je zcela na vás, snažte se, ať je evidentní jeho inovativnost (nemělo by jít o běžná témata v základních modulech ECDL), kvůli které byste měli dostat peníze v projektové výzvě právě vy. V čem je projekt jedinečný výslovně uveďte. Váš rozpočet by se měl pohybovat kolem 30 000 Kč na celý projekt. Tento fiktivní projekt píšete pro knihovnu pověřenou výkonem regionálních funkcí v obci s 15-20 tisíci obyvateli, např. Knihovnu Karla Dvořáčka ve Vyškově. Pro zpracování úkolu popište projekt v právě uvedeném rámci. Popis musí obsahovat všechny níže uvedené položky, kdy každá musí mít rozsah max. 500 znaků, minimální rozsah není dán, musí být ale evidentní pojetí a reálnost (např. není možné uvést, že lektorem bude americký profesor, protože byste ho na pár hodin výuky do knihovny nedostali, příp. by mu rozumělo jen několik knihovníků, protože jazyková vybavenost je omezená).

Požadované položky pro fiktivní (tj. ne reálný, ale realizovatelný) projekt:

- jméno a adresa žádající instituce (myslete na omezení v zadání výše, najděte si v tomto rozmezí nějakou jednu konkrétní, klidně tu uvedenou výše)
- cíl projektu (anotace s jasným cílem, k čemu má projekt dospět)
- metody, formy, rozsah a struktura vzdělávacích aktivit
- cílová skupina účastníků
- údaje o lektorském zajištění
- údaje o evaluačních metodách
- předpokládané přínosy
- možná rizika projektu a jak jim zabránit.

Úkol opět odevzdejte do IS do odevzdávacího.