

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Podcast in Delmenhorst

Steckbrief

Titel: „Du als Podcast-Moderator“, Delmenhorst (ca. 77.600 EW),
Niedersachsen

Bündnis: Stadtbücherei & Familienzentrum & Medienpädagogisches Zentrum

Alter: 14- bis 17-Jährige

Förderung: ca. 12.000 €

In den Osterferien 2018 konnten 15 Jugendliche in der Stadtbücherei lernen, wie man einen Podcast konzipiert und erstellt. Die Projektwoche stand unter dem Motto Bücherverbrennung im Dritten Reich.

Die Jugendlichen recherchierten hierzu historische Informationen, bereiteten Interviews vor und führten sie durch. Interviewpartner*innen waren z.B. der Stadtarchivar, eine Vertreterin der Städtischen Galerie und die Lokalzeitung. Die Teilnehmer*innen gingen u.a. der spannenden Frage nach, wie sie sich heute verhalten würden, sollte es noch einmal zu Bücherverboten kommen.

Die Jugendlichen schnitten unter Anleitung von Medienpädagogen*innen ihre Interviews selbst mit der entsprechenden Software und erstellten aus dem Rohmaterial insgesamt drei Podcasts. In Zusammenarbeit mit einem Musikpädagogen kreierten einige der Teilnehmer*innen einen Rap-Text sowie eine Melodie, die in allen Podcasts auftaucht.

Für die technische Beratung war das Medienpädagogische Zentrum verantwortlich; es stellte Laptops und Software zur Verfügung. Die Stadtbücherei begleitete das Projekt personell und kümmerte sich um die Organisation, das Familienzentrum übernahm die Werbung von Teilnehmer*innen und Ehrenamtlichen.

Am Ende hatten die Jugendlichen nicht nur ihr historisches Wissen erweitert und über Themen der Geschichte, Gesellschaft und Politik reflektiert, sie hatten auch gelernt, wie man Informationen recherchiert und bewertet, was einen Podcast charakterisiert und wie man ihn technisch umsetzen kann. Hörbar sind die Ergebnisse auf www.soundcloud.com unter dem Account der [Stadtbücherei Delmenhorst](#).

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Coding in Fürstenwalde

Steckbrief

Titel: Einführung in die Roboter-Programmierung, Fürstenwalde, (ca. 31.900 EW), Brandenburg

Bündnis: Stadtbibliothek & Verein Demokratie und Integration Brandenburg & Schule

Alter: 6 bis 12-Jährige

Förderung: ca. 7.000 €

Nach einer Einführungsveranstaltung wurden die Kinder in drei Gruppen aufgeteilt, je nach altersgerechtem Schwierigkeitsgrad. Sie wurden zu Entwicklern, bauten selbst Roboter zusammen und erlernten verschiedene Programmiersprachen: Die jüngsten Teilnehmer*innen nutzten Ozobots (ab 6 Jahren); sie programmierten ein Labyrinth, zeichneten Linien und setzten Farbcodes. Die mittlere Altersgruppe (bis 10 Jahre) konzipierte am Dash (Selbstbausatz), über eine App gesteuert und konfiguriert, eine Geschichte mit den Roboterfiguren. Eine dritte Gruppe übte die grafische Programmiersprachen „Scratch“ und „Python“. Insgesamt erstreckte sich das Ferienprojekt auf drei Treffen mit je 3 Stunden. Die Termine waren kurz nach Veröffentlichung bereits ausgebucht – der Zulauf war enorm, die Nachfrage ist weiterhin groß; die Eltern zeigten sich bei der Abschlusspräsentation positiv überrascht vom hochwertigen Angebot seitens der Bibliothek.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Sachbuchprojekt in Henstedt-Ulzburg

Steckbrief

Titel: „Henstedt-Ulzburg digital für Kinder“, Henstedt-Ulzburg (ca. 26.500 EW), Schleswig-Holstein

Bündnis: Gemeindebücherei und –mediothek & Volkshochschule & IN VIA e.V. offene Kinder- und Jugendarbeit

Alter: 10- bis 13-Jährige

Förderung: ca. 6.000 €

In diesem sechsmonatigen Projekt erarbeiteten die 22 Teilnehmenden in der Gemeindebücherei und –mediothek Henstedt-Ulzburg an insgesamt 14 Terminen die Inhalte eines Sachbuches für Kinder über ihren Heimatort.

Dabei wurde in drei Blöcken gearbeitet. Zunächst stand eine Erkundung der historischen Götzberger Mühle in Kooperation mit dem Mühlenverein an. Gemeinsam mit einem Medienpädagogen erarbeiteten die Teilnehmenden einen der Altersgruppe entsprechenden Text zur Mühle, den sie durch passendes Bildmaterial ergänzten. Ein QR-Code macht diesen Text auch dauerhaft am Ort des Geschehens allen Besuchern zugänglich.

Ein zweiter Workshop beschäftigte sich mit der „Schule am Wöddel“. Zunächst lasen die Teilnehmenden einen Text über die alte Schule. Beim anschließenden Ortsbesuch mit Führung fand auch ein Interview mit einem ehemaligen Schüler statt. Neben den dort gemachten Fotos recherchierten die Kinder auch im Gemeindearchiv nach historischem Bildmaterial.

Zum Abschluss wurde die Moorlandschaft rund um die Alsterquelle erkundet. Die Teilnehmenden erarbeiteten Fragen für eine Actionbound-Rallye, die sie zum Teil mit Bild- und Tonaufnahmen untermauerten. Ein lokaler Schriftsteller schrieb für die Kinder eine Gruselgeschichte über das Moor, die gelesen und ebenfalls in den Bound eingearbeitet wurde. Die Rallye ist mit einem QR-Code vor Ort hinterlegt.

Das Erlernen von grundlegenden Kenntnissen in Fotografie und Textverarbeitung am Computer ging im Projekt Hand in Hand mit der Lese- und Schreibförderung, dem Erkunden der Umgebung und dem Kennenlernen von

digitaler Technik (Fotoapparat, Tablet und Mikrofon) und Software (Bildbearbeitungsprogramme, Actionbound und QR-Codes). Als nachhaltiges Ergebnis entstand ein Buch mit den gesammelten und aufbereiteten Informationen zu allen drei Orten sowie der Dokumentation des Projektes.

Neben zwei Tablets, Kameras und Tonequipment wurden über die Fördermittel unter anderem auch ehrenamtliche Kräfte zur Unterstützung bei der Projektdurchführung finanziert, sowie die Honorare für die fachlichen und medienpädagogischen Experten.

Die entstandenen Sachtexte zur Mühle und der alten Schule sind auf der [Seite der Gemeindebücherei](#) nachlesbar, wo auch der Code für die Actionbound-Rallye an der Alsterquelle zu finden ist.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Comicprojekt in Eckental

Steckbrief

Titel: „Sei dein Superheld“, Eckental (ca. 14.000 EW), Bayern

Bündnis: Gemeindebücherei & Jugendbüro & Flüchtlingsinitiative

Alter: 10- bis 18-Jährige

Förderung: ca. 4.270 €

In den Pfingstferien 2019 konnten zehn Jugendliche ihrer Leidenschaft für Comics frönen. Im Rahmen eines 3-tägigen Projektes lernten sie vormittags alles über den Entstehungsprozess von Comics, analysierten die Merkmale ihrer Lieblingscomics und erstellten sogar selbst welche mithilfe von verschiedensten Anwendungen.

Ab dem ersten Tag ging es rund: Die Teilnehmenden konnten ihr breitgefächertes Wissen über Comics zeigen; Sie stöberten in der Gemeindebücherei Eckental, stellten einander ihre Lieblingscomics vor und verglichen die Besonderheiten. Dann lernten sie mit Unterstützung einer Medienpädagogin verschiedenste Apps kennen, mit denen sie in den nächsten Tagen ihre eigenen Comics erstellen sollten. Für die folgenden Termine stellte das Jugendbüro eine Kostümkiste zur Verfügung; diese wurde geplündert und in kleinen Grüppchen wurde begeistert diskutiert und überlegt, wie die Geschichten aussehen sollten, die die Jugendlichen selbst in den nächsten Tagen erstellen würden.

Die Medienpädagogin half am zweiten Tag, den Storyboards ihren letzten Schliff zu verpassen, bevor es an die Bildbearbeitung ging.

Die Jugendlichen schlüpfen in ihre vorher besprochenen Kostüme und dann wurden die einzelnen Szenen auch schon fotografisch auf den Tablets festgehalten.

Tags darauf ging es an die Bearbeitung der Bilder mit den Apps („Comic Life“, „Clip2Comic“, „Comics“): Es wurden Filter verwendet, Sprechblasen gefüllt und fleißig gelayoutet. Immer wieder stellten sie sich ihre Comics mithilfe eines Beamers gegenseitig vor.

Ein paar Wochen später gestalteten sie ihre Abschlussveranstaltung, bei der sogar die Bürgermeisterin erschien. Für die Familien mit Migrationshintergrund unterstützte ein ehrenamtlicher Helfer als Dolmetscher. Alle Teilnehmenden erhielten eine frisch gedruckte Ausgabe ihrer Comics und Urkunden zur Erinnerung. Für die ehrenamtlichen Helfer*innen und Pädagog*innen gab es Dankeskarten.

Durch das Projekt erlernten die Jugendlichen grundlegende Kenntnisse in Fotografie und Bildbearbeitung. Sie eigneten sich Fähigkeiten im Geschichtenerzählen an und machten sich mit der Kombination von digitalen und analogen Medien vertraut. Auch wurde ihre Kreativität herausgefordert.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Trickfilm in Coesfeld

Steckbrief

Titel: „Trickfilmprojekt: Märchen erzählen und darstellen“, Coesfeld (ca. 36.000 EW), NRW

Bündnis: Bücherei & Familienbildungsstätte & Familienzentrum mit Kindergarten

Alter: 5- bis 6-Jährige

Förderung: ca. 1.500 €

An vier Terminen entwickelten 20 Kinder im Vorschulalter aus dem klassischen Grimms Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ einen eigenen Trickfilm.

Dafür lernten die Kinder zunächst einmal die örtliche Bücherei und ihre Auswahl an verschiedensten Medien kennen. Zusammen mit einer Erzieherin und einer Lesepatin lasen sie sich zusammen durch unterschiedlichste Märchen der Gebrüder Grimm. Unter den teilnehmenden Kindern befanden sich auch geflüchtete Kinder, die durch eine ehrenamtliche Helferin besondere Unterstützung erhielten.

Nachdem sie sich „Die Bremer Stadtmusikanten“ ausgesucht hatten, tüftelten sie mit Unterstützung der „Trickboxx“ (einem mobilen Trickfilmstudio) und einer Medienpädagogin gemeinsam an ihrem eigenen Trickfilm: Sie malten Hintergründe, bastelten eigene Figuren und nahmen Texte auf.

Der vierminütige Stop-Motion-Film erhielt seinen Feinschliff durch die Honorarkraft und wurde in einer Abschlussveranstaltung mit Eltern, Verwandten, Presse und den Bündnispartnern mit großem Erfolg vorgeführt.

Durch das Projekt steigerten die Kinder nicht nur ihre Sprach- und Lesekompetenz, sondern lernten auch die Bibliothek und ihre Angebote näher kennen. Zudem konnten sie durch die Arbeit mit der Trickboxx sowohl ihre Kreativität, als auch ihre Medienkompetenz erweitern und verstärkten durch die Zusammenarbeit in einer Gruppe ihre Sozialkompetenz.

Die Förderung umfasste Honorare und Aufwandsentschädigungen, Märchenbücher, Bastelmaterial und Verpflegung. Die nötige Technik (Kamera,

Software, Mikrofon) war bereits vorhanden, wären aber auch förderfähig gewesen. Das Projekt war ein so großer Erfolg, dass eine Wiederholung von allen Seiten bereits geplant wird.

Sichtbar sind die Ergebnisse unter:

<https://www.youtube.com/watch?v=aigXXgFZS7s>.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Erstleser*innenprojekt in Saarbrücken

Steckbrief

Titel: „Digitale Medien für Kinder im Vorschulalter“, Saarbrücken (ca. 180.700 EW), Saarland

Bündnis: Kinderhaus des Diakonischen Werkes & Bürger*innenzentrum & Kultur- und Lesetreff in der Bibliothek

Alter: 2- bis 8-Jährige

Förderung: ca. 2.000 €

An drei wöchentlichen Terminen in den Sommerferien entdeckten 16 Kinder von zwei bis acht Jahren zusammen mit ihren Eltern und unter Anleitung einer Medienpädagogin auf spielerische Weise und mit unterschiedlichen Medien das Lesen für sich. Bei den teilnehmenden Familien handelte es sich vorwiegend um Familien mit Migrations- oder Fluchthintergrund; sowohl Kinder als auch ihre Eltern hatten noch Verständigungsprobleme in der deutschen Sprache.

Alle Kommunikation begann mit einem gemeinsamen Frühstück. Die Kinder und ihre Eltern lernten dann als Erstes die Namen, Laute und Eigenschaften verschiedener Tiere mithilfe eines „Tiptoi“-Lexikons kennen (elektronische Lesestifte). Dabei gab es viel zu erkunden und auszuprobieren: Sie sangen zusammen Lieder und stellten Tierbewegungen durch Tanz nach, lasen im Lexikon und bastelten ihre Lieblingstiere.

Bei den weiteren Spiel- und Lerntreffs gab es neue Methoden zu entdecken, wie zum Beispiel das Erzähltheater „Kamishibai“. Mithilfe der Geschichte „Die drei Schmetterlinge“ wurden die Themen Flucht und Freundschaft sensibel aufgegriffen. Das Rahmenprogramm stellte immer wieder gemeinsames Singen und Basteln dar.

Zum Abschluss kam ein Bilderbuchkino zum Einsatz, mit dem Kinder und Eltern den Grüffelo kennenlernten. Mit Kuscheltieren spielten sie die Geschichte nach. In der anschließenden gemeinsamen Mal- und Bastelzeit entstanden kleine Meisterportraits vom Grüffelo.

Bei diesem Projekt kam es zu einer besonders engen Eltern-Kind-Interaktion. Sowohl Kinder als auch die Eltern verbesserten ihre Fähigkeiten in der deutschen Sprache durch das Heranführen an die Fremdsprache mithilfe von Liedern und Bildern. Auch sorgten die Aktivitäten im Projekt für Inspiration und Ideen für die Aktivitäten im eigenen Familienalltag (gemeinsam lesen, basteln, spielen und singen). Häufig handelte es sich bei den Teilnehmenden um Kinder, die keine Kita besuchen und zum ersten Mal mit einer Regeleinrichtung bekanntgemacht wurden. Die Initiator*innen des Projekts empfehlen neben der medienpädagogischen Unterstützung das Heranziehen von Dolmetscher*innen, um die Kommunikation mit den Eltern zu erleichtern.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Buchtrailer in Freiburg

Steckbrief

Titel: „Buchtrailer-Projekt“, Freiburg (ca. 230.000 EW), Baden-Württemberg

Bündnis: Stadtbibliothek & Verein für Schulsozialarbeit & Medienwerkstatt

Alter: 11- bis 15-Jährige

Förderung: ca. 2.000 €

Im Rahmen einer Projektwoche machten sich acht Jugendliche an die Erstellung von Stop Motion-Filmen, die als Werbetrailer für Jugendbücher in der örtlichen Bibliothek dienen sollten. Da visuelle Reize vergleichsweise länger im Gedächtnis bleiben als Texte, sollte dadurch eine höhere Aufmerksamkeit bei potentiellen Leser*innen geweckt werden. 30 bis 90 Sekunden pro Film reichen aus, einen fesselnden Einblick zu geben.

Im Vorfeld beschäftigten sich die Jugendlichen dafür ausführlich mit der Jugendbuchauswahl der Bibliothek (- auch Leicht-Lesetitel). Sie fanden sich in Teams zusammen, welche sich je einen Buchtitel vornahmen. Ein ausgewähltes Kapitel daraus sollte den künftigen Leser*innen einen Vorgeschmack geben. An nur vier Nachmittagen erstellten die Jugendlichen unter Verwendung von iPads und verschiedenster Techniken (Collage, Legetechnik*, Augmented Reality**) ihre eigenen Buchempfehlungen mit persönlicher Note. Sie lasen die Texte selbst ein und unterlegten sie mit Ton. Durch die Nutzung unterschiedlicher Arten der Darstellung (erzählerisch-lyrisch, dokumentarisch-sachlich) wurde Spannung erzeugt. Dabei stand ihnen eine Medienpädagogin mit Rat und Tat zur Seite.

*Zur Legetechnik: Dabei werden ausgeschnittene Objekte aus Papier oder Pappe (z.B. gezeichnete Figuren) auf eine horizontale Fläche gelegt, per Hand bewegt und mit einer senkrecht darüber montierten Videokamera gefilmt.

**Zur Augmented Reality: Hier wird die abgefilmte Realität durch die Einblendung von computergenerierten visuellen Darstellungen (Grafiken, virtuelle Figuren oder Objekte) ergänzt oder verändert (engl. „to augment“ – erweitern).

Die fertigen Buchtrailer wurden auf QR-Codes eingelesen. Diese brachten die Jugendlichen an den Regalen der Bibliothek direkt neben den entsprechenden Büchern an. So entstand ein nachhaltiges Resultat, welches sich auch künftige Bibliotheksnutzer*innen noch ansehen können.

Die Ergebnisse wurden im Rahmen einer Abschlussveranstaltung sowohl Eltern als auch Mitschüler*innen und Lehrer*innen vorgeführt.

Dieses Projekt förderte das Interesse der Jugendlichen am Lesen. Da alle Teilnehmenden einen Migrationshintergrund haben, konnten sie zusätzlich ihre Lese- und Sprachfähigkeiten in der deutschen Sprache verbessern. Sie lernten die Bibliothek als spannenden Ort voller Angebote kennen und steigerten ihre Medienkompetenz.

Durch den dbv wurde die Medienpädagogin als Honorarkraft gefördert. Außerdem konnte die Technik (iPads, Tablet-Zubehör) und einige Bücher finanziert werden, welche zur gelungenen Durchführung des Projekts beitrugen.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Bilderbuchkino in Mitterteich

Steckbrief

Titel: „#growtogether1.0“, Mitterteich (ca. 6.500 EW), Bayern

Bündnis: Stadtbücherei & Lebenshilfe & AWO Kreisverband

Alter: 4- bis 7-Jährige

Förderung: ca. 3.500 €

In diesem außerschulischen Projekt entwickelten 12 Kinder in 13 Stunden (an vier Projekttagen) ein selbst gestaltetes Bilderbuchkino. Ideengrundlage bot das Buch „Der Löwe in Dir“ von Rachel Bright und Jim Field. Zunächst wurde aus dem Buch vorgelesen. Für die Umsetzung der eigenen Geschichte überlegten sich die Kinder passende Methoden: Verkleidungen, Handpuppen und gemalte bzw. fotografierte Figurenbilder. Die jeweils dargestellten Szenen wurden digital fotografiert, mit einfacher Software (Android-App „Video Show“) bearbeitet und zu einer Datei zusammengefügt. Mit Audiogeräten wurde dem Buch dann Leben eingehaucht: Die Kinder vertonten es mit eigenen Worten: Texte wurden eingesprochen, Geräusche aus der Umgebung als Hintergrundeffekte digital bearbeitet.

Die Kinder lernten die Bibliothek und ihre Vorzüge kennen, sie entdecken für sich Bücher als Quelle von Information und Wissen. Die Teilnehmenden, die aus verschiedenen Ausgangssituationen kamen (unter anderen Entwicklungsverzögerungen, Fluchthintergrund) arbeiteten in diesem Projekt gemeinschaftlich an ihrem Ergebnis, Vorurteile und Hemmschwellen wurden dadurch abgebaut und die sozialen Kompetenzen gestärkt. In einer Abschlussveranstaltung wurde das Bilderbuchkino den Eltern, Freunden und Lehrern vorgestellt.

Neben Honoraren und Aufwandsentschädigungen für Ehrenamtliche wurden für das Projekt auch Miete und Kauf der notwendigen Technik (für Audio-Aufnahmen, Foto-Zubehör, Tablets zur Bearbeitung, Beamer für die Präsentation) und Software, sowie Verpflegung, Fahrtkosten, Bücher für jede*n Teilnehmer*in, Werbung und das Catering für die Abschlussveranstaltung finanziert. Eine Weiterführung bzw. Wiederholung mit einem anderen thematischen Fokus ist angedacht.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: 3D-Stadtplan in Landsberg

Steckbrief

Titel: „Landsberg digital - Stadtsache“, Landsberg (ca. 29.000 EW), Sachsen-Anhalt

Bündnis: Bibliothek & Kinderheim & Schule

Alter: 9- bis 13-Jährige

Förderung: ca. 4.000 €

In einem fünftägigen Ferienprojekt lernten 20 Kinder im Alter von neun bis 13 Jahren bei verschiedenen Exkursionen ihre Stadt näher kennen und erstellten daraufhin ihren eigenen Stadtplan in 3D-Technik.

Gestartet wurde mit einer spielerischen Einführung zum Thema Stadt im Rahmen einer Einführungsveranstaltung (Kennenlern-Spiele). Ein Medienpädagoge trug dazu mithilfe eines Erzähltheaters die Geschichte „Zinnober in der grauen Stadt“ vor. Die Kinder lernten den Umgang mit Karten und Atlanten durch Wort- und Symbolspiele sowie Collagen.

Bei den nächsten Treffen erstellten sie (zunächst unter Anleitung) Fotos, Videos und Audioaufnahmen mit Tablets. Diese neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten testeten sie in den nächsten Tagen bei verschiedenen Ausflügen, die sie zu spannenden Orten führten (z.B. Brennerei, Skulpturenpark, Flugplatz, Straußenhof, Kinderheim, Grundschule, Kapelle, Bibliothek, Töpferwerkstatt, etc.). Die Kinder dokumentierten selbstständig ihre Eindrücke: Diese Aufnahmen brauchten sie noch für ihren Stadtplan.

Angeleitet durch den Medienpädagogen machten sich die Kinder zudem Gedanken über das Thema „Hausgeschichten“. Nach einer Einleitung mit Assoziationsspielen schrieben und illustrierten sie gemeinsam in Grüppchen eigene Kurzgeschichten, die sie einander präsentierten.

Nun, voller neu gewonnener Eindrücke und Erfahrungen und ausgerüstet mit neuen Methoden, begannen sie mit dem Erbauen ihres eigenen 3D-Stadtplans. Sie bastelten selbst Häuser, Bäume und Straßen und fügten sie an geeigneten Stellen in ihre Fotos ein.

Weiter am Stadtplan arbeitend, lernten die Kinder nun auch „Makey Makey“ kennen. „Makey Makey“ ist ein Bausatz, mit dem fast jeder erdenkliche Gegenstand in ein Eingabegerät verwandelt werden kann, das durch Berührung Signale an einen Computer sendet. Damit fügten sie ihrem Stadtplan zusätzlich ausgewählte Audioaufnahmen hinzu. Der Stadtplan war nun vollendet. Den krönenden Abschluss bildete eine Lesenacht in der Bibliothek. Am Ende ihrer Projektwoche präsentierten die Teilnehmer*innen im Rahmen einer Abschlussveranstaltung den Stadtplan ihren Familien.

In diesem bunten und vielfältigen Ferienprogramm konnten die Kinder nicht nur ihre Lese- und Schreibkompetenz verbessern, sondern vor allem auch ihre eigene Stadt besser kennenlernen. Durch die Arbeit mit den Tablets wurden außerdem ihre Medienkompetenz und ihre Selbstständigkeit gefördert, da bei jedem Ausflug die Verantwortung der Dokumentation ganz ihnen überlassen wurde. Auch ihr Bezug zur Bibliothek wurde insbesondere durch die Lesenacht gestärkt.

Als Ergebnis bleiben der 3D Stadtplan und die selbstverfassten Kurzgeschichten erhalten. Eine zusätzliche Veranstaltungsreihe ist geplant, um das Projekt weiter fortzuführen.

Durch „Total Digital!“ wurden die Fahrtkosten zu den verschiedenen Ausflugsorten gefördert. Hinzu kamen Verpflegung und Technik (Tablets, Makey Makey, Erzähltheater). Der Medienpädagoge, sowie zwei ehrenamtliche Helfer*innen, die die Kinder besonders während der Fahrten und der Lesenacht betreuten, wurden ebenfalls über das Projekt finanziert.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Hilfsangebote in Husum

Steckbrief

Titel: „LOST – Husumer Jugendliche in schwierigen Lebenslagen stellen ihre Sichtweisen dar“, Husum (ca. 23.000 EW), Schleswig-Holstein

Bündnis: Stadtbibliothek & Diakonisches Werk & Offener Kanal

Alter: 14- bis 18-Jährige

Förderung: ca. 2.000 €

Über einen Zeitraum von drei Monaten setzten sich zwölf Jugendliche aus Husum mit ihrer persönlichen Lebenssituation, der Wahrnehmung und dem Umgang mit eigenen Gefühlen auseinander. Sie kamen aus verschiedensten familiären Verhältnissen (Konflikte, Flucht- und Migrationserfahrung, Schulabstizienz, Drogenmissbrauch, etc.) und konnten sich in die Themen „sich verloren fühlen“, „sich ignoriert fühlen“, „nicht dazu gehören“ einfühlen. Durch das Projekt wollten ihnen die Initiator*innen die Chance geben, sich individuell auszudrücken, ihre Potentiale zu erkennen und sich auszuprobieren.

In den zweistündigen wöchentlichen Treffen wurden ihnen diverse Methoden vorgestellt: Die Teilnehmer*innen schrieben eigene Texte, sie erstellten Collagen oder Videoclips, gaben und führten Interviews. An zwei Nachmittagen (jeweils sechsstündiger Intensivkurs) wurden sie eingeführt in Techniken wie Videodreh und Hörfunk. Es wurde darauf geachtet, die Jugendlichen für Hilfsangebote zu sensibilisieren (z.B. Jugendeinrichtungen, Anlaufstelle Streetwork, Kinderschutzzentrum, Nummer gegen Kummer). Sie bekamen auch die Gelegenheit, Mitarbeiter*innen und ehemalige Klient*innen der Anlaufstellen zu interviewen und sich mit deren Lebensgeschichten auseinanderzusetzen, wodurch ihnen wiederum neue Möglichkeiten und Perspektiven für sich aufgezeigt wurden.

Die Ergebnisse wurden auf verschiedenste Arten festgehalten: Die Teilnehmenden stellten ein Magazin zusammen, welches gedruckt wurde. Es enthielt u.a. QR-Codes, die auf weitere Ergebnisse verweisen, zum Beispiel YouTube-Clips und Radiobeiträge, die beim Bündnispartner Offener Kanal ausgestrahlt wurden.

Durch dieses Projekt konnten die Jugendlichen nicht nur ihre Schreib- und digitalen Medienkompetenzen steigern, sondern sich auch besonders individuell und kreativ ausdrücken. Die kurzen Termine ohne feste Bindung an das Projekt erlaubten die nötige Flexibilität. Durch die Vielfalt von Angeboten wurde ihnen viel Freiheit und Selbstständigkeit gelassen. Sie fanden Halt und erfuhren von verschiedenen Möglichkeiten, ihrer Frustration Ausdruck zu geben.

Durch den dbv konnten ehrenamtliche Hilfskräfte und die Druckkosten für das Magazin realisiert werden. Auch die Verpflegung für verschiedene Veranstaltungen wurde finanziell gefördert.

Weitere Informationen

Gerne können Sie zu allen Fragen bezüglich einer Förderung mit dem Projektteam von „Total Digital!“ im dbv Kontakt aufnehmen. Lassen Sie sich von den hier dargestellten Best-Practice-Beispielen inspirieren und nutzen Sie die Chance auf Drittmittel. Die offiziellen Antragsfristen sind der 30. April und der 31. Oktober. Nach Rücksprache sind Anträge außer der Reihe möglich.

Kontaktdaten:

Brigitta Wühr: 030/6 44 98 99-13, wuehr@bibliotheksverband.de

Juliane Brandt: 030/6 44 98 99-14, brandt@bibliotheksverband.de

Mehr Informationen: lesen-und-digitale-medien.de

Gefördert wurden diese Projekte vom Deutschen Bibliotheksverband bei „Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien“ im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“.