

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Actionbound in Hilders

Steckbrief

Titel: „Zeitreise im Ulstertal“, Marktgemeinde Hilders (ca. 4.687 EW), Hessen

Bündnis: Pfarr- und Gemeindebücherei & Familienzentrum der Caritas & Geschichtsverein der Gemeinde

Alter: 10- bis 13-Jährige

Förderung: ca. 7.000 €

In einer Ferien-Projektwoche über fünf Tage erkundeten zehn Kinder ihre Gemeinde, begaben sich auf eine kreative Zeitreise an historische Plätze, die ihnen bis dahin unbekannt waren, und erstellten mit Hilfe der App „Actionbound“ eine digitale Rallye, die auch nachhaltig für Touristen oder Schulklassen erhalten bleiben wird.

Dazu wurde in der Bücherei, im Gemeindearchiv und bei Vor-Ort-Terminen in interessanten Einrichtungen (u.a. Alte Schule, historische Mühle) recherchiert und dort Foto-, Video- und Audio-Aufnahmen gemacht. Die Vergangenheit wurde dadurch lebendiger und greifbarer. Die Kinder waren – im Gegensatz zum schulischen Setting – dank des guten Wetters sehr viel Draußen unterwegs. Am Ende entstanden drei lokale digitale „Schnitzeljagden“ – eine Rallye im Ortszentrum und zwei für das Umland – mit interaktiven Erzählungen, verquickt mit Aufgaben und Rätseln.

Die Teilnehmenden lernten, wie man Geschichte mit Geschichten verknüpft und historisches Wissen auf diese Weise interessant aufarbeitet. Die Lese- und Medienkompetenz wurde gestärkt und das Interesse an geschichtlichen Themen geweckt. Einige der Kinder und Jugendlichen kamen aus der örtlichen Unterkunft für Geflüchtete, wodurch auch Integration und die Förderung von Sprachkenntnissen eine wichtige Rolle spielten.

Werbung für das Projekt wurde mit Hilfe von Flyern, der Lokalzeitung und sogar einem Radiobeitrag gemacht. Einer der Bündnispartner stellte neben Räumlichkeiten auch feste PC-Arbeitsplätze und WLAN zur Verfügung, sowie eine Küche für die Zubereitung von gesunder Mittagsverpflegung. Bei der Abschlussveranstaltung war außer der Presse auch der Bürgermeister

eingeladen, was großen Eindruck auf die Kinder machte. Die öffentliche Aufmerksamkeit führte zum Wunsch nach einer Verstetigung des Projektes, weshalb nun mit anderen Kindern weitere Bounds erstellt werden sollen.

Neben vielen ehrenamtlichen Kräften unterstützte ein Medienpädagoge die Arbeit, dessen Honorare und Fahrtkosten gefördert wurden. Dazu kamen Ausgaben für Technik (Tablets zum mobilen Arbeiten, SIM-Karten als Speichermedium) und Software (die „Actionbound“-Lizenz), ein Fahrdienst für die Teilnehmenden (aufgrund des Defizits des öffentlichen Nahverkehrs in diesem ländlichen Raum), Medienerwerb, Werbung, Verpflegung und Mittel für die Abschlusspräsentation.

Die Rallyes unter dem Motto „Hilders to go“ sind in der App Actionbound öffentlich verfügbar und können nachgespielt werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Instagram in Bremen

Steckbrief

Titel: „Romeo meets Julia: ein Erzählprojekt mit digitalen Mitteln“, Bremerhaven (ca. 113.000 EW), Bremen

Bündnis: Stadtbibliothek & freier Verein zur kulturellen Bildung & Oberschule

Alter: 13- bis 18-Jährige

Förderung: ca. 3.000 €

Innerhalb einer Projektwoche erstellten Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren eine völlig neue, multimediale Interpretation des Shakespeare-Klassikers „Romeo und Julia“. Sie setzten sich dafür zuerst mit verschiedensten Übersetzungen und Bearbeitungen der Liebesgeschichte auseinander – mit Film, Manga und Nacherzählungen, um ihre eigene Form zu finden.

Mit Hilfe eines Theatermakers entwickelten sie Ideen, wie man den Stoff zeitgemäß umsetzen könne – bis hin zur Idee, der Geschichte ggf. sogar ein Happy-End zu geben. Sie führten Interviews, die dann eingebunden wurden in das Storybook. Für die Umsetzung wählten sie letztendlich Foto- und Filmsequenzen. Sie checkten, welche Szenen im Stück so relevant für die Handlung sind, dass sie unbedingt aufgenommen werden müssen. Sie besorgten selbstständig die benötigten Requisiten. Die Bilder der selbst dargestellten Szenen wurden mit den eigenen Handys geschossen. Innerhalb des Konzeptionsprozesses kam die Idee auf, die Geschichte auf unkonventionelle Weise darzustellen und sie entschieden sich dafür, Instagram als erzählerische Plattform sowie Emojis und Hashtags als helfende Erzählfunktionen zu nutzen. Die Teilnehmenden erstellten einen eigens für das Projekt angelegten Account. Sie schrieben sogar „WhatsApp“-Chatverläufe und erstellten E-Mail Accounts, um die Liebesgeschichte durch Social Media neu aufzubereiten.

Die Präsentation des Ergebnisses ist nun auf Instagram für alle zugänglich:

https://mysocialmate.co/u/romeo_meets_julia.

Finanziert wurde u.a. die Honorarkraft samt Reisekosten, die Kosten für Werbung und Verbrauchsmaterialien.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Spiele entwickeln in Traunstein

Steckbrief

Titel: „Spiele erstellen mit Scratch und Makey Makey“, Traunstein (ca. 20.000 EW), Bayern

Bündnis: Stadtbücherei & Amt für Kinder, Jugend und Familie & Mittelschule

Alter: 10- bis 13-Jährige

Förderung: Ein Teilprojekt mit ca. 850 € (im Rahmen von insg. sechs Projekten; gesamt 7.800 €)

Auf spielerische Weise bekamen 20 Kinder im Rahmen eines Projekttags erste Einblicke in die Entstehung von einfachen Spielen mit dem Computerprogramm Scratch, bei welchem kleine 2D-Minispieler, Animationen und Comics erstellt werden können. Die Teilnehmenden wurden durch die Broschüre der Chiemgauer Medienwochen und das Verteilen von Infomaterial in umliegenden Schulen auf die Veranstaltung aufmerksam gemacht.

Zu Beginn erklärte ein Medienpädagoge die Funktionsweise des Entwickler-Kits „Makey Makey“. Hiermit lassen sich Alltagsgegenstände (z.B. Holz oder Knetmasse) mit einem Computer verbinden und beispielsweise als Steuerelemente verwenden.

Die Teilnehmenden setzten im Anschluss ihre Ideen um und kreierte eigene Animationen und Spiele. Sie erlernten so einen innovativen Umgang mit moderner Technik und gewannen einen Einblick in die Grundlagen der Entstehung von Programmen und Spielen.

Die entstandenen Spiele konnten untereinander getestet und auch mit nach Hause genommen werden, wo die Kinder sie mithilfe der kostenfreien Software weiterentwickeln konnten.

Abschließend wurde festgestellt, dass die geplante Altersgruppe zu hoch angesetzt war: Die spielerische Herangehensweise an das Programmieren ist dem Projektleiter zufolge mehr für Kinder im Alter zwischen 7 und 10 Jahren geeignet.

Durch den dbv konnten zwei Medienpädagogen und die ehrenamtlichen Helfer*innen gefördert werden. Auch die Verpflegung konnte übernommen werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Coding-Woche in Reichenbach

Steckbrief

Titel: „Roboter-Woche“, Reichenbach (ca. 20.500 EW), Sachsen

Bündnis: Bibliothek & Stadtverwaltung Fachbereich Kinder/Jugend/Soziales & Jugendzentrum

Alter: 5- bis 12-Jährige

Förderung: ca. 1.600 €

Im Rahmen eines Sommerferienprogramms konnten sich Kinder intensiv mit den Themen Robotik und Programmieren beschäftigen. Dabei kam es beispielsweise zu Interaktionen mit kleinen Blue Bots und sogar zum Bau von eigenen Robotern. (Blue Bot ist ein kleiner, mobiler Roboter, der sich am Boden bewegt und über eine kostenlose App per Tablet oder PC programmiert wird.)

Durch intensive Werbung (Informationsveranstaltungen für Schulen, Horte, Elternbrief, Plakatwerbung) fanden sich 20 junge Coding-Interessierte zu ihrem ersten Treffen in der Stadtbibliothek zusammen. Nach einer Vorlesestunde („Meine Freund aus dem Roboland“ für die Jüngeren; „Mein Leben mit Kampfrobotern und Nervensägen“ für Ältere) wurden die Bücher in einer Gesprächsrunde diskutiert. Angeboten war zudem ein extra zusammengestellter Büchertisch zum Thema.

Inspiziert von den Geschichten fertigten die Kinder dann ihre eigenen Roboter aus Müll. Dieser war vorab mit Unterstützung der Eltern gesammelt worden, um alle für die Umwelt, für Wieder- und Neuverwenden zu sensibilisieren. Die Teilnehmenden – darunter auch einige Eltern – konnten ihrer Kreativität beim Bauen freien Lauf lassen.

Beim nächsten Treffen wurde es wieder spannend: Die Kinder lernten wie man die Blue Bots zielgerichtet steuert. Sie bauten sogar eigene Rennstrecken, auf denen sie in „Robo-Rallyes“ gegeneinander (und gegen die Eltern) antraten.

In einer abschließenden Ausstellung wurden die selbstgebastelten Roboter für Familien, Freunde und Interessierte präsentiert.

Bei diesem Projekt wurden nicht nur die Lese- und Medienkompetenz gefördert. Die Teilnehmenden wurden an relevante Themen wie die Frage nach der Veränderung des Alltags durch Einsatz von Robotern und den Umweltschutz durch Recycling/Upcycling herangeführt und für diese sensibilisiert. Sie lernten die Bibliothek als Erlebnisort kennen und konnten ihre Teamfähigkeit trainieren. Zudem kam es durch das stetige Mitmachangebot zu einer engen Elterneinbindung im Projekt.

Durch den dbv konnten u.a. die Blue Bots und die Medien finanziell gefördert werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Geschichte(n) entdecken in Potsdam

Steckbrief

Titel: „Was ist denn heut bei FUNDUS los? Potsdamer GeschichtenFUNDE auf Reisen“, Potsdam (ca. 175.000 EW), Brandenburg

Bündnis: Bibliotheksförderverein & Hort & RAA Potsdam Demokratie und Integration Brandenburg e.V.

Alter: 7- bis 12-Jährige

Förderung: ca. 9.100 €

In einer Projektwoche während der Sommerferien entdeckten 16 Kinder in einer Mischung aus digitalen und analogen Kreativangeboten ihre Heimatstadt Potsdam neu. Die Kinder hatten teils Migrationshintergrund, teils kamen sie aus geflüchteten Familien. Angesprochen wurden sie über den Hort.

Alle Teilnehmenden erhielten einen „uralten“ fingierten Zeitungsausschnitt, der sie auf die Spur einer Schatzkiste im Park führte; diese war gefüllt mit Rätseln, alten Münzen, Edelsteinen und Schatzkarten: Gegenstände, die die Fantasie der Kinder anregten, sie inspirierten, Geschichten zu erfinden, zu schreiben, zu zeichnen, zu collagieren, zu fotografieren und filmen.

Bei Ausflügen stöberten sie in alten Büchern und erkundeten das Gewölbe des Schlossgartens, forschten und entdeckten alte Geschichte. Sie dokumentierten ihre Entdeckungen mit Tablets. Die Forschungsergebnisse und Texte wurden in einem „Entdecker-Fund-Buch“ festgehalten, das am Ende in gebundener Form verteilt wurde. Außerdem wurde eine Filmdokumentation über das Projekt angefertigt, in der auch die von den Kindern selbst erstellte Filmszenen und Interviews mit ihnen enthalten waren.

Mit dem Projekt sollten Kinder ihre Heimatregion (neu) entdecken, die versteckte Geschichte hinter bekannten Orten erleben und analog und digital einen kreativen Umgang mit Buch, Bild und Film erlernen. Auch sollte die Integration geflüchteter Kinder gefördert werden, etwa durch das gemeinsame Entdecken der neuen Heimat zusammen mit ortskundigen Potsdamer*innen und die Entstehung von Freundschaften mit deutschen Kindern.

Die filmische und fotografische Dokumentation wurde auf YouTube veröffentlicht: <https://www.youtube.com/watch?v=Y6bFmJyuOMs>

Durch den dbv konnten die medienpädagogischen Fachkräfte, Aufwandsentschädigung für Ehrenamtliche und eine Autorenlesung gefördert werden. Ebenso konnten die Filmtechnik, Honorare für die Bearbeitung der Filmdokumentation, Musiklizenzen, der Bücherdruck, Bastelmaterialien und die Verpflegung übernommen werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Medienkompetenz in Denzlingen

Steckbrief

Titel: „Anna Log & Diggi Tal“, Denzlingen (ca. 13.500 EW), Baden-Württemberg

Bündnis: Bibliothek & Fachstelle & Kernzeitbetreuung der Grundschule

Alter: 6- bis 10-Jährige

Förderung: ca. 5.000 €

20 Kinder aus der örtlichen Grundschule konnten an 10 Terminen à 90 Minuten in der Mediathek Denzlingen spielerisch unterschiedliche digitale Medien kennenlernen. Inspiriert von der Buchreihe „Forschen, Bauen, Staunen von A-Z“ wurde an jedem Termin ein neues Konzept vorgestellt, in dem moderne Medienformate und Medientechniken zum Einsatz kamen. Diese Konzepte stammen aus der [Sammlung „Anna Log und Diggi Tal“](#) der Fachstelle für öffentliches Bibliothekswesen Freiburg und stehen zur Nachnutzung zur Verfügung. So wurde beispielsweise unter dem Motto „D wie 3D“ in iPad-Apps und Büchern mit 3D-Effekten und Augmented Reality experimentiert, in „T wie Technik“ wurden Lego WeDo Maschinen gebaut, in „F wie Farbe“ wurde Farbcoding mithilfe der „Ozobots“ erforscht.

Wiederkehrende Elemente wie der Bezug auf die Buchreihe und die Erstellung von Wortwolken zu jedem Thema sorgten für Struktur. Die Kinder erlebten, dass man lesen muss, damit eine App beim Spielen Spaß macht und auch die Eltern waren nach anfänglicher Skepsis von der Vielfalt und den Ausdrucksmöglichkeiten digitaler Medien überzeugt. Technik und Software stehen an wiederkehrenden „Medien-Samstagen“ auch nach Abschluss des Projekts zur Leseförderung in der Bibliothek zur Verfügung.

Durch den dbv konnte eine medienpädagogische Fachkraft und die ehrenamtlichen Helfer*innen gefördert werden. Ebenso konnten die erforderlichen iPads, ein Beamer, sowie weitere Technik und Software übernommen werden.

Tolle Ideen für digitale Leseförderung: Weihnachtlicher Trickfilm aus Coesfeld

Steckbrief

Titel: „Trickfilmprojekt: "Die Geburt im Stall", Fantasiervolle Lese- und Sprachförderung“, Coesfeld (ca. 36.350 EW), Nordrhein-Westfalen

Bündnis: Familienbildungsstätte & Familienzentrum & Bücherei

Alter: 5- bis 6-Jährige

Förderung: ca. 2.600 €

Begleitet von einer Medienpädagogin haben 21 Vorschulkinder aus Coesfeld die Geburt Jesu als Trickfilm verwirklicht. Der spielerische Produktionsprozess förderte die Medienkompetenz, Kreativität und das sprachlich-visuelle Ausdrucksvermögen der jungen Teilnehmer*innen.

Der fertige Film ist unter folgendem Link auf YouTube verfügbar:

<https://www.youtube.com/watch?v=YrjKPGZDa4>

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“.