

Ideen für die Praxis
Experten für das Lesen –
Zertifikatskurs Leseförderung
März 2016 – März 2017



„Hier geht es nicht um Standardlösungen!“

**Expertinnen für das Lesen präsentieren
Praxisideen für Öffentliche Bibliotheken**

*„Experten für das Lesen“ – ein Zertifikatskurs für Bibliotheksbeschäftigte
– Abschlussveranstaltung März 2017*

ZBIW.
Zentrum für Bibliotheks- und Informationswissenschaftliche Weiterbildung

Ministerium für
Schule und Weiterbildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Inhaltsverzeichnis

Schlaufüchse erobern die Bib	2
Ein hinterlistiger Plan – mit Minecraft in die Vergangenheit	4
Lesen 2.0 – Gamification in der Bibliothek	5
„App geht´s in die Bibliothek“	7
Stadtbücherei Lüdenscheid goes MINT	9
Spiele ohne Grenzen.....	11

Schlaufüchse erobern die Bib

Ein Projekt für die Stipendiaten des „Schlaufuchs“-Programms
der Herforder Carina-Stiftung



Ansprechpartnerin:

Petra Beck - Stadtbibliothek Herford - Linnenbauerplatz 6 - 32052 Herford
fon 05221 / 189-8020 - eMail: petra.beck@herford.de

Zielgruppe und Kooperationspartner:

Die Stipendiaten des „Schlaufuchs“-Programms bilden die Zielgruppe. Dabei handelt es sich um SchülerInnen der 6. Klassen der Herforder Gymnasien sowie der Gesamtschule, die aus bildungsfernen Familien kommen. In das Projekt sollen auch die Paten der Stipendiaten, die im Projekt eine besondere Rolle spielen, mit eingebunden werden. Ebenso werden die Eltern als wichtige Multiplikatoren angesprochen.

Primärer Kooperationspartner ist die Carina-Stiftung, die das Stipendien-Programm ins Leben gerufen hat und begleitet.

Zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

Angedacht sind 4 Termine, die im Zeitraum von höchstens 2 Monaten stattfinden sollen. Die Schlaufuchs-Stipendien werden jährlich vergeben, so dass sich im Idealfall eine regelmäßige Kooperation ergibt, die sich für jeden neuen Jahrgang fortsetzt.

Zielsetzung/Förderintention:

Primäres Ziel ist es, den Teilnehmern von „Schlaufüchse erobern die Bib“ die Stadtbibliothek Herford als Aufenthalts- und Wohlfühlort näherzubringen. Außerdem sollen die Teilnehmer ihre Bibliothek als außerschulischen Lernort und Treffpunkt kennenlernen. Das Projekt soll das Image der Bibliothek verbessern und vermitteln, dass die Bibliothek sich auch mit der multimedialen Medienwelt der Kinder und

Jugendlichen identifiziert. Die Jugendlichen stammen aus bildungsfernen Familien. Daher trägt das Projekt auch dazu bei Bildungsbenachteiligung abzubauen. Bei den Teilnehmern soll die Medien- und Lesekompetenz gestärkt werden. Im Projekt sind die Jugendlichen angehalten gemeinsame Inhalte zu erarbeiten - dies wirkt sich positiv auf die Sozialkompetenz und Selbständigkeit aus.

Kurze Projektbeschreibung:

Der Ablauf des Projektes ist in mehreren Treffen geplant, um den Kontakt zur Stadtbibliothek nach und nach aufzubauen:

1. Treffen:

Die „Schlaufüchse“ lösen eine Biparcours-Rallye, die Mitarbeiterinnen der Stadtbibliothek erstellt haben. Bei diesem Termin sind die Paten als Bezugsperson dabei und helfen so dabei, eventuell vorhandene Schwellenängste abzubauen.

2. Treffen:

Die „Schlaufüchse“ erstellen ihre eigene Biparcours-Rallye. Dabei ist Kreativität und technisches Know-How gefragt. Unterstützt werden sie dabei durch einen Medienpädagogen.

3. Treffen:

Ein Infoabend mit dem Medienpädagogen informiert Eltern und Paten über verschiedene Aspekte im Umgang mit Medien. Zum Einstieg lösen die Eltern und Paten, die Rallye, die die „Schlaufüchse“ erstellt haben.

4. Treffen:

Zum Abschluss des Projektes soll ein gemeinsames Gaming-Event alle Beteiligten zum Austausch zusammenbringen. Das Event soll von Spiel und Spaß geprägt sein, damit ein Eindruck von der Stadtbibliothek als Einrichtung zurückbleibt, die ein niedrigschwelliges Angebot für Freizeit, Information und Lernen bereithält.

Hinweise in Bezug auf Sponsoren:

Die Stadtbibliothek Herford ist in der glücklichen Lage, auf langjährige Partner zählen zu können. Bereits im Vorfeld der Projektentwicklung war es gelungen, die Herforder Erich-Gutenberg-Gesellschaft e.V. sowie die Volksbank Bad Oeynhausen-Herford für die Finanzierung von iPads zu gewinnen.

Im Rahmen der konkreten Umsetzung des Projektes besteht die Möglichkeit, die Carina-Stiftung direkt anzusprechen. Auch in die Zielsetzung der Herforder Bürgerstiftung passt das Projekt sehr gut.

Maßnahmen zur Evaluation:

Im direkten Anschluss an die Durchführung des Projekts soll mit Hilfe von Fragebögen (zwei entsprechende Varianten für Schüler und Eltern) Folgendes erfragt werden: Kann durch die Beteiligung am Schlaufuchs-Projekt den Stipendiaten Neues über die Stadtbibliothek vermittelt werden? Kann eine Bindung der Stipendiaten an die Stadtbibliothek Herford erreicht werden? Welche Wünsche haben die Teilnehmer an die Stadtbibliothek? Gelingt es, den Eltern das Angebot der Stadtbibliothek zu vermitteln und sie als Kunden zu gewinnen? Außerdem soll der Fragebogen Hinweise auf Erwartungen liefern, die Teilnehmer und Eltern an die Bibliothek haben.

Ein hinterlistiger Plan – mit Minecraft in die Vergangenheit



Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen
im Alter zwischen 10 und 16 Jahren

Ansprechpartnerin:

Stadt- und Landesbibliothek Dortmund
P. Markus/ pmarkus@stadtdo.de
A. Bovensmann/ abovensm@stadtdo.de
Max-von-der-Grün-Platz 1 – 3
44137 Dortmund

Zielgruppe und Kooperationspartner:

Jugendliche zwischen 10 und 16 Jahren in Kooperationen mit weiterführenden Schulen, Museen und Freizeiteinrichtungen

zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

zeitlich flexibel zwischen 5 Stunden- und Halbjahresprojekt

Zielsetzung/Förderintention:

Jugendliche sollen spielerisch die Recherche im Online-Katalog kennen lernen und das Ergebnis anschließend digital in Minecraft umsetzen.

Kurze Projektbeschreibung:

Die Jugendlichen erhalten eine Arbeitsaufgabe zu einem bestimmten Thema, welches in diversen Datenbanken recherchiert werden muss. Anschließend werden die Ergebnisse im Team besprochen und im Kreativmodus des Spiels Minecraft umgesetzt.

Maßnahmen zur Evaluation:

Fragebögen an Lehrer und Schüler im Vorfeld zur Planung des Projektes und im Anschluss zur Qualitätskontrolle.

Lesen 2.0 – Gamification in der Bibliothek

Ein Konzept zur Steigerung der Medien- und Lesekompetenz für Jugendliche der 8. Klasse einer Hauptschule in der Schulbibliothek am Schulzentrum Süd in Buxtehude.



Ansprechpartnerin:

Jennifer Jaschik, Stadtbibliothek Buxtehude, Fischerstraße 2, 21614 Buxtehude, 04161/999060

Zielgruppe und Kooperationspartner:

SuS der 8. Klasse einer Hauptschule. Hauptschule Süd in Buxtehude

zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

Sechs Wochen, je 160 Minuten in der Woche

Zielsetzung/Förderintention:

Das Ziel dieses Projekts liegt in der Förderung und Festigung der Lese- und Medienkompetenzen. Durch den spielerischen Anreiz soll das Interesse geweckt und die Lesemotivation gesteigert werden. Durch die gezielt gestellten Aufgaben lernen die SuS unterschiedliche Medien kennen und müssen sich zur Umsetzung der Aufgaben selbstständig und intensiv mit ihnen auseinandersetzen.

Kurze Projektbeschreibung:

Dieses Projekt begleitet die Arbeit an einer vorher ausgewählten und vorbereiteten Schullektüre mit einer zielgruppenentsprechenden Klasse. Das Projekt soll regelmäßig in der entsprechenden Klassenstufe durchgeführt werden. Alternativ zur üblichen Erteilung von Hausaufgaben durch die Lehrkraft, werden Aufgaben mittels einer Web-Applikation verteilt. Für die Bearbeitung dieser Aufgaben erhalten die SuS Punkte. Durch das Sammeln von Punkten können Medaillen und somit Belohnungen in der realen Welt erlangt werden. Das Punktesystem dient in diesem Fall zudem als Benotungssystem. Je intensiver sich die SuS mit den Aufgaben befassen und je besser diese erledigt werden, desto mehr Punkte können sie erhalten. Zusätzliche Motivation soll durch die Anzeige der „Lebensenergie“ des Spielers bzw. der Spielerin generiert werden. Diese Energie sinkt im Verlauf einer Schulwoche und

kann nur durch die Bearbeitung der Aufgaben und besonderen Aktionen gesteigert werden. Erfüllt demnach ein Spieler bzw. eine Spielerin 1,5 Wochen lang keine Aufgabe, verliert er das „Spiel.“ Die SuS melden sich ganz einfach mit ihrer Kennung in der App an. Hier erhalten sie die Aufgaben, können ihren eigenen Spielstand und den ihrer Mitspieler prüfen und mit ihnen chatten. Ein besonderes Highlight ist die Übertragung von Lebensenergie von einem auf den anderen Spieler. Durch einen einfachen Mausklick können die Schüler so Lebensenergie verschenken und andere Mitschüler „retten“. Jeder Schüler erhält für die Projektlaufzeit ein Ipad. Mit diesem können die Aufgaben jeder Zeit und von überall bearbeitet werden. Die Bibliothek dient für die Projektlaufzeit ebenfalls als Klassenraum und ist im Schulleben integriert. Das Lesen der Schullektüre soll nicht sichtlich im Vordergrund der Unterrichtseinheit stehen, sondern als Beiwerk zum Spiel dazugehören.

Hinweise in Bezug auf Sponsoren:

Als Sponsoren kommen Mittelständige Unternehmen aus Buxtehude in Frage. Benötigt wird ein Klassensatz I pads.

Maßnahmen zur Evaluation:

Vor und nach dem Projekt sollen die SuS Onlinefragebögen zur Lese- und Medienkompetenz ausfüllen. Hier sollen die SuS ihre Medien- und Lesekompetenz einschätzen und die Häufigkeit der Bibliotheksnutzung erläutern. Zusätzlich sollen die Lehrkräfte durch einen extra Onlinefragebogen die Kompetenz der SuS einschätzen und eine mögliche Verbesserung in den geförderten Bereichen bewerten.

„App geht´s in die Bibliothek“

Klassenführung digital für 2. Grundschulklassen in der Bibliothek Verl

Ansprechpartnerin:

Bianca Klimmek
Bibliothek Verl
Hauptstraße 15
33415 Verl
T. 05246 9252311
klimmek@bibliothek.verl.de
www.bibliothek.verl.de



Zielgruppe und Kooperationspartner:

Zielgruppe des Projekts sind Schülerinnen und Schüler der zweiten Grundschulklassen; Kooperationspartner die vier Grundschulen am Ort.

zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

Die Klassenführungen finden einmal jährlich für alle zweiten Grundschulklassen statt. Die Führung wird im Unterricht sowohl vor- als auch nachbereitet; der Termin in der Bibliothek dauert ca. 90 Minuten.

Zielsetzung/Förderintention:

Das neue Konzept für Klassenführungen ist

- multimedial ausgerichtet
- arbeitet lehrplanorientiert
- vermittelt spielerisch Wissen über die Bibliothek
- vertieft Kontextwissen
- vermittelt Lesefreude



Kurze Projektbeschreibung:

„App geht’s in die Bibliothek“ ist ein multimediales Lese- und Medienförderangebot für Schülerinnen und Schüler der zweiten Grundschulklassen. Vor dem Bibliotheksbesuch wird im Unterricht ein aktuelles Kinderbuch gelesen. Ausgestattet mit iPad und Biparcours-App absolvieren die Kinder in der Bibliothek eine Rallye, die sowohl spielerisch Wissen über die Bibliothek vermittelt als auch das Thema des Kinderbuches aufgreift und das Wissen dazu vertieft.

Hinweise in Bezug auf Sponsoren:

Sponsoren sind in erster Linie für die Anschaffung der benötigten Geräteausstattung wichtig. Hier bieten sich beispielsweise ortsansässige Computer-Firmen oder Internet-Provider an.

Maßnahmen zur Evaluation:

Nach der Durchführung werden sowohl die Schüler als auch die Lehrer gebeten, einen Fragebogen zum neuen Angebot auszufüllen. Damit soll festgestellt werden, wie das neue Angebot gefallen hat, was noch verbessert werden sollte und welche der gewünschten Ziele erreicht wurden.

Stadtbücherei Lüdenscheid goes MINT

R.O.B.O.T.E.R. bauen und programmieren

Ein Projekt für technikbegeisterte Jugendliche ab 12 Jahren in der Stadtbücherei
Lüdenscheid



© Rolf Rutzen, Stadt Lüdenscheid

Ansprechpartnerin:

Anne Möbus
Stadtbücherei Lüdenscheid
Graf-Engelbert-Platz 6
58511 Lüdenscheid
anne.moebus@luedenscheid.de
Tel.: 02351 / 17-1313

Zielgruppe und Kooperationspartner:

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren

Kooperationspartner: Oberstufenschüler der Roboter-AG eines Gymnasiums

zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

Dauer: ca. 4 Monate

Rhythmus: jede Woche, 1-2 Stunden

Zielsetzung/Förderintention:

Zielsetzung: Oberstufenschüler der Roboter-AG eines Gymnasiums stehen als sogenannte „Junior Experts“ jüngeren Schülern beim Bau und der Programmierung von LEGO Mindstorms-Robotern zur Seite. Eventuelle Berührungsängste mit MINT-Themen werden abgebaut, gemeinsames Probieren und Tun ist das Ziel.

Förderintention:

Experimentieren, Kreativität, Problemlösefähigkeit, Teamfähigkeit, digitale Kompetenzen, soziale Kompetenzen, Einblicke in die Arbeitswelt, Vorstellung eigener Arbeitsergebnisse beim „Science Day“.

Kurze Projektbeschreibung:

Oberstufenschüler vermitteln jüngeren Schülern die Grundlagen des Bauens und der Programmierung von LEGO Mindstorms-Robotern. An einem Roboter arbeiten im Idealfall zwei bis drei Jugendliche. Die Treffen sollen einen Makerspace-Charakter haben: z.B. können auch Videos über den Roboterbau entstehen, Drehbücher entwickelt, Stop Motion-Filme aus Lego-Szenen gedreht werden...Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Weitere Zusatzangebote:

Mit dem Programm „Digital Designer“ werden am PC LEGO-Modelle entworfen, Bauanleitungen ausgedruckt und Modelle mit LEGO-Steinen nachgebaut.

Das Lernprogramm „Robot Karol“ ermöglicht das einfache Erlernen einer Programmiersprache. Ein Roboter wird virtuell durch Schreibbefehle programmiert.

Wünschenswert ist, dass sich aus den gemeinsamen Treffen eine Gruppe entwickelt, die auch eigene, zukunftsfähige Ideen hat und den Inhalt der Treffen weitgehend in Eigenregie gestaltet.

Zum Projekt gehört ein gemeinsamer Besuch bei einem Betrieb im produzierenden Gewerbe, der den Jugendlichen Arbeitsweisen und Herstellungsprozesse veranschaulicht (idealerweise ist das gleichzeitig einer der Sponsoren).

Abschlussfest: Science Day

Die Projektgruppe R.O.B.O.T.E.R. und die Kleinen Forscher (parallel angebotenes Projekt für Grundschüler) präsentieren ihre Ergebnisse an unterschiedlichen Mitmach-Stationen. Es gibt auch Werbestände von MINT-Initiativen, Kooperationspartnern, Sponsoren und Betrieben. Die Veranstaltung ist für alle Bibliotheksbesucher offen und es gibt für alle Altersgruppen interessante Angebote.

Hinweise in Bezug auf Sponsoren:

Für das Projekt werden LEGO Mindstorms-Roboter, Laptops zum Programmieren, iPads zum Filmen und weiteres Zubehör benötigt. Im ersten Schritt werden die Partner und Sponsoren angefragt, die bereits mit der Stadtbücherei zusammenarbeiten. Eine wichtige Anlaufstelle ist der Förderverein, der bereits einige Gelder beschafft hat und über viele Kontakte verfügt. Anschließend werden Firmen im metallverarbeitenden Gewerbe und Hersteller von Elektronikprodukten angefragt, die bereits MINT-Projekte an Schulen gefördert haben.

Maßnahmen zur Evaluation:

Mit dem Programm GrafStat wird ein Fragebogen erstellt, der abfragt, wie das Angebot den Jugendlichen gefallen hat, was gut und weniger gut war, was sie vermisst haben und wie das Projekt in Zukunft weitergehen soll. Dank eines standardisierten Fragebogens lassen sich die Antworten leicht miteinander vergleichen und freie Antwortmöglichkeiten lassen Raum für neue Ideen und eine Weiterentwicklung des Projektes.

Diese Ergebnisse interessieren auch Sponsoren und können ihnen eine Entscheidungshilfe sein, ob dieses Projekt weitergeführt wird oder neue Projekte wieder gefördert werden.

Spiele ohne Grenzen

Spieletreffs für blinde, sehbehinderte und sehende SchülerInnen in Hamburg



Ansprechpartnerin:

Anja Beduhn

Stiftung Centralbibliothek für Blinde/Norddeutsche Blindenhörbücherei

Georgsplatz 1

20099 Hamburg

Tel.: 040/22728626

beduhn@blindenbuecherei.de

www.blindenbuecherei.de

Zielgruppe und Kooperationspartner:

Schüler und Schülerinnen von Klasse 5-13

Kooperationspartner: Hamburger Öffentliche Bücherhallen, allgemeinbildende Schulen sowie Förderschulen, Kultureinrichtungen

zeitlicher Rahmen (Rhythmus der Treffen, Dauer des Projekts):

wöchentliche Treffen über mindestens ein Schuljahr (Dauer 2-4-Stunden)

festе Termine

Zielsetzung/Förderintention:

Spielend Bildung und Kompetenzen entwickeln

Gesellschaftliche, soziale, digitale Teilhabe fördern

Abbau von Berührungängsten

Andere Wahrnehmung von Literatur etablieren

Bekanntheitsgrad unserer Büchereien erhöhen

Kurze Projektbeschreibung:

Um den gesellschaftlichen und pädagogischen Nutzen einer Spielrunde zu vergrößern, wollen wir gemeinsam mit den Hamburger Öffentlichen Bücherhallen Spieltreffen an verschiedenen Orten in Hamburg anzubieten. Grundlage sollen dabei bekannte Spiele sein, die es in einer barrierefreien Version gibt, zunächst „Siedler von Catan“, da dieses aktuell erstmals von einer Hamburger Studierendengruppe aufwändig und mit einiger Aufmerksamkeit gestaltet wurde. Wünschenswert wäre die ähnliche haptische Umsetzung von weiteren Spielen als „Makerspace-Event“.

Hinweise in Bezug auf Sponsoren:

In Bezug auf die Spielidee bieten sich vor allem Hersteller von Brettspielen, Hardware und Blindenhilfsmitteln an, auch bei der Werbung und Gestaltung der Treffen sind Spenden erwünscht

Maßnahmen zur Evaluation:

Fragebogen – online und analog