



Ideen und Konzepte aus der Praxis von „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“

Eine Matrix für Projekte der Lese- und Sprachförderung **für 9- bis 15-Jährige**

Akteur und Antragsteller bei „Lesen macht stark“:	Stadtbibliothek Ludwigshafen
Lokale Partner:	Medien+bildung.com, OK-TV Ludwigshafen, Kinder-Eltern-Haus Ludwigshafen, Jugendfreizeitstätte Ruchheim
Titel der Aktion:	Filmprojekt: „Spiel mir den Film zum Buch“
Format:	Workshop-Reihe, teilweise an 2 Standorten parallel
Zeitraum/Dauer:	<p>Workshop 1 (Tandem Stadtbibliothek/Kinder-Eltern-Haus): 2 Termine á 3 Stunden</p> <p>Workshop 1 (Tandem Stadtteilbibliothek/Jugendfreizeitstätte Ruchheim): 2 Termine á 3 Stunden</p> <p>Workshop 2 (Tandem Stadtbibliothek/Kinder-Eltern-Haus): 3 Termine á 2 Stunden</p> <p>Workshop 2 (Tandem Stadtteilbibliothek/Jugendfreizeitstätte Ruchheim): 3 Termine á 3 Stunden</p> <p>Workshop 3 (beide Tandems im Offenen Kanal in den Weihnachtsferien): Je Tandem 4 Tage á 4 Stunden</p> <p>Man sollte mit bis zu 3 Stunden Vorbereitungszeit rechnen. Dazu gehören auch die Treffen zur Abstimmung mit den Kooperationspartnern.</p>
Zielgruppe:	9- bis 15-Jährige, interkulturell zusammengesetzte Gruppe
Anzahl der Teilnehmer/ Gruppengröße:	10-13
Personaleinsatz/	3 Hauptamtliche Kräfte der Bibliothek, 2 externe Honorarkräfte (2 Medienpädagogen/-innen: 1x für Workshop 1 bis 2, 1x für Workshop 3)

Ein Projekt von



-aufwand: 3), 6 Ehrenamtliche

Konzeptbeschreibung/Ablauf:

Einstieg ins Thema:

Bibliotheken stehen durch das rasante Tempo der Digitalisierung vor großen Herausforderungen. Sie müssen sich nicht nur im Bereich der Lese- und Sprachförderung, sondern auch im Bereich der Medienkompetenz positionieren. Wir beschäftigten uns deshalb mit der Frage, welche Konzepte wir in unserer Bibliothek anbieten können, die der Lese- und Sprachförderung dienen und die Förderung der Medienkompetenz im Blick haben. In unserem Projekt „Spiel mir den Film zum Buch“ haben wir versucht, beides aktiv und kreativ zu kombinieren.

Workshop 1

- *Vorstellung des organisatorischen und inhaltlichen Ablaufs*
- *Buchvorstellungen: Den Jugendlichen wurden vom Bibliothekspersonal eine Reihe von Jugendbüchern als Lektürevorschläge vorgestellt. Die Bücher wurden nach verschiedenen Genres, Altersgruppen und Gender ausgewählt. Die Buchvorstellung fand als Book-Casting statt. Die Jugendlichen erhielten Wertungstabellen zu den Büchern. Mit Hilfe der Wertungstabellen konnten die Bücher nach Titel, Cover, Inhaltsangabe und Leseprobe bewertet werden. Die Lektürevorschläge stellten dabei lediglich Anregungen dar. Darüber hinaus konnten die Jugendlichen jedes von ihnen persönlich gewünschte Buch auswählen.*
- *Die Bibliotheksmitarbeiter/-innen führten 5 Buchpräsentationen aus einem Book-Slam® vor. Als Präsentationsbeispiele wurden Interview, Szenische Darstellung, Spiel mit dem Publikum und Vorlesen vorgestellt.*
- *Es wurden weitere Präsentationsmöglichkeiten erläutert und Präsentationen gesichtet, die andere Jugendliche bereits im Internet veröffentlicht haben.*
- *Es wurden noch einmal Tipps zur Buchauswahl bzw. zu geeigneten Präsentationen gegeben.*
- *Eine erste Buchauswahl wurde getroffen.*

Workshop 2

- *Die Jugendlichen gaben ihre final ausgewählte Lektüre bekannt und stellten sie kurz vor.*
- *Es wurden Einzelgespräche über den Inhalt der Bücher mit den Jugendlichen geführt.*
- *Erste Präsentationsvorstellungen wurden in der großen Runde mit allen*

Ein Projekt von



Jugendlichen, den Bibliotheksmitarbeiter/-innen, den Sozialpädagogen/-innen, den Jugendbetreuer/-innen und den ehrenamtlichen Helfer/-innen besprochen.

- *Die Jugendlichen erarbeiteten in Gruppenarbeit erste Präsentationsentwürfe. Die Gruppen wurden durch die Jugendlichen gebildet, die sich gemeinsam für ein Buch entschieden hatten. Jugendliche, die ihre Bücher alleine präsentieren wollten, wurden durch die ehrenamtlichen Helfer unterstützt. Die Bibliotheksmitarbeiter/-innen betreuten alle Teams.*
- *Die Präsentationsentwürfe wurden nochmal durchgesprochen, ausgearbeitet und der großen Runde vorgestellt.*
- *Tipps und Anregungen wurden ausgetauscht und Vorbereitungen für Workshop 3 getroffen.*

Workshop 3

- *Die Jugendlichen erarbeiteten im Offenen Kanal die Videoclips zu ihren Büchern. Die Kinder lernten dabei, wie man filmt, vertont und schneidet. Unter anderem wurde mit einem Greenscreen gearbeitet.*

Eingebrachte Kompetenzen/Leistungen der Netzwerkpartner:

Durch die Jugendfreizeitstätte Ruchheim und das Kinder-Eltern-Haus Ludwigshafen konnten wir Kinder und Jugendliche für die Workshops gewinnen. Ohne die Begleitung durch die Mitarbeiter/-innen der beiden Einrichtungen hätten die Termine nicht stattfinden können.

Medien+bildung.com vermittelte uns Medienpädagogen/-innen für den Filmworkshop und für den noch geplanten Minecraft-Workshop. Sie unterstützten uns mit ihrem technischen Knowhow.

Abschlusspräsentation:

Eine Abschlusspräsentation von Gruppe 1 fand im Rahmen einer Abendveranstaltung am 20.02.17 von 17:00 – 18:30 Uhr statt. Hier wurden alle Beteiligten zur Präsentation der Videoclips in die Stadtbibliothek Ludwigshafen eingeladen.

Ausblick: Für die Osterferien 2017 ist ein Minecraft-Workshop in der Stadtbibliothek geplant. In dem Workshop sollen die Bücher dann in der Welt von Minecraft nachgestellt werden. Auch dabei werden kurze Videoclips entstehen, die auf einer Abendveranstaltung präsentiert und von einer Jugendjury bewertet werden sollen. Das beste Video wird ausgewählt und prämiert werden. Zur Vorbereitung ist ein Juryworkshop von Medien+bildung.com geplant.

Ein Projekt von

Gefördert vom

„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“
 Ein Projekt des Deutschen Bibliotheksverbandes e.V. (dbv)
 in Kooperation mit der Stiftung Digitale Chancen
 im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“



Genutzte Technik:	<i>Tablets, Beamer, Leinwand, Mikrofon, Kamera</i>
Was wird sonst benötigt?:	<i>Räume, Software, Internetzugang, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, weißes Tuch, Greenscreen, Leuchtstrahler, Bücher</i>
Vorbereitung:	<i>Partnersuche, Software aufspielen, Apps besorgen, Sitzordnung im Raum herstellen, Catering bestellen, Ehrenamtliche einweisen, Material kaufen + vorbereiten (Basteln, etc.)</i>
Ziel (aus Sicht der Teilnehmer):	<i>Teamfähigkeit, Stärkung des Selbstbewusstseins, Spaß an Mediennutzung und der kreativen Gestaltung mit Medien gewinnen</i>

Stand: 31. März 2017

Weitere Informationen unter: <http://www.lesen-und-digitale-medien.de/>

Ein Projekt von



Gefördert vom

