

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Scratch-Storytelling in Berlin

Steckbrief

Titel: „SCRATCH THE STORY! KRATZ AN DER GESCHICHTE!“, Berlin-Charlottenburg (ca. 12.100 EW)

Bündnis: Bibliothek & Verein Wissen macht Spaß e.V. & Nachbarschaftszentrum & Arbeiterwohlfahrt (AWO) Kreisverband

Alter: 12- bis 16-Jährige

Förderung: ca. 24.000 €

In verschiedenen Kurs-Formaten konnten jeweils zehn Jugendliche zwischen zwölf und 16 Jahren ihre Lieblingsgeschichten miteinander teilen und diese mit Hilfe der Programmiersprache „Scratch“ in digitale Videospiele umwandeln.

Im Mittelpunkt stand dabei der Wunsch, die augenscheinlich verschiedenen Welten von analogen Büchern und digitalen Spielen zu verbinden und den Jugendlichen so die ihre jeweiligen Vorzüge und Parallelen aufzuzeigen. „Storytelling“ (das Narrative) mit verschiedenen Medien bildete das Herzstück des Projektes.

Dafür konnten die Teilnehmer*innen zunächst in einem drei-tägigen Schnupperkurs die gesamte Idee und Konzeption näher kennenlernen und besprechen. Sie lasen zu Beginn ihre Lieblingsgeschichten, sowohl im Stillen für sich, als auch einander laut vor. In kurzen Präsentationen zeigten sie den anderen, wieso sie ihre Lieblingsbücher so faszinierend fanden.

Mit medienpädagogischer Hilfe lernten sie anschließend die Programmiersprache „Scratch“ kennen, welche öffentlich zugänglich und so aufbereitet ist, dass sie das Programmieren auch für Laien leicht verständlich erklärt. Damit erstellten die Teilnehmer*innen in den folgenden Gruppenterminen digitale Geschichten, entweder als lineare Animation, bei der man sich durch eine Geschichte durchklicken muss, um diese zu lesen, oder als interaktives Spiel, in dem man selbst aktiv werden und die Geschichte beeinflussen kann. Kreativität wurde großgeschrieben: Die Geschichten konnten abgewandelt, Blöcke daraus miteinander verbunden oder wiederum

neu erfunden werden. Hilfe bei der Konzeption von Handlung, Figuren und Hintergründen gab dabei auch eine theaterpädagogische Fachkraft.

Die als Spiele gestalteten Geschichten sollen noch auf der offiziellen Internetseite von „Scratch“ veröffentlicht werden, damit sie von überall auf der Welt gespielt werden können. Am Ende des Schnupperkurses gab es eine Abschlussveranstaltung, in denen die Jugendlichen Familien und Freunden ihre Ergebnisse präsentierten und ihre neu erlernten Programmierfähigkeiten in „Scratch“ erklärten.

Bei diesem Projekt wurde die Lesekompetenz der Jugendlichen gesteigert und vor allem die Freude am Lesen geweckt. Außerdem erlangten sie erste Fähigkeiten im Programmieren. Durch die Arbeitsweise von „Scratch“ wurde zusätzlich ihre Kreativität herausgefordert. Auf den Schnupperkurs folgten einwöchigen Kompaktkurse und regelmäßigen Treffen über mehrere Monate.

Über „Total Digital!“ wurden ein Medienpädagoge und eine theaterpädagogische Fachkraft sowie eine ehrenamtlich tätige Kraft gefördert. Zudem konnten ein Beamer und andere Technik (WLAN Repeater), Requisiten, Verbrauchsmaterial und Werbung sowie Verpflegung für die Kompaktkurse finanziert werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Inklusion in Schwerin

Steckbrief

Titel: „Bibliothek, ich komme!“, Schwerin (ca. 95.600 EW), Mecklenburg-Vorpommern

Bündnis: Stadtbibliothek & Freundeskreis der Bibliothek & Kindertagesstätte

Alter: 5- bis 7-Jährige

Förderung: ca. 1.600 €

Ziel dieses Projektes ist es, Vorschulkindern bereits vor bzw. zur Einschulung die Bibliothek als wichtige Einrichtung vorzustellen, in der man Bücher und Geschichten, aber auch zahlreiche digitale Angebote kennenlernen kann. Bibliotheken werden so bereits frühzeitig als wichtiger Begleiter in der kulturellen, sozialen und intellektuellen Entwicklung der Kinder eingeführt. Dafür wurde eine Kita am Projekt beteiligt, in der Kinder mit geistigen, körperlichen oder seelischen Einschränkungen sowie mit geringen oder keinen Deutschkenntnissen integriert sind. 15 Kinder nehmen am Projekt teil. Die Eltern wurden zum Teil mit Hilfe einer Dolmetscherin eingebunden, um ebenfalls von den Ergebnissen zu profitieren.

Bei der Einführungs- und Informationsveranstaltung in der Bibliothek wird diese vorgestellt, eine Geschichte wird vorgelesen, der Bestand darf erkundet werden und die Kinder können als Nutzer angemeldet werden. An einem weiteren Termin kommt die Geschichte „Pippilothek“ zum Einsatz. Außerdem lernen die Kinder mit Hilfe einer altersgerechten Rallye in Verbindung mit Blue Bots, sich in der Bibliothek zurechtzufinden. Der zweite Termin dreht sich um das Thema Farbe – durch eine Onilo Boardstory, Zeit zum Basteln und der Nutzung der Blue Bots wird Wissen über Farben, Bilderbücher und Geschichten verknüpft. Zu einem dritten Termin steht der anstehende Schulbeginn im Mittelpunkt – mit zwei Boardstories und Blue Bots wird das Alphabet Thema sein und die Erwartungen und Ängste der Kinder adressiert. Gemeinsam wird eine Bücherkiste für den Kindergarten zusammengestellt. Zur Abschlussveranstaltung stellen die Kinder ihren Eltern das neu gewonnene Wissen über die Bibliothek und die Roboter vor und basteln gemeinsam ein

Lesezeichen zum Schulbeginn. Die drei Termine liegen über drei Monate verteilt und bereiten die Schuleinführung vor.

Das Personal der Bündnispartner übernimmt die Betreuung der Gruppe, zusätzlich wird das Honorar einer Dolmetscherin finanziert. Auch Verbrauchsmaterial, Blue Bots und Spielmatten, Verpflegung, Bücher und die Aufwandsentschädigung für eine*n Ehrenamtliche*n wurden gefördert. Die Fortführung des Projektes mit weiteren Vorschulgruppen und Grundschulen ist in Planung.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Krimi in Kellinghusen

Steckbrief

Titel: „Die 10 Kellinghusen-Kids“, Kellinghusen (ca. 8.100 EW), Schleswig-Holstein

Bündnis: Stadtbücherei & Stadtjugendpflege & Stadtmarketing

Alter: 10- bis 14-Jährige

Förderung: ca. 3.700 €

Eine Kleinstadt wird zum Tatort: In den Herbstferien entwickelten zehn Kinder ihr eigenes Drehbuch für eine spannende Krimihandlung, schrieben selbst die Dialoge, suchten die Schauplätze aus und drehten ihren eigenen Film. Inspiriert waren sie von der berühmten Krimireihe „Die Drei ???“ und um diese als Vorbild nutzen zu können, holten sie vorab sogar eine schriftliche Genehmigung des Verlages ein – dachten also auch über Urheberrechtsfragen nach.

Sie lernten zunächst ihre eigne Stadt durch eine Schnitzeljagd besser kennen. Sie fühlten sich als „Locations-Scouts“, als sie mit Tablets das „Setting“ fotografierten und dokumentierten. Ein Medienpädagoge unterstützte sie beim Entwurf des Storyboards und der Dramaturgie der Handlung. Zudem lernten sie die für das Projekt extra angemietete Kamera- und Tontechnik kennen. Nachdem sie noch die Requisiten zusammengetragen hatten, konnte der Dreh am dritten von fünf Tagen beginnen. Das entstandene Rohmaterial wurde gemeinsam besprochen und der nächste Drehtag geplant. Die Tablets leisteten auch beim Dokumentieren der Dreharbeiten gute Dienste – es entstand als Nebenprodukt ein „Making off“. Ein ganzer Tag war ausschließlich dem Schnitt des Films mit Tablets vorbehalten. Unterstützung erhielt das junge Filmteam von einem ehrenamtlichen Helfer.

Zur Abschlussveranstaltung und Filmpremiere hatten die Kinder den Bürgermeister der Stadt eingeladen, der es sich nicht nehmen ließ, die Eröffnungsrede zu halten. Die Kooperationspartner und das Förderprogramm „Total Digital!“ wurden kurz vorgestellt, die Kinder interviewt. Eine Fortsetzung des Projektes ist schon in Planung.

Durch dieses Projekt wurden nicht nur die Lese-und Medienkompetenz der Teilnehmenden gefördert, sondern auch deren Selbstständigkeit und Kreativität. Zudem erlernten sie grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Kameraequipment und dem Schnittprogramm Movie Maker.

Finanziell gefördert vom dbv wurden das Honorar für den Medienpädagogen, die Aufwandsentschädigung für die ehrenamtliche Hilfskraft sowie vier Tablets. Zudem konnten die Miete des Kamera-Equipments, die Verpflegung der Teilnehmenden und Sachbücher finanziert werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Escape-Room und Mathematik-Tutorials in Ludwigshafen

Steckbrief

Titel: „Update Mathe: Damit Gleichungen kein Buch mit sieben Siegeln bleiben – Escape Room und YouTube Tutorial“, Ludwigshafen am Rhein (ca. 166.600 EW), Rheinland-Pfalz

Bündnis: Stadtbibliothek & Berufsbildende Schule & Offener Kanal

Alter: 15- bis 18-Jährige

Förderung: ca. 6.000 €

Was haben lineare und quadratische Gleichungen – wohl ein schwieriges Thema für die meisten von uns – mit Leseförderung zu tun? Dieses innovative Projekt zeigt nicht nur die vielfältige Arbeit von Bibliotheken, sondern auch, dass digitale Leseförderung nicht auf Märchen oder Belletristik beschränkt ist.

32 Jugendliche arbeiteten sich zunächst zusammen mit Ihren Betreuern in etwa vier Treffen à 2 h in das Lösen von Gleichungen ein, was vielen von ihnen nicht mehr so geläufig war. Zur „Hilfestellung“ recherchierten sie Geschichten aus der Welt der Mathematik und Lehrbücher mit praxisnahen Sachaufgaben in der Bibliothek. Auch Sachtexte wollen gelesen und verstanden werden.

In zwei darauffolgenden Workshops (je drei Tage à sechs Stunden in den Ferien) wurde das Wissen praktisch angewendet: Die erste Gruppe erstellte Tutorial-Videos für YouTube, wobei sie selbst die Drehbücher und Erklärtexpte verfasste. Die zweite Gruppe schrieb eine kreative Rahmengeschichte für einen Escape-Room, dessen Aufgaben mit Hilfe von linearen und quadratischen Gleichungen zu lösen sind.

Neben der Veröffentlichung der Videos auf YouTube ist noch eine Projektdokumentation geplant. Der Escape-Room soll zukünftig in den Räumlichkeiten der Stadtbibliothek gespielt werden können. Bei einer Abschlussveranstaltung werden beide Ergebnisse noch präsentiert werden. Die aktive Beschäftigung mit dem Stoff sowie „Lernen durch Lehren“ und die Umsetzung in neue Formen sollen dazu führen, dass Wissen langfristig zu

verankern. Neben Kreativität und Medienkompetenz werden hier Textverständnis und Lesefähigkeiten geschult.

Für das Projekt wurden Honorare für einen Medienpädagogen sowie einen Dozenten der Volkshochschule für die inhaltliche Leitung gefördert. Dazu kamen Verpflegung, Filmtechnik, Werbung, Verbrauchsmaterial und Bücher.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Sprechende Ausstellung in Gotha

Steckbrief

Titel: „Aus Geschichten werden Bilder“, Gotha, ca. 45.733 EW, Thüringen

Bündnis: Stadtbibliothek & Einrichtung der Diakonie & Grundschule

Alter: 8- bis 10-Jährige

Förderung: ca. 15.500 € für zwei Jahre

Das Projekt für 20 Hortkinder aus der Stadt Gotha bzw. aus dem Landkreis setzt sich aus mehreren Modulen zusammen, die aufeinander aufbauen: Den attraktiven Auftakt bildet der Workshop eines Buchillustrators, dem vorausgegangen ist allerdings erst der Besuch der Bibliothek. Geplant ist eine Buchvorstellung: Die Autorin persönlich macht die Kinder mit einer ihrer Spukgeschichten bekannt. Die Gespenster aus dieser Geschichte sind die Protagonisten, um die sich im Folgenden alles dreht: Die Geschichte wird in Szenen unterteilt, jedes der 20 Kinder arbeitet an einer. Die Gespenster werden zuvor als Papp-Figuren ausgeschnitten; mit Hilfe von Tablets werden jeweils Hintergrundbilder für die einzelnen Szenen fotografiert. Als farbiger Großdruck bilden diese Fotos die Basis für die geplante Ausstellung. Im nächsten Schritt werden Texte zu den Szenen eingesprochen. Dazu kommen sog. „Sprechende Fliesen“ – ähnlich Diktiergeräten – zum Einsatz. Auf Knopfdruck der Ausstellungsbesucher*innen geben sie das Aufgenommene wieder. Das „begehbare Bilderbuch“ mit Sound-Effekt ist fertig.

Die Ausstellung ist das Ergebnis der Herbstferien (5 Projekttag). Geplant ist weiterführend noch eine Verfilmung der Geschichte in einem Zeitraum von drei Monaten, mit jeweils wöchentlichen Treffen, alle unter fachkundiger Anleitung eines Schauspielers und eines Kameramanns.

Alle beteiligten Fachkräfte und die ehrenamtlichen Helfer*innen haben sich besonders die individuelle Betreuung bei Leseschwächen auf die Fahnen geschrieben.

Gefördert über „Total Digital!“ werden u.a. die Honorare, die Tablets und Verbrauchsmaterial für die Ausstellung sowie Verpflegung.

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“.