

## Sammlung Best Practice Projekte aus der Förderung

### Inhaltsverzeichnis

Erstleser*innenprojekt in Saarbrücken (2 - 8 Jahre, 3-Tagesworkshop) .....	2
Bilderbuchkino in Mitterteich (4 - 7 Jahre, 4-Tagesworkshop) .....	3
Trickfilm in Coesfeld (5 - 6 Jahre, 4-Tagesworkshop).....	4
Inklusion in Schwerin (5 - 7 Jahre, 3-Tagesworkshop).....	5
Robotik in Reichenbach (5 - 12 Jahre, Projektwoche) .....	6
Medienkompetenz in Denzlingen (6 - 10 Jahre, 90-Minuten-Workshops) .....	7
Coding in Fürstenwalde (6 - 12 Jahre, 3-Tagesworkshop).....	8
Geschichte(n) entdecken in Potsdam (7 - 12 Jahre, Projektwoche).....	9
Sprechende Ausstellung in Gotha (8 - 10 Jahre, Projektwoche) .....	10
Emojis in Ulm (8 - 10 Jahre, 2-monatiges Projekt) .....	11
3D-Stadtplan in Landsberg (9 - 13 Jahre, Projektwoche) .....	12
Bienenprojekt in Landsberg (9 - 13 Jahre, Projektwoche) .....	13
Sachbuchprojekt in Henstedt-Ulzburg (10 - 13 Jahre, 6-monatiges Projekt) .....	14
Actionbound in Hilders (10 - 13 Jahre, Projektwoche).....	15
Spiele entwickeln in Traunstein (10 - 13 Jahre, 1-Tagesworkshop) .....	16
Krimi in Kellinghusen (10 - 14 Jahre, Projektwoche) .....	17
Comicprojekt in Eckental (10 - 18 Jahre, 3-Tagesworkshop) .....	18
Buchtrailer in Freiburg (11 - 15 Jahre, Projektwoche) .....	19
Scratch-Storytelling in Berlin (12 - 16 Jahre, 6-monatiges Projekt).....	20
Instagram in Bremen (13 - 18 Jahre, Projektwoche).....	21
Podcast in Delmenhorst (14 - 17 Jahre, Projektwoche) .....	22
Escape-Room / Tutorials in Ludwigshafen (15 - 18 Jahre, 2-monatig) .....	23
Weitere Informationen.....	24
Kontakt .....	24

## Erstleser\*innenprojekt in Saarbrücken (2 - 8 Jahre, 3-Tagesworkshop)

**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

**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 Lern-treffs 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.

## Bilderbuchkino in Mitterteich (4 - 7 Jahre, 4-Tagesworkshop)

**Titel:** „#growtogether1.0“

Mitterteich (ca. 6.500 EW), Bayern

**Bündnis:** Stadtbücherei & Lebenshilfe & AWO Kreisverband

**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 AudioAufnahmen, 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.

## Trickfilm in Coesfeld (5 - 6 Jahre, 4-Tagesworkshop)

**Titel:** „Trickfilmprojekt: Märchen erzählen und darstellen“

Coesfeld (ca. 36.000 EW), NRW

**Bündnis:** Bücherei & Familienbildungsstätte & Familienzentrum mit Kindergarten

**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>.

## Inklusion in Schwerin (5 - 7 Jahre, 3-Tagesworkshop)

**Titel:** „Bibliothek, ich komme!“

Schwerin (ca. 95.600 EW), Mecklenburg-Vorpommern

**Bündnis:** Stadtbibliothek & Freundeskreis der Bibliothek & Kindertagesstätte

**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.

## Robotik in Reichenbach (5 - 12 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Roboter-Woche“

Reichenbach (ca. 20.500 EW), Sachsen

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

**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 („Mein 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. Inspiriert 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.



---

## Medienkompetenz in Denzlingen (6 - 10 Jahre, 90-Minuten-Workshops)

**Titel:** „Anna Log & Diggi Tal“

Denzlingen (ca. 13.500 EW), Baden-Württemberg

**Bündnis:** Bibliothek & bibliothekarische Fachstelle & Kernzeitbetreuung der Grundschule

**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 AZ“ 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.

---

## Coding in Fürstenwalde (6 - 12 Jahre, 3-Tagesworkshop)

**Titel:** "Einführung in die Roboter-Programmierung"

Fürstenwalde (ca. 31.900 EW), Brandenburg

**Bündnis:** Stadtbibliothek & kultureller Verein & Schule

**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 grafischen 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.



## Geschichte(n) entdecken in Potsdam (7 - 12 Jahre, Projektwoche)

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

**Bündnis:** Bibliotheksförderverein & Hort & kultureller Verein e.V.

**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=Y6bFmJyu0Ms>

---

## Sprechende Ausstellung in Gotha (8 - 10 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Aus Geschichten werden Bilder“

Gotha (ca. 45.733 EW), Thüringen

**Bündnis:** Stadtbibliothek & Einrichtung der Diakonie & Grundschule

**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.

## Emojis in Ulm (8 - 10 Jahre, 2-monatiges Projekt)

**Titel:** „Mit Emojis lesen und übersetzen“

Ulm (ca. 125.500 EW), Baden-Württemberg

**Bündnis:** Stadtbibliothek & Nachmittagsbetreuung & Bürgeragentur

**Förderung:** ca. 5.400 € (in zwei Teilprojekten)

An insgesamt acht wöchentlichen Terminen à 2 Stunden konnten 12 Kinder Emojis als bildliche Ausdrucksform für sich entdecken. Über die städtische Grundschulbetreuung wurden insbesondere Kinder mit erschwerem Zugang zu Kultur- und Bildungsangeboten auf das Projekt aufmerksam gemacht.

In der Bibliothek lernten die Teilnehmer\*innen zunächst den Umgang mit einem iPad als Arbeitsgerät: Wie schreibt man, wie speichert man und wie teilt man Inhalte. Mit Unterstützung einer Pädagogin wurden Bücher ausgesucht, deren Titel die Kinder auf dem iPad in Emoji-Sequenzen verwandelten. Andere Kinder mussten dann erraten, um welche Bücher es sich handelt. Es wurden auch Gedichte vorgelesen, die die Kinder in Emojis „übersetzten“, wodurch sehr individuelle Interpretationen der Gedichte entstanden. Mit Foto- und Filmtechnik konnten sich die Kinder zudem selbst in Emojis verwandeln.

Angestrebt war, die Teilnehmenden zum sprachlichen Ausdruck zu ermutigen und sie in ihrer Individualität und medientechnischen Kompetenz zu stärken. Ein weiterer positiver Effekt war die Annäherung von Kindern aus teils sozial benachteiligten Familien mit der Institution Bibliothek.

## 3D-Stadtplan in Landsberg (9 - 13 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Landsberg digital - Stadtsache“

Landsberg (ca. 29.000 EW), Sachsen-Anhalt

**Bündnis:** Bibliothek & Kinderheim & Schule

**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. 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. 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.

## Bienenprojekt in Landsberg (9 - 13 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Medien 360° in Landsberg – Achtung Bienen“

Landsberg (ca. 15.000 EW), Sachsen-Anhalt

**Bündnis:** Stadt- und Schulbibliothek & Kinderheim & Schule

**Förderung:** ca. 10.700 €

Fünf Tage lang setzten sich 30 Kinder mit den Themen Bienen und Umwelt auseinander und erstellten in der Bibliothek ihren eigenen Actionbound. Als Ausgangspunkt nahmen sie sich das Märchen der Gebrüder Grimm „Die Bienenkönigin“. Sie lernten verschiedene Adaptionen und thematisch verwandte Geschichten des Märchens kennen (Comic „Honigtiger“, Mitmachbuch „BieBu oder Ameisen haben von Blütenbestäuben wirklich keine Ahnung!“). Das neue Wissen wurde durch einen Ausflug vertieft: Die Kinder besuchten einen Imker vor Ort und dokumentierten (nach einer Einführung durch einen Medienpädagogen) selbstständig alle Eindrücke mit Hilfe von Tablets.

Einen weiteren Ausflug nutzten die Kinder – begleitet von drei ehrenamtlichen Helfern – um den Leipziger Zoo näher kennenzulernen. Aufgeteilt in Kleingruppen und unter Nutzung der Zoo-eigenen App konnten sie hier ganz selbstständig auf Entdeckungs- und Foto-Tour gehen. In Ideenwerkstätten entwickelten sie eigene Vorschläge für App-Beiträge. Dann füllten sie zusammen mit dem Medienpädagogen den Actionbound mit Fotos, Zeichentrickfilmchen, Videos und sogar kleinen Rätseln.

Zum krönenden Abschluss waren die Kinder für eine „Lesenacht“ in die Bibliothek eingeladen. Dort gab es ein thematisch passendes Buffet aus Honiggerichten. Der fertige Actionbound wurde in einer Abschlusspräsentation den Eltern und Familienmitgliedern vorgestellt.

## Sachbuchprojekt in Henstedt-Ulzburg (10 - 13 Jahre, 6-monatiges Projekt)

**Titel:** „Henstedt-Ulzburg digital für Kinder“

Henstedt-Ulzburg (ca. 26.500 EW), Schleswig-Holstein

**Bündnis:** Gemeindebücherei & Volkshochschule & offene Kinder- und Jugendarbeit

**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 online bei [der Gemeindebücherei](#) nachlesbar, wo auch der Code für die Actionbound-Rallye an der Alsterquelle zu finden ist.



## Actionbound in Hilders (10 - 13 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Zeitreise im Ulstertal“

Marktgemeinde Hilders (ca. 4.687 EW), Hessen

**Bündnis:** Pfarr- und Gemeindebücherei & Familienzentrum & Geschichtsverein

**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.



---

## Spiele entwickeln in Traunstein (10 - 13 Jahre, 1-Tagesworkshop)

**Titel:** „Spiele erstellen mit Scratch und Makey Makey“

Traunstein (ca. 20.000 EW), Bayern

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

**Förderung:** 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.

## Krimi in Kellinghusen (10 - 14 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Die 10 Kellinghusen-Kids“

Kellinghusen (ca. 8.100 EW), Schleswig-Holstein

**Bündnis:** Stadtbücherei & Stadtjugendpflege & Stadtmarketing

**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 eigene 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 Film Premiere 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.

## Comicprojekt in Eckental (10 - 18 Jahre, 3-Tagesworkshop)

**Titel:** „Sei dein Superheld“

Eckental (ca. 14.000 EW), Bayern

**Bündnis:** Gemeindebücherei & Jugendbüro & Flüchtlingsinitiative

**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.

## Buchtrailer in Freiburg (11 - 15 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Buchtrailer-Projekt“

Freiburg (ca. 230.000 EW), Baden-Württemberg

**Bündnis:** Stadtbibliothek & Verein für Schulsozialarbeit & Medienwerkstatt

**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.

## Scratch-Storytelling in Berlin (12 - 16 Jahre, 6-monatiges Projekt)

**Titel:** „SCRATCH THE STORY! KRATZ AN DER GESCHICHTE!“

Berlin-Charlottenburg (ca. 12.100 EW)

**Bündnis:** Bibliothek & kultureller Verein & Nachbarschaftszentrum & AWO Kreisverband

**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.

---

## Instagram in Bremen (13 - 18 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Romeo meets Julia: ein Erzählprojekt mit digitalen Mitteln“

Bremerhaven (ca. 113.000 EW), Bremen

**Bündnis:** Stadtbibliothek & freier Verein zur kulturellen Bildung & Oberschule

**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 kontrollierten, 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.



---

## Podcast in Delmenhorst (14 - 17 Jahre, Projektwoche)

**Titel:** „Du als Podcast-Moderator“

Delmenhorst (ca. 77.600 EW), Niedersachsen

**Bündnis:** Stadtbücherei & Familienzentrum & Medienpädagogisches Zentrum

**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](http://www.soundcloud.com) unter dem [Account der Stadtbücherei Delmenhorst](#).



## Escape-Room / Tutorials in Ludwigshafen (15 - 18 Jahre, 2-monatig)

**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

**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.

## Weitere Informationen

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“.

Die Best Practice Konzepte dürfen für Ihre lokalen Projekte nachgenutzt werden.

Wollen auch Sie in den Genuss von Fördergeldern kommen? Haben Sie eine Projektidee, aber keine Zeit für die Konzeption oder kein Personal für die Durchführung? Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, sich von Medienpädagogen als Honorarkräften unterstützen zu lassen? Gerne können Sie zu allen Fragen einer Förderung mit dem Projektteam von „Total Digital!“ im dbv Kontakt aufnehmen. Lassen Sie sich inspirieren und nutzen Sie die Chance auf Fördergelder.

## Kontakt

Ansprechpartnerinnen des Deutschen Bibliotheksverbands e.V.:

Brigitta Wühr  
Projektleitung  
Tel.: 030 644 98 99-13  
[wuehr@bibliotheksverband.de](mailto:wuehr@bibliotheksverband.de)

Juliane Brandt  
Projektadministration  
Tel.: 030 644 98 99-14  
[brandt@bibliotheksverband.de](mailto:brandt@bibliotheksverband.de)

[www.lesen-und-digitale-medien.de](http://www.lesen-und-digitale-medien.de)