



AUSGEWÄHLTE PROJEKTKONZEPTE
DER LESE- UND SPRACHFÖRDERUNG
MIT DIGITALEN MEDIEN

FÜR VERANSTALTUNGEN MIT
KINDERN UND JUGENDLICHEN VON 3 BIS 18 JAHREN
AUS DER PRAXIS 2013 – 2017

LESEN

MACHT STARK:

LESEN UND

DIGITALE MEDIEN

INHALT

INHALT	2
VORWORT	3
PROJEKTKONZEPTE	4-25
Bücherhelden.mov Filmprojekt für 6- bis 10-Jährige	4
Lesen? – Krass! Filmprojekt für 14- bis 18-Jährige	5
Auf den Spuren von Tom Sawyer und Huckleberry Finn Actionbound-Projekt für 10- bis 12-Jährige	6
Storytelling mit iPads (Erzähl was mit dem iPad!) Comic-Projekt für 10- bis 14-Jährige	7
JungeGamingJury Gaming-Projekt für 12- bis 16-Jährige	8
Am Anfang stand der Buchstabe! Theaterprojekt für 6- bis 10-Jährige	11
Sprache verbindet – Interkultureller Ferienworkshop Lese-Camp für 8- bis 12-Jährige	13
Heldinnen und Helden des Alltags Foto-Projekt mit Tablets für 6- bis 12-Jährige	16
Auf Entdeckungsreise in der eigenen Stadt Stadtrallye mit Tablets für 6- bis 9-Jährige und 9- bis 12-Jährige	17
Willkommen in unserer Stadt Stadtrallye mit Tablets für 8- bis 12-Jährige	19
Leseräume Oberstenfeld (LESOB) Film- und Actionbound-Projekt für 6- bis 16-Jährige	21
Wie kommt das W in den Baum – Eine Buchstabenreise durch Potsdam Foto-Projekt mit Tablets für 8- bis 11-Jährige	23
Gladbeck – gestern und heute Foto-Projekt mit Tablets für 9- bis 12-Jährige	25
DAS PROJEKT „LESEN MACHT STARK“ IN ZAHLEN – VON 2013 BIS 2017	26

Vermittlung von Medienkompetenz mit Tablet, Apps und Geschichten.

Digitale Medienbildung ist ein Thema mit viel Potential – besonders in der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit.

Im Rahmen des Projektes „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ sind in den Jahren 2013 bis 2017 viele spannende außerschulische Projekte der Lese- und Sprachförderung mit digitalen Medien von lokalen Bündnissen für Bildung initiiert, konzipiert und mit Erfolg durchgeführt worden. Sie haben Vorbildcharakter und bieten die Möglichkeit für eine Weiterentwicklung der Ideen. Die Projektleiterinnen und Projektleiter haben mit großem Engagement die Herausforderungen der neuen digitalen Inhalte und Ressourcen gemeistert. Wir haben sie um eine Beschreibung der Projektabläufe für potentielle Nachnutzung sowie entsprechende Praxistipps gebeten. Viele sind dankenswerterweise bereit, ihre Ideen und Erfahrungen mit anderen zu teilen. Die Bandbreite in der vorliegenden Handreichung umfasst Projekte für Teilnehmende von 3 bis 18 Jahren – und thematisch von Fotostory mit Tablets über Gaming bis hin zu Theater- und Filmprojekten.

Wenn Sie also Inspiration suchen: Die vorliegenden ausgewählten Konzepte geben Ihnen Impulse und Anregungen für Veranstaltungen zur Leseförderung mit digitalen Medien. Beim pädagogischen Ansatz wurde vor allem Wert auf den spielerischen und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien gelegt und nicht zu vergessen: den Spaß für alle Beteiligten.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Lektüre und beim Ausprobieren.

IHR LESEN MACHT STARK-TEAM

Bücherhelden.mov

SCHREIBWERKSTATT UND ERSTELLUNG VON FILMTRAILERN ZU AUSGESUCHTEN BÜCHERN, FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

Format: Sommerferienaktion

Dauer: 3 aufeinanderfolgende Wochen (3 x 5 Tage, je 7 h)

Gruppengröße: 20 Kinder pro Woche

Personalaufwand: 1 hauptamtliche Fachkraft in der ausführenden Bibliothek, externe Honorarkräfte (2 Medienpädagogen/-innen, 1 Autor/-in, 1 Kunstpädagoge/-in) und 2 Ehrenamtliche

Beschreibung: Zur Gewinnung von Teilnehmenden und um die Eltern der Kinder über das Projekt zu informieren, gab es vorab eine Auftakt- und im Nachgang eine Abschlussveranstaltung. In jeder Projektwoche lernten die Kinder am ersten Tag durch eine Lesung und eine kleine Schreibwerkstatt die Bremer Kinderbuchautorin Imke Rudel kennen, besuchten am zweiten Tag die Bibliothek, gingen dort auf Schatzsuche und liehen schließlich Bücher aus. Ab dem dritten Tag wurden mittels iPads Buchtrailer zu den ausgeliehenen Büchern gedreht. Dafür wurden von den Verlagen vorab die Einwilligungen zur filmischen Darstellung der Buchinhalte eingeholt. Parallel bauten alle 60 Kinder in allen drei Projektwochen an einer Märchenhöhle, in der nach Projektende die Buchtrailer präsentiert wurden. Insgesamt entstanden im Rahmen des Projektes 15 Buchtrailer. Beteiligt waren Kinder aus dem Stadtteil Osterholz-Tenever, die überwiegend aus bildungsfernen Familien kommen sowie insgesamt 17 Kinder aus Familien mit Fluchterfahrung aus der Notunterkunft Walther-Gerdes-Straße im Stadtteil Osterholz-Tenever. Die Märchenhöhle entstand mit Hilfe eines Kunstpädagogen. Für die tägliche Verpflegung der Kinder sorgte das Cafe Gabriely, eine Initiative des Mütterzentrums Osterholz-Tenever, in der Mütter des Stadtteils gemeinsam kochen. Pädagogische Zielsetzung: Durch dieses Projekt wurde den Kindern der Spaß an Büchern vermittelt. Außerdem haben sie gelernt, aktiv und kreativ mit neuen Medien umzugehen. Durch die gemeinsame Umsetzung der Trailer und die gemeinsame Arbeit an der Märchenhöhle wurde der rücksichtsvolle Umgang miteinander gefördert.

Genutzte Technik: 5 Tablets, 10 LED-Panels, 1 Beamer

Was wird sonst benötigt: Räume, Software, Apps, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Scheren, Stoffe, Buchenrundstäbe, Zahnstocher, Holzspieße, Moosgummi, Nähzubehör, Stoffmalfarbe, Märchenjurte (Gestänge/Grundgerüst etc.)

Vorbereitung: Raum organisieren, Werbung, Software aufspielen, Apps besorgen, rechtliche Nutzung mit den Buchverlagen klären, Material für filmische Umsetzung und für die Märchenhöhle besorgen, Catering

Tipps: Sowohl mit Partnern als auch mit Auftragnehmern müssen im Vorfeld die Ziele und Rahmenbedingungen möglichst genau abgeklärt werden, damit das Projekt für alle Beteiligten erfolgreich durchgeführt bzw. nachgenutzt werden kann.

Konzept: Stadtbibliothek Bremen in Kooperation mit dem Kinder- und Familienzentrum Pfälzer Weg und dem Mütterzentrum Osterholz-Tenever e.V.
Kontakt: stephanie.heinrich@stadtbibliothek.bremen.de

Stand: 31. März 2017



© CreaClic Bremen

Lesen? – Krass!

ENTWICKLUNG UND VERFILMUNG EINER EIGENEN GESCHICHTE, FÜR 14- BIS 18-JÄHRIGE

Format: Offenes Angebot in Form von Workshops

Dauer: 10 Workshops à 6 h, 5 einführende Workshops à 1,5 h und 4 h von Juni bis November (ohne Ferien), 1 Autorenlesung zur Einführung

Gruppengröße: 42 Jugendliche gesamt

Personalaufwand: Externe Honorarkräfte (1 Jugendbuchautor/-in und 1 Theaterpädagogin/-in) und Ehrenamtliche

Beschreibung: Im Projekt „Lesen? – Krass!“ widmeten sich die Jugendlichen einem innovativen Leseformat, welches Lesen und Film im Netz verbindet. Vorlage war das Buch „California Dreaming“ von David Fermer, in dem mittels QR-Code Filmsequenzen im Netz zu sehen sind.

Jugendliche konnten eigene Filmszenen drehen, Hörspielsequenzen aufnehmen und somit den Buchstoff in eine eigene Geschichte verwandeln. Neben einer Theaterpädagogin begleitete der Autor das Projekt persönlich. Beide waren gemeinsam für die inhaltliche Ausrichtung der Gruppenarbeit verantwortlich. Anhand der Buchvorlage wurde eigenes Textmaterial entwickelt und geschrieben. Die Inhalte wurden durch theaterpädagogische Methoden und Übungen sowie Improvisationstechniken und Erzähl- und Schreibspiele in szenische Darstellungen umgesetzt und dann filmisch bearbeitet, um daraus für ein eigenes Werk Filmsequenzen zu produzieren.

In einer Abschlusspräsentation für Eltern, Freunde, Bündnispartner und politische Vertreter/-innen trugen die Teilnehmenden selbst ihre Texte vor und die dazugehörigen Filmsequenzen wurden auf der Leinwand gezeigt (www.lesen-krass.de).

Im Folgeprojekt war die Altersgruppe ab 11 Jahren die Zielgruppe. Jugendliche aus der ersten Projektphase gaben als Ehrenamtliche ihre Erfahrungen weiter.

Genutzte Technik: Tablets, Beamer, Leinwand, Kameraausrüstung, Flip-Chart, Moderationskoffer, Internet

Was wird sonst benötigt: Räume des Kinder- und Jugendzentrums, Außengelände für Filmaufnahmen, Requisiten und Bastelutensilien

Vorbereitung: Werbung über Presse (Pressegespräch) sowie Plakate und Multiplikatoren der Bündnispartner, eigene Homepage erstellen, Organisation der Autorenlesung mit Einführungsworkshop, Raumvorbereitung, Verpflegung organisieren (hierfür standen Ehrenamtliche der Bündnispartner zur Verfügung)

Tipps: Die „Unverbindlichkeit“ des offenen Angebotes führte zur Überlegung, evtl. einen Teil der Maßnahme in den Sommerferien als „Ferienworkshop“ anzubieten.

Konzept: Buchstützen Blatzheim e.V. (Förderverein der KÖB St. Kunibert Blatzheim) in Kooperation mit dem Kinder- und Jugendzentrum DOMIZIEL, der KÖB St. Kunibert und Bildung und Kultur im Hof e.V. (unterstützend nach Bedarf: Medienberatung der Familienberatungsstelle)

Kontakt: Klaus Ripp, lesen-macht-stark@kerpen-blatzheim.de oder klaus.ripp@t-online.de

Stand: 25. März 2017



© Buchstützen Blatzheim e.V.

Auf den Spuren von Tom Sawyer und Huckleberry Finn

ERSTELLUNG EINES ACTIONBOUNDS, FÜR 10- BIS 12-JÄHRIGE

Format: 4-tägiges Ferienprogramm

Dauer: 2 Vorbereitungstreffen à 4 h, 4 Tage x 6 h Projektdurchführung, 4 x 4 h Vor- und Nachbereitung

Gruppengröße: 16 Kinder

Personalaufwand: Externe Honorarkräfte (1 Medien- bzw. Erlebnispädagoge/-in, 1 Autor/-in), 3 Ehrenamtliche

Beschreibung:

1. Vorbereitungstreffen: Vorstellung des Projektes in der Schule, Verteilung der Einladungen, Fragerunde
2. Vorbereitungstreffen: Kennenlernen, Film schauen, Regeln und Ablauf vorstellen (Projektplan und Stundenplan), Teamleitung vorstellen, gemeinsames Essen

Projekttag:

1. **Tag:** Autorenlesung mit Workshop (Entstehung des Buches, Zeitgeschichte), Kennenlernen der Geräte und Übungen, kleine Flöße bauen, gemeinsames Essen
2. **Tag:** Einführung in die Actionbound-App, Lösen von Aufgaben, gemeinsames Essen, Bogenschießen, gegenseitiges Coachen, gemeinsames Essen
3. **Tag:** GPS-Tour, Actionbound, gemeinsames Kochen eines Feuertopfes, Fackelwanderung am Abend mit Nightline (Kontakttelefon), Lagerfeuer und Stockbrotromantik, gemeinsames Essen
4. **Tag:** Buch weiterlesen, Klettern in der Kletterhalle, Spaß an Bewegung, Teambuilding, Angstüberwindung, Teamfähigkeit, Reflexion des Projektes und Feedback

Genutzte Technik: Tablets, GPS-Geräte, Actionbound-App

Was wird sonst benötigt: Räume, Küche, Turnhalle, Flipchart, Bastelmaterial, Stifte, Hefte, Outdoor-Material (Bogenschießen, Feuertopf, Fackeln, Nightline), Lebensmittel, Bücher und Film (Abenteuer von Tom Sawyer und Huckleberry Finn)

Vorbereitung: Einladungsschreiben und Anmeldebögen, Einkäufe für Essen und Trinken, Actionbound-App herunterladen und bearbeiten, Geräte einkaufen, Bücher und Film einkaufen, Ehrenamtliche einweisen, Ablauf festlegen, Autor/-in buchen

Tipps: Das Projekt kann auch verkürzt an einem oder zwei Tagen durchgeführt werden.

Konzept: Gemeindebücherei St. Bartholomäus Oberhaid in Kooperation mit der Grund- und Mittelschule Oberhaid und der AWO
 Kontakt: jasab@t-online.de

Stand: 29. März 2017



© Gemeindebücherei
 St. Bartholomäus Oberhaid

Storytelling mit iPads (Erzähl was mit dem iPad!)

ENTWICKLUNG VON EIGENEN COMIC-FILMEN, FÜR 10- BIS 14-JÄHRIGE

Format: Osterferien-Aktion

Dauer: 2 x viertägiger Workshop (3 h pro Tag)

Gruppengröße: 16 Kinder

Personalaufwand: Hauptamtliche Fachkräfte, Ehrenamtliche (mind. 4 Personen)

Beschreibung: Die Teilnehmenden erhielten die Chance, ihre kreativen Potentiale auszubauen sowie ihre Sprach-, Erzähl-, Schreib- und Medienkompetenz zu stärken. Sie erstellten Comics oder drehten Stopmotion-Filme.

Tag 1: Kennenlernen und Geschichtenentwicklung standen im Vordergrund. Die Kinder und Jugendlichen entwickelten und verschriftlichten in 2er Gruppen, mithilfe von Rory's Storycubes (Spiel mit Geschichtenbausteinen), ihre eigenen Geschichten. Hierbei wurde ihnen noch ein Storyboard als Hilfestellung angeboten, weil sie im Hinterkopf behalten mussten, welche Szene mit welchem Text fotografiert bzw. aufgenommen werden sollte.

Tag 2: Visualisierung der Geschichten. Hierzu wurden zuerst die Kamerafunktionen der Geräte vorgestellt und anschließend der Umgang damit mit einem Bilderrätsel vermittelt. (Bilderrätsel: Zunächst wird ein Detail von drei Objekten ganz nah und dann die Objekte im Ganzen aufgenommen. Dann wird geraten, was dies sein mag. Die Aufnahmen, auf denen die Objekte im Ganzen zu sehen sind, dienen als Lösung.) Die Figuren und die Welten, die in den Geschichten auftauchen, wurden aus Knete, Papier oder Legosteinen gebastelt.

Tag 3: Weitere Visualisierungsarbeiten und Fertigstellung der Geschichten.

Tag 4: Präsentation der Ergebnisse. Als besonderes Ereignis wurde der Raum wie ein Kino gestaltet. Es wurden fiktive Eintrittskarten gebastelt und als Highlight wurde Popcorn serviert.

Genutzte Technik: Tablets (iPads), Mikrofone, Beamer, Apple TV, Leinwand

Was wird sonst benötigt: Apps (Book Creator, Stopmotion Studio Pro), grüne Decke (für Greenscreen), Knete, Tischlampen, Stative (Tablethalterungen für die Vogelperspektive), Bastelmaterial

Vorbereitung: Werbung, Software aufspielen, Apps besorgen und vorbereiten, Catering organisieren

Konzept: Stadtbibliothek Bielefeld in Kooperation mit dem Quartiersbüro Ostmann-turmviertel und dem Jugendtreff Walde
Kontakt: salih.wrede@bielefeld.de

Stand: 29. März 2017



© Salih Wrede,
Stadtbibliothek Bielefeld

JungeGamingJury

TEST UND BEWERTUNG VON COMPUTERSPIELEN FÜR 12- BIS 16-JÄHRIGE

Format: Wöchentliches Angebot

Dauer: 28 Treffen à 2 h innerhalb eines Zeitraumes von einem halben Jahr

Gruppengröße: 8 Jugendliche

Personalaufwand: 3 hauptamtliche Fachkräfte der 3 Partner, externe Honorarkräfte (Medienpädagoge/-in), 2 Ehrenamtliche

Beschreibung: Das Projekt war darauf ausgerichtet, den kritischen digitalen Medienkonsum von Jugendlichen und deren sozialen und vorurteilsfreien Umgang mit Behinderten und anderen Jugendlichen zu fördern. Die Teilnehmenden trafen sich im Rahmen des Projektes ein halbes Jahr lang wöchentlich, um sechs verschiedene Konsolenspiele auf den Prüfstand zu stellen, diese zu bewerten und am Ende einen Siegertitel und zwei weitere Empfehlungstitel zu küren.

Zur Vorbereitung wurden vom Kooperationspartner Stiftung Nikolauspflanze Ehrenamtliche für das Projekt gesucht und an die Bibliothek vermittelt. Diese erhielten durch das hauptamtliche Personal eine Führung durch die Bibliothek. Sie diente dazu, die Bibliothek und ihre Mitarbeiter/-innen kennenzulernen. Hierzu wurde auch die medienpädagogische Fachkraft eingeladen, die im Vorfeld von der Bibliothek engagiert worden war.

Parallel dazu wurde das Projekt über die Öffentlichkeitsarbeit der Bibliothek umfassend beworben. Hierfür wurden u.a. Pressemitteilungen verfasst, Kooperationspartner angeschrieben und Werbetexte entworfen. Ebenfalls in Eigenregie sorgten die Bibliothek und der Kooperationspartner Karamba Basta e.V. für die Gewinnung jugendlicher Teilnehmer/-innen.

Parallel dazu fand in Kooperation mit der medienpädagogische Fachkraft und Karamba Basta e.V. die Auswahl und Anschaffung der Spiele statt. Insgesamt wurden sechs verschiedene Titel bewertet, um eine breite Genrevielfalt zu gewährleisten (z.B. Strategie, Simulation, Sport, Jump&Run, Adventure, Rennsimulation). Auch wurde zeitgleich das Equipment ausgewählt und erworben.

Bei der Auftaktveranstaltung lernten sich die Teilnehmenden untereinander kennen. Darüber hinaus wurde ihnen der genaue Projektablauf erläutert sowie die Bibliothek und die im Projekt involvierten Ehrenamtlichen und Bibliotheksmitarbeiter/-innen vorgestellt. Die medienpädagogische Fachkraft präsentierte außerdem die zu besprechenden Spieltitel.

Bevor die Testphase begann, wurde im Rahmen von vier Treffen der Jurymitglieder ein Kriterienkatalog erstellt, der auch Inklusionsthemen berücksichtigte. Bei der Ausarbeitung der Kriterien und deren Gewichtung wurden verschiedene Recherchemittel eingesetzt (Bücher, Zeitschriften, Internet usw.) und somit die Sprach-, Lese- und Informationskompetenz gefördert.

Die medienpädagogische Fachkraft und die beiden Ehrenamtlichen unterstützten die Arbeit und bündelten die Ergebnisse, um eine einheitliche Arbeitsgrundlage auf Basis eines Kriterienkatalogs zu ermöglichen.

Anschließend wurden im Rahmen von zwölf Treffen die sechs Titel systematisch getestet.

Während dieser Phase spielten alle Teilnehmenden gleichzeitig jeweils zu zweit an einer Konsole, weshalb von jedem Spiel eine vierfache Ausführung benötigt wurde.



Die Ergebnisse wurden parallel dazu und anhand des Kriterienkatalogs ausführlich protokolliert. Dabei kamen Tablets zum Einsatz, mit denen auch Materialien in Form von Videoaufnahmen, Screenshots, Fotos und Audioaufnahmen für die spätere Präsentation gesammelt wurden. Beim Spielen wurden das strategische Denken, die Geschicklichkeit und das Denkvermögen im Allgemeinen unterstützt. Ebenso wurden beim Festhalten der Ergebnisse und Sammeln der Materialien die Medien- und Lesekompetenz sowie das verbale und schriftliche Ausdrucksvermögen gefördert. Da während der gesamten Projektdauer eine sehr enge Kooperation mit den Ehrenamtlichen stattfand, war es dringend erforderlich, dass die Tablets eine Anpassung der Bild- und Schriftgröße unterstützen.

Daran anschließend wurden für die Dauer von acht Treffen die Ergebnisse der Testphase mithilfe der Tablet-PCs ausgewertet, das Material digital aufbereitet und in eine einheitliche Präsentationsform gebracht. Die medienpädagogische Fachkraft und die beiden Ehrenamtlichen gaben hierbei individuelle Hilfestellungen und unterstützten die Teilnehmenden bei der Erstellung einer Abschlusspräsentation, die als gemeinsames Gruppenergebnis der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

Bei der Abschlussveranstaltung erklärten die Teilnehmenden zunächst den Prozess, der zur Bewertung der einzelnen Spiele geführt hatte. Anschließend stellten sie ihre Ergebnisse vor und beleuchteten den Siegertitel sowie zwei weitere Empfehlungstitel ausführlich. Durch das Programm führten ein Poetry-Slammer und ein Beatboxer, die sowohl für die Moderation als auch den musikalischen Rahmen sorgten. Die Veranstaltung klang mit einer offenen Runde aus, bei der die Besucher/-innen bei Snacks und Getränken die Möglichkeit hatten, mit den Teilnehmenden persönlich ins Gespräch zu kommen.

Damit die Arbeit der Jugendlichen im Laufe des Projektes wertgeschätzt und gewürdigt wurde und diese mit Spannung und Interesse dabei blieben, gab es ein begleitendes Rahmenprogramm (zwei Treffen). Dieses umfasste den Besuch eines Spieleentwicklers, der den Teilnehmenden von seiner Arbeit erzählte und ihnen einen Blick hinter die Kulissen ermöglichte. Dadurch wurde das Projekt um eine weitere Facette des Mediums Konsolenspiel bereichert. Des Weiteren war ein gemeinsamer Messebesuch möglich, bei dem sich die Jugendlichen über das aktuelle Spieleangebot informierten und sich kritisch damit auseinandersetzen konnten.

Genutzte Technik: 4 Ausgabegeräte (2 Beamer und 2 Fernseher), 4 PS4-Konsolen, 8 PS4-Controller, 4 Tablets und 4 Micro SDHC Karten

Was wird sonst benötigt: Veranstaltungsraum, 24 Konsolenspiele (6 x vier Exemplare eines Titels), Papier, Stifte, Flipchart, Internetzugang, Medien zum Thema Konsolenspiele, Programm zum Erstellen der Abschlusspräsentation, Stühle für die Abschlusspräsentation, Geschirr

Vorbereitung: Gewinnung, Schulung und Einführung der Ehrenamtlichen, Gewinnung einer medienpädagogischen Fachkraft, Auswahl und Anschaffung des Equipments und der Spieletitel, Bewerbung des Projekts, Gewinnung der Teilnehmer

Vorbereitung der einzelnen Treffen: Festlegung des groben Ablaufs und Inhalts des jeweiligen Treffens, Aufbau der technischen Geräte, Kontrolle der Funktionsfähigkeit der technischen Geräte, Bereitstellung der benötigten Materialien für das jeweilige Treffen

Vorbereitung Abschlussveranstaltung: Werbung für die Veranstaltung, Abschlussflyer in Auftrag geben, Buchung des Poetry-Slammers und Beatboxers, Snacks und Getränke einkaufen, Aufstellen des Buffets, Bestuhlen, Aufbau der Technik

Vorbereitung Rahmenprogramm Spieleentwickler: Termin festlegen, Spieleentwickler einladen, vom Spieleentwickler benötigtes Material und Equipment aufbauen und bereitstellen

Vorbereitung Rahmenprogramm Messebesuch: Termin festlegen, Fahrkarten und Eintrittskarten kaufen, Einverständnis der Eltern einholen

Tipps: Einsatz der aktuellsten Technik und Spieletitel, um die Attraktivität des Projektes für die Zielgruppe zu gewährleisten.
Durchführung von Januar bis Juli, um das Abspringen der Jugendlichen nach den Sommerferien, z.B. aufgrund eines neuen Stunden- oder Trainingsplans, zu vermeiden.

Konzept: Stadtbibliothek Stuttgart – Stadtteilbibliothek Ost in Kooperation mit Karamba-Basta e.V., Verein für Kultur von und mit Kindern und Jugendlichen, der Nikolauspflege – Stiftung für blinde und sehbehinderte Menschen
Kontakt: sandra.mueller@stuttgart.de

Stand: 22. März 2017



© ASB Ortsverband Neustadt/Sachsen

Am Anfang stand der Buchstabe!

ENTWICKLUNG EINES THEATERSTÜCKS, FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

Format: Kontinuierliche Workshops über einen längeren Zeitraum, inklusive Proben und Theaterauftritt(e)

Dauer: Über 1,5 Jahre; Workshops 14-tägig à 1,5 h, Theaterproben 14-tägig à 1,5 h, Generalprobe und Auftritt à 6-8 h

Gruppengröße: 15 Kinder

Personalaufwand: 2 hauptamtliche Fachkräfte, externe Honorarkräfte (1 Medienpädagoge/-in, 1 Autor/-in, 1 Theaterpädagoge/-in), 2 Ehrenamtliche

Beschreibung: Eingeleitet wurde das Projekt 2015 mit Elternabenden in den Hortstandorten Sebnitz, Neustadt und Hohnstein zur Vorstellung des Gesamtprojektes. Ab September 2015 gingen unsere vorher geschulten ehrenamtlichen Mitarbeiter/-innen zweimal pro Monat an einem Nachmittag in die Horte. Dort arbeiteten sie zusammen mit den Kindern für ca. zwei Stunden am Thema „Märchen“, das die Gruppe durch die gesamte Projektlaufzeit begleitete. Die Inhalte der einzelnen Veranstaltungen reichten sich rund um das Thema Märchen und Geschichten und die Aktionen waren sehr breit gefächert. Hier einige Beispiele:

1. „Märchen zum Anbeißen“ (1 Nachmittag): Die Kinder suchten Speisen und Getränke aus den von ihnen gewählten Märchen aus. Sie erörterten: Welche Gerichte gab es bei König Drosselbart? Oder was wurde bei Dornröschen gegessen? Sie nutzten die neuen Medien zur Recherche und um eine Speisekarte zu gestalten. Diese wurde ausgedruckt. Zum Abschluss wurden ausgewählte Speisen nachgekocht oder nachgebacken.
2. „Exkursion in den Märchenwald“ (1 Vormittag): Mit dem GPS-Gerät, Smartphones und Tablets ging es hinaus in die Natur. Dort hatten wir an verschiedenen Koordinaten (Standorte im Wald) Schätze versteckt. Die Wanderroute erstreckte sich insgesamt über 5 km. Die Kinder mussten die vorgegebenen Koordinaten aufsuchen und an diesem Standort dann die weiterführenden Koordinaten finden. Der krönende Abschluss war die Entdeckung der Schatzkiste, darin kleine Preise und Urkunden.
3. „Klanggeschichten“: Die Kinder lasen abwechselnd eine Geschichte vor. Den darin vorkommenden Figuren waren Töne und Geräusche zugeordnet. Die Kinder bekamen Instrumente zur Hand, die den jeweiligen Rollen/Figuren zugeordnet waren. Immer wenn die Rolle/Figur in der Geschichte angesprochen wurde, mussten die entsprechenden Kinder mit ihren Instrumenten Einsatz zeigen. Das schulte Konzentration, Rhythmusgefühl und Durchhaltevermögen.
4. „Comic-Workshop“ mit Hilfe der Software „Comic Life 3“ (3 Tage): Die Kinder sollten sich eine Geschichte ausdenken. Diese mussten sie mit entsprechenden Personen, Gegenständen oder Situationen abbilden. Sie erstellten dafür mit Smartphones, Kamera und Tablets zunächst Fotos von Gegenständen im Raum oder in der Natur, spielten Situationen nach und nahmen sie auf. Diese Bilder wurden mit Texten unterlegt und mit Hilfe der Software zu einer Comic-Geschichte zusammengefügt. Im Anschluss daran wurde diese in Form einer Broschüre gedruckt. Jedes Kind bekam eine Comic-Broschüre zum Mitnehmen.
5. „Lesenachmittag mit E-Books“ (1 Nachmittag): Ausgesuchte E-Book-Titel wurden gemeinsam aus dem Internet herunter geladen und parallel auf vier E-Book-Readern gespeichert. Nun konnten die Kinder Schriftgrößen, Farben und Layout einstellen. Dabei lernten sie die Reader kennen. Anschließend wurde aus den E-Books vorgelesen.





© ASB Ortsverband
Neustadt/Sachsen

6. „Mitspieltheater“: Die Kinder waren zu Gast im Amateurtheater „Theatre Libre“ der Stadt Sebnitz. Sie schlüpfen in die Rolle von Schauspielern, angeleitet und unterstützt von der Künstlerischen Leitung des Hauses. Die Kinder spielten verschiedene Rollen eines Märchens nach. Es wurden Fotos gemacht. Unter Einsatz von Laptop, Beamer und Leinwand konnten sie den Theatertag auch digital festhalten und später vor Publikum präsentieren.

7. „Schattentheater“-Workshop: Mit den Kindern gestalteten wir verschiedene Figuren aus der Geschichte „Frederik“. Die Figuren wurden dabei auf schwarzen Tonkarton gezeichnet, ausgeschnitten und an Haltestäben befestigt. Mehrere Kinder waren dann hinter einer Leinwand, die mit dem Beamer beleuchtet wurde, als Figurenspieler im Einsatz und spielten die Geschichte nach. Zwei der Kinder saßen vor der Leinwand und lasen die Geschichte vor. Das Stück wurde in einer Grundschule vor Publikum aufgeführt.

Zum Einsatz kamen immer wieder Laptops und Tablets zur inhaltlichen Recherche, ein GPS-Gerät, um auf geografische Schatzsuche zu gehen, Fotoapparate, um die Treffen zu dokumentieren, E-Book-Reader, um Geschichten auch unterwegs lesen zu können sowie ein Softwareprogramm für Kinder. Die Auswahl der digitalen Medien wurde für jeden Einsatz speziell auf das Thema abgestimmt. Wir stellten dafür insgesamt drei Medienkisten zusammen, sodass der Zugang zu allen Materialien stets gewährleistet war.

Das Jahr 2016 begann ebenfalls mit drei Elternabenden. Dabei kamen auch Pflichten der Eltern und Kinder zur Sprache, die das Einstudieren eines eigenen Theaterstückes – jeweils an den drei verschiedenen Standorten – erforderte. Das verlangte zudem von unseren ehrenamtlichen Mitarbeiter/-innen enorme Leistungen, da vorab ein gesamtes, großes Theaterstück in Zusammenarbeit mit unserem Kooperationspartner „Theatre Libre“ geschrieben werden musste, welches in drei Teilen separat einstudiert wurde. So entstand dafür der Titel „Das Märchenkompott“.

Am Ende des Projektes erstellten wir ein Dokumentationsbuch, das Anregungen für Kinder und Erwachsene zum Nachmachen enthält, nutzbar für Kindertagesstätten, Horte und für zu Hause.

Genutzte Technik: Tablets, E-Book-Reader, Beamer, Leinwand, Internetzugang, Mikrophon, Laptop, Fotokamera, Sticks, Software (Comic-Life3), GPS-Gerät, Dokumentenkamera, DimmerPacks

Was wird sonst benötigt: Räume, Aula/Bühne für den Auftritt, E-Books, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Scheren, Fotopapier, Kostüme, Requisiten, Perücken, Holz, Baumaterial wie Schrauben, Nägel, Pinsel, Acrylfarben, Transportfahrzeuge, Bühnentechnik, Stoffe

Vorbereitung: Werbung, Vorgespräche mit Schule/Hort, Elternabende, E-Books aufspielen, Software installieren, Raum gestalten, Catering für Auftaktveranstaltung bestellen

Tipps: Es kann von Vorteil sein, wenn sich die Bündnispartner vor Beginn schon kennen. Bündnisse eingehen bedeutet Verantwortung zu tragen und Kompromisse zu schließen. Unserer Erfahrung nach sollten höchstens drei Partner zusammenarbeiten, die aus unterschiedlichen Bereichen kommen. Dadurch finden Ergänzungen und Zugewinne statt.

Konzept: ASB Ortsverband Neustadt/Sachsen (MehrGenerationenHaus) in Kooperation mit Stadtbibliothek Neustadt und Theatre Libre e.V.

Kontakt: Thomas Beier: thomas.beier@asb-neustadt-sachsen.de und Jana Dittrich, mgh@asb-neustadt-sachsen.de

Stand: 08. März 2017

Sprache verbindet – Interkultureller Ferienworkshop

ENTWICKLUNG EINER EIGENEN GESCHICHTE UND ERSTELLUNG EINES E-BOOKS IN EINEM LESE-CAMP, FÜR 8- BIS 12-JÄHRIGE

Format: Ferienaktion

Dauer: 1 Vorbereitungstreffen mit allen begleitenden Erwachsenen (ca. 4 h), 4 Tage Lese-Camp in einer Jugendherberge, 1 Nachbereitungstreffen mit allen Kindern und Erwachsenen (ca. 4 h), 1 Präsentationstag für das fertige Buch (ca. 6 h)

Gruppengröße: 12 Kinder

Personalaufwand: 1 hauptamtliche Fachkraft, externe Honorarkräfte (1 Medienpädagog*in), 3 Ehrenamtliche

Beschreibung: Im Vorfeld der Durchführung gab es eine gemeinsame Vorbereitungsphase der Bündnispartner. Über den Förderverein der Grundschule „Am Wall“ Friedland wurden Mitglieder des Vereins und Eltern als mögliche ehrenamtliche Kräfte angesprochen. Über die AWO Vielfalt und die Grundschule „Am Wall“ Friedland konnten weitere ehrenamtliche Kräfte gewonnen werden.

Durch die AWO Vielfalt wurde eine Künstlerin mit medienpädagogischer Ausrichtung für das Projekt interessiert und im Vorfeld die technischen Geräte beschafft.

Durch die Projektleitung wurde mit Unterstützung der Grundschule „Am Wall“ Friedland das Projekt unter den Kindern in der Schule bekannt gemacht. Alle Kinder der 1. bis 3. Klassen erhielten ein Informationsschreiben und konnten sich bei Interesse anmelden. Insgesamt waren 12 Plätze zu vergeben. Aufgrund der hohen Anzahl an Rückmeldungen wurden die letztlich teilnehmenden Kinder ausgelost.

Im Rahmen eines Treffens der aktiv am Projekt mitwirkenden Erwachsenen wurden die Planung, die Aufteilung der einzelnen Aufgaben und Verantwortlichkeiten sowie die Rahmenbedingungen besprochen. Darüber hinaus wurde die Technik für den Einsatz vorbereitet und es erfolgte ein gemeinsames sich vertraut machen mit den iPads. Weiterhin wurden offene organisatorische Fragen geklärt.

Tag 1: Gemeinsame Anreise zur Jugendherberge Ueckermünde. Nach Begrüßung und gemeinsamer Kennenlernphase wurden mit den Kindern die Grundidee des Lese-Camps sowie die zeitlichen Abläufe besprochen. Darüber hinaus wurden Erwartungen der Kinder an das Projekt und eigene Erfahrungen mit Büchern thematisiert. Es erfolgte die Einführung in die iPads. Im Anschluss an eine Phase des selbständigen Ausprobierens der vorgestellten iPad-Funktionen gingen die Kinder in eine erste Arbeitsphase über. Sie erfanden erste Buchfiguren, malten diese auf und beschrieben sie den anderen Gruppenmitgliedern. Mit einem gemeinsamen Abendbrot und einem Spieleabend endete der erste Tag.

Tag 2: Zuerst erfolgte in der Großgruppe das Sortieren der von den Kindern erstellten Charaktere. Unter Anleitung der Künstlerin wurde ein grobes Storyboard erstellt und ein Beginn für die Geschichte überlegt. Danach fanden sich die Kinder in vier dreier Gruppen zusammen. Jede Kleingruppe wurde dabei von einem Erwachsenen betreut. In den Kleingruppen wurden weitere Ideen für das Buch gesammelt und erste Szenen dafür geschrieben. Dabei tippten die Kinder abwechselnd Texte auf dem iPad und diskutierten darüber. Kinder, die zunächst weniger am Schreiben beteiligt waren, malten in ihren Gruppen thematisch bezogen auf das Besprochene und Geschriebene.

Nach einer Mittagspause wurden gemeinsam die Ideen der Kinder aus den Kleingruppen gesammelt, erste Szenen wurden unter den Kleingruppen aufgeteilt. Sie wurden in der weiteren Kleingruppenarbeit getextet, gemalt und vertont.

Begleitend zum Text nahmen die Kinder Geräusche auf, um den Inhalt des Geschriebenen zu unterstreichen. Im Plenum wurde abgestimmt, wer als reale Person in dem Buch auftauchen möchte, wer lieber eine Phantasiegestalt ist und wie der Bösewicht des Buches heißen sollte. Die Kinder einigten sich auf den Namen Civil Käsefuß, der als Busfahrer im Buch auftauchen sollte. Da die Temperaturen am zweiten Projekttag weit über 30°C erreichten und die Kinder am frühen Nachmittag bereits erschöpft waren, fuhren alle gemeinsam ans Ueckermünder Haff zum Baden. In diesem Rahmen konnten sich die Kinder noch einmal besser kennenlernen. Nach dem Abendbrot fand ein gemeinsamer Filmabend statt.

Tag 3: Am dritten Tag wurden die Ideen und Ergebnisse des Vortags durch die Kleingruppen im Plenum vorgestellt. Das Storyboard wurde durch neue Ideen und Szenenvorschläge erweitert. Die Arbeit in den Kleingruppen hatte gezeigt, dass die Kinder die Funktionen im Bereich Foto und Ton der iPads nur wenig nutzten. Sie wurden darin bestärkt, mehr Geräusche und Bilder mit den iPads aufzunehmen, um der Geschichte einen mehrdimensionalen Charakter zu verleihen.

Nach dieser Phase im Plenum wurden weitere Kapitel des Storyboards auf die Kleingruppen aufgeteilt und es erfolgte bis zum Mittagessen eine entsprechende Arbeit. Die Zusammensetzung dieser Gruppen konnte dabei von Tag zu Tag, je nach Interesse an der zu schreibenden Szene, wechseln. Am Nachmittag standen Spaß und Aktivität im Vordergrund: Als Höhepunkt erfolgte ein Besuch des Kletterwaldes in Ueckermünde und ein gemeinsamer Grill- und Spieleabend.

Tag 4: Am letzten Tag trafen sich alle zur letzten gemeinsamen Arbeitsphase im Seminarraum. Die Arbeit erfolgte zunächst in Kleingruppen, da die letzten Szenen zu Ende geschrieben werden mussten. Danach wurden die Szenen in geordneter Reihenfolge im Plenum vorgestellt, sodass am Ende das komplette Buch von den Kindern vorgelesen wurde. In Rahmen dieser ersten Abschlusspräsentation wurden Unstimmigkeiten und holprige Stellen überarbeitet und angepasst. Des Weiteren stimmten die Kinder über den Titel des Buches ab. Die endgültige Entscheidung fiel auf den Titel „Die lustige Klassenfahrt“. Danach wurden mit den Kindern noch Fotos ausgewählt und besprochen, an welcher Stelle diese im Buch auftauchen sollten. Nach dem Mittagessen und vor der gemeinsamen Heimfahrt wurde das Buch abschließend noch einmal mit allen Bildern und Tönen gelesen und vorgestellt. Dabei wurden wiederum Beamer und iPad genutzt, um das Buch auf der Leinwand für alle sichtbar zu machen.

Nach Durchführung des Lese-Camps wurde das erstellte E-Book durch die Künstlerin einheitlich formatiert, layoutet und letzte inhaltliche Unstimmigkeiten wurden behoben. Der Vorschlag der Kinder, die vielen unterschiedlichen Ideen und Charaktere des Buches in einer Art Traumreise zusammenzuführen, hat dem Buch letztlich trotz der vielfältigen Einfälle und Einflüsse einen runden Charakter verliehen.

Am 06.10.2016 erfolgte mit allen am Projekt beteiligten Erwachsenen und Kindern ein Treffen in den Räumlichkeiten der Schule zur Vorbereitung der Buchpräsentation. Das Buch wurde in seiner Endfassung noch einmal gelesen und es wurde ein gemeinsamer Termin zur Präsentation in der Bibliothek festgelegt. Darüber hinaus wurden die entsprechenden Leseauszüge aus dem Buch an die Kinder zum Üben ausgeteilt – in Vorbereitung auf den großen Präsentationstag.

Passend am 18.11.2016, dem bundesweiten Vorlesetag, wurde das Buch „Die lustige Klassenfahrt“ öffentlich in der Stadtbibliothek Friedland präsentiert. Neben den Kindern waren auch Eltern und Lehrer/-innen anwesend. Insgesamt gab es an diesem Tag drei Präsentationsdurchläufe, jeweils mit einer Dauer von ca. 45 Minuten. Die jungen

Autorinnen und Autoren begrüßten die Gäste und lasen auch selbst aus ihrem Buch vor. Ein Pressevertreter vom Nordkurier war ebenfalls anwesend. Der Beifall und die Begeisterung der Gäste waren groß. In den folgenden Tagen wurde das Buch in verschiedenen Klassen der Grundschule vorgestellt.

Genutzte Technik: 4 Tablets, Beamer, mobile Leinwand

Was wird sonst benötigt: 1 Gruppenarbeitsraum mit Internetanschluss, Apps (iBook-Creator, MSQRD), Blöcke, Stifte, Flipchart, Anschlusskabel (HDMI, Adapter von I-PAD zu Beamer)

Vorbereitung: Informationsschreiben ausgeben, Anmeldungen der Kinder sammeln, ehrenamtliche Personen anwerben, Übernachtungs- und Verpflegungsmöglichkeit organisieren, Fahrzeuge organisieren, Technik einkaufen, Software aufspielen, Apps besorgen, Programmpunkte planen

Tipps: Technisches Equipment wenigstens 1x vorab im Probedurchlauf prüfen (vor allen Dingen die Kompatibilität der einzelnen Geräte). Ersatzteilnehmer/-innen im Vorfeld auswählen, die ggf. auch kurzfristig nachrutschen können, wenn jemand z.B. krank wird. Alle Teilnehmenden vor Start des Lese-Camps noch einmal kontaktieren und die tatsächliche Teilnahme bestätigen lassen.

Konzept: AWO Vielfalt Mecklenburgische Seenplatte gGmbH in Kooperation mit der Grundschule „Am Wall“ Friedland und dem Förderverein der Grundschule „Am Wall“ Friedland e.V.

Kontakt: hausknecht.kjs@awo-neustrelitz.de

Stand: 10. März 2017

Heldinnen und Helden des Alltags

ENTWICKLUNG VON FOTOSTORYS MIT TABLETS, FÜR 6- BIS 12-JÄHRIGE



© Bibliothek Moers

Format: Workshop

Dauer: 6 Termine, jeweils ein ganzer Nachmittag bis ca. 19 Uhr, mehrere Vor- und Nachbereitungstreffen der Partner

Gruppengröße: 10 Kinder

Personalaufwand: 3 hauptamtliche Fachkräfte, externe Honorarkraft (1 Medienpädagoge/-in), 1 Ehrenamtliche/r

Beschreibung: Es fanden zwei verschiedene Workshops statt: Unter dem Motto „Heldinnen und Helden des Alltags“ lag der Fokus beim ersten Mal auf der Feuerwehr, beim zweiten Mal auf der Polizei. Der Ablauf beider Workshops war identisch.

1. Veranstaltungstag: Vorstellung aller Beteiligten, gegenseitiges Kennenlernen durch Interviews in Zweiergruppen, Klärung der Frage, was Helden/-innen (speziell die der Teilnehmenden) sind, Auswahl an Texten zum Thema, Vertiefung des Schwerpunktthemas Feuerwehr bzw. Polizei, Ausdenken und Vorformulieren einer geeigneten Story zum Thema, Einführung in die Nutzung der Tablets und Beginn mit den ersten Schritten für die Fotostory.
2. Veranstaltungstag: Fahrt zur Feuerwehr-Hauptwache bzw. Polizeistation (Feuerwehr/Polizei zum Anfassen) mit Führung. Daran anschließend eine umfangreiche Fotosession, bei der die Teilnehmenden Gelegenheit hatten, Fotos mit den Tablets zu machen und ihre Story „Heldinnen und Helden des Alltags“ konkret werden zu lassen und weiter zu entwickeln. Danach Rückfahrt, Austausch und gegenseitige Präsentation der Ergebnisse.
3. Veranstaltungstag: Vollendung der Arbeiten an den Tablets in der Bibliothek, gegenseitige Vorstellung der Arbeiten, Erfahrungsaustausch, Abschlussbesprechung und gemeinsames Essen in den Räumlichkeiten der Repelener Bibliothek.

Im Nachgang des Projektes wurden Collagen von sämtlichen Stories erstellt. Diese wurden in einer kleinen Wanderausstellung in allen beteiligten Einrichtungen gezeigt. Zum krönenden Abschluss wurden die entwickelten Tablet-Stories in einer Beamer-Präsentation voller Stolz den Vertreter/-innen der örtlichen Presse vorgestellt.

Genutzte Technik: Tablets, Beamer, Leinwand

Was wird sonst benötigt: Räume, Software, Apps, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Scheren, Bilderrahmen für die Ausstellung

Vorbereitung: Werbung, Software aufspielen, Apps besorgen, Organisation Feuerwehr- und Polizeibesuch, Catering bestellen

Konzept: Bibliothek Moers in Kooperation mit den Repelener Kids, der Stadt Moers und der Gemeinschaftsgrundschule Moers-Repelen
Kontakt: volker.kuinke@moers.de

Stand: 14. März 2017

Auf Entdeckungsreise in der eigenen Stadt

MEDIENWERKSTATT UND GESTALTUNG VON STADTRALLYE MIT TABLETS, FÜR 6- BIS 9-JÄHRIGE UND 9- BIS 12-JÄHRIGE

Format: Herbstferienaktion

Dauer: Gruppe 1 (6 bis 9 Jahre): 5 Treffen à 4h/Tag
Gruppe 2 (9 bis 12 Jahre): 5 Treffen à 4h/Tag

Gruppengröße: Je 10

Personalaufwand: Externe Honorarkräfte (Medienpädagoge/-in, 1 zertifizierte/er Waldführer/in), 4 Ehrenamtliche

Beschreibung: Mit dem Projekt sollte erreicht werden, dass die Kinder durch die Nutzung neuer Technik und diverser Medien ihren eigenen Stadtteil und dessen Geschichte näher kennenlernen und sich dadurch noch stärker mit ihrer Heimat identifizieren können. Die gemeinsamen Erlebnisse sollten dazu führen, bereits bestehende Kontakte zu vertiefen, neue Freundschaften zu schließen und Toleranz und Hilfsbereitschaft anderen gegenüber zu entwickeln.

Die Projektleitung übernahm der Verein Kulturhorizonte. Er koordinierte und kümmerte sich um Mittelbewirtschaftung und Abrechnung. Kulturhorizonte e.V. stellte eigene Ressourcen in den folgenden Bereichen bereit: Ansprache der Zielgruppe, Gewinnung von ehrenamtlichen Kräften aus Vereinsmitgliedern und aus dem Freundeskreis des Vereins sowie für die Mitwirkung an der Öffentlichkeitsarbeit.

Die Stadtbücherei Marburg beteiligte sich mit folgenden Ressourcen: Buchauswahl und Zusammenstellung, medienpädagogische Beratung, Buchpräsentationen als Bilderbuchkino und Book-Casting. Die Stadtbücherei plante die Einführungsveranstaltung in ihren Räumlichkeiten, leistete Mitwirkung bei der Arbeitsplanung und -umsetzung sowie der Öffentlichkeitsarbeit.

Die Bürgerinitiative für soziale Fragen e.V. kümmerte sich um folgenden Aufgaben: Arbeitsplanung und Umsetzung, Öffentlichkeitsarbeit, medienpädagogische Unterstützung der Ehrenamtlichen und der Honorarkräfte, Bereitstellung von Räumen sowie als Multiplikatorin.

Die teilnehmenden Kinder der ersten Gruppe, deren Familien vorwiegend aus den GUS-Staaten und Asien stammen, benötigten eine gezielte Leseförderung. Deswegen wurden am Anfang individuelle Elterngespräche durchgeführt, damit die Betreuungskräfte in der Lage waren, auf die Wünsche und Interessen der Zielgruppe einzugehen.

In der ersten Ferienwoche ging es um die Erstellung einer Fotogeschichte am Tablet und den Austausch über die Vorstellungen der Kinder: Was kennt ihr im Stadtteil? Was wisst ihr über den Stadtteil? Wohnten hier schon immer Menschen? Wie sah es vor 200 Jahren hier aus? Wer sind die Weltentdecker? Wie erhalten die Menschen ihr Wissen über andere Länder und Kulturen? Welche Namen kennt ihr vom Richtsberg (Straßenamen, Gebäude, Studentenwohnheim, Marktplatz, etc.)? Was möchtet ihr noch kennenlernen?

Die Betreuer/-innen zeigten als großes Bild an der Wand eine digitale Stadtteilkarte und schlugen vor, für die Rallye und Fotostory Märchenhelden auszuwählen. Es wurde



© Kulturhorizonte e.V. Marburg

besprochen, welche Rolle Märchenhelden bei der Stadtteilentdeckung spielen sollten. Soll sie/er mich beschützen und/oder meine gewählte Figur bei der Erstellung von Bildern und Geschichten meiner Stadtteilkarte sein? Die Kinder malten ihre Märchenfigur oder machten mit den Tablets Fotos von vorhandenen Figuren.

Lesen stand natürlich jeden Tag auf dem Programm und auch ein Besuch in der Stadtbücherei. Mit selbstgemalten Bildern und Fotos von einem Spaziergang am Richtsberg wurden lustige und interessante Geschichten am Tablet erstellt. Diese wurden dann am Ende der Ferienwoche auf einer großen Leinwand präsentiert. Zwischendurch wurden Spiele gespielt.

In der zweiten Ferienwoche kamen die älteren Kinder zwischen 9 und 12 Jahren zur Projektwoche, um Geheimnisse am Richtsberg zu entdecken. Es wurde besprochen, welche Wandererfahrung und Kenntnisse der Bewegung in der freien Natur sie haben. Wir motivierten die Kinder, ihr Wissen über Menschen, die Abenteuer erleben und Neues entdecken, durch Lesen von Büchern zu erweitern bzw. zu vertiefen. Zusammen wurde deswegen die Stadtbücherei besucht. In kreativer Form, durch Einbezug diverser Medien und Quizfragen, lernten die Kinder ausgewählte Bücher zu den Themen Freundschaft, Abenteuer und Entdeckungen kennen. Dabei nutzten sie sowohl Bücher und Tablets als auch den Zugang zu geeigneten Kinderwebseiten. Im Anschluss lernten die Kinder die Recherche- und Ausleihmodalitäten der Stadtbücherei kennen und konnten mit den Tablets im Online-Katalog weitere Bücher zum Thema recherchieren. Alle Kinder erhielten einen Ausweis der Stadtbücherei und konnten ihre ausgewählten Bücher selbständig ausleihen.

Auch in dieser Woche stand täglich Lesen auf dem Programm und es wurden interessante Geschichten von den Kindern aus ihren Lieblingsbüchern vorgelesen. Mit einer Erkundungswanderung anhand von Fotos wurden einige interessante Dinge entdeckt und es mussten sieben Fragen in Gruppenarbeit beantwortet werden. Mit gegenseitiger Unterstützung gelang dies am Ende auch allen. Mit selbstgemachten Fotos wurde auch in dieser Woche eine Geschichte mit den Tablets erstellt. Mit einer Präsentation der in den Gruppen erstellten Fotogeschichte endete die Ferienwoche.

Genutzte Technik: 5 Tablets, Beamer, Leinwand

Was wird sonst benötigt: Räume, Software, Apps, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Scheren, Stoffe, Apps für die Fotostory: PicSay und PicCollage, Eingabestifte, Reinigungsmittel für die Tablets

Vorbereitung: Werbung, Software aufspielen, Apps besorgen, Catering bestellen

Tipps: Für die Durchführung der Stadtteilrallye ist es notwendig, Tablet-Geräte mit GPS-Funktion zu nutzen, weil nicht alle Kinder welche mitbringen können. Obwohl die App PicCollage viele kreative Möglichkeiten bietet, kommt hier oft unerwünschte Werbung. Man kann versuchen, mit der Umstellung auf „zielgerichtete Werbung“ das Problem teilweise zu lösen.

Konzept: Kulturhorizonte e.V. Marburg in Kooperation mit der Stadtbücherei Marburg und BSF e.V. – die Bürgerinitiative für soziale Fragen e.V.
Kontakt: Larysa Pereverzyeva, kulturhorizonte@live.de

Stand: 11. März 2017

Willkommen in unserer Stadt

INTERKULTURELLER WORKSHOP ZUR ERSTELLUNG EINER SCHNITZELJAGD MIT TABLETS, FÜR 8- BIS 12-JÄHRIGE

Format: Workshop-Treffen über einen längeren Zeitraum

Dauer: 3 identische Aktionen mit jeweils ca. 15 Treffen, verteilt über 3-5 Monate

Gruppengröße: 20-25 Kinder

Personalaufwand: 2 hauptamtliche Fachkräfte, externe Honorarkräfte (1 Medienpädagoge/-in pro Aktion, 1 Autor/-in, 1 Übersetzer/-in für Elterninformationen, Ausschreibungen etc.), 3-4 Ehrenamtliche

Beschreibung: Seit Herbst 2015 kamen täglich mehr Geflüchtete nach Homburg im Saarland. Um eine schnelle Integration der Kinder zu fördern, initiierte das Netzwerk Lesekompetenz Homburg das Projekt „Willkommen in unserer Stadt“. Dafür trafen sich zehn deutsche und zehn syrische Kinder in der Stadtbibliothek mit der Autorin Andrea Karimé zu einem ganz besonderen interkulturellen Workshop, indem sie Geschichten lauschten, Lieblingswörter austauschten und sich auf diese Weise sehr schnell kennenlernten.

In den folgenden Wochen bereiteten die deutschen Kinder einen Stadtrundgang durch Homburg vor und überlegten sich mögliche Stationen. Parallel dazu wurden die syrischen Kinder auf den sprachlichen Kontext des Themas „In der Stadt“ vorbereitet. Hierzu wurden neben diversen Spielen u. a. das Buch „Komm zu Wort!“ mit dem dazugehörigen TING-Stift und das Programm ELENA genutzt.

Die so vorbereitete Kindergruppe machte sich auf den Weg durch Homburg. Ausgestattet mit Tablet-PCs wurden die Stationen des Rundgangs fotografiert, kleine Videos gedreht und Interviews (z.B. mit einem Polizisten und dem Oberbürgermeister) geführt. Eine Woche später verbrachten die Projektkinder den ganzen Samstag im Rathaus. Dort sichteten sie das Material und entwickelten daraus die Stationen für die Schnitzeljagd durch Homburg. Nach der gemeinsamen Planung der Inhalte erhielten die Kinder eine Einführung in die Actionbound-App und wie schon in der Woche zuvor zeigten sie ganz schnell eine große Sicherheit im Umgang mit dieser für sie neuen App. Am Ende des Tages war der Bound „Willkommen in unserer Stadt“ fertig und die Vorbereitung der Abschlussveranstaltung konnte beginnen.

Am ersten Ferientag trafen sich die Projektkinder ein letztes Mal in der Bibliothek, um der Öffentlichkeit vorzustellen, was sie in den vergangenen Monaten gemeinsam erarbeitet hatten. Nicht nur die deutschen und syrischen Familien zeigten großes Interesse, auch der saarländische Minister für Bildung und Kultur, der Homburger Oberbürgermeister und zahlreiche andere Vertreter/-innen des öffentlichen Lebens waren vom Integrationsprojekt des Netzwerks Lesekompetenz Homburg beeindruckt.

Genutzte Technik: Tablets, Laptop, Beamer, Leinwand, TING-Stifte, Internetzugang

Was wird sonst benötigt: Räume, App „Actionbound“, Bastelmaterial, Stifte, Scheren, Kleber



© Bernhard Reichart/
Pressestelle Stadt Homburg

Vorbereitung: Termine koordinieren, passende Autoren/-innen finden, Werbung (Gewinnung Teilnehmer/-innen und Ehrenamtliche), App besorgen, Tablets vorbereiten, Sitzordnung im Raum herstellen, Catering bestellen

Tipps: Es war eine große Unterstützung, dass zwei der Ehrenamtlichen selbst Geflüchtete aus Syrien waren. Es ist nicht gelungen, die syrischen Eltern für die Teilnahme an einem Informationstreffen zu gewinnen – die Teilnehmer/-innen wurden letztendlich von ihren Lehrer/-innen direkt angesprochen und zur Teilnahme animiert. Projekte mit geflüchteten Kindern sollten in der unmittelbaren häuslichen Umgebung angeboten werden. Die Autoren/-innen für den gemeinsamen Einstieg in das Projekt sollten so gewählt werden, dass sie alle Kinder (gleich welcher Herkunftssprache) ansprechen. In unserem Fall ist dies bestens gelungen.

Konzept: Landesinstitut für Pädagogik und Medien (Saarbrücken) in Kooperation mit der Stadtbibliothek Homburg und der Grundschule Homburg-Sonnenfeld
Kontakt: Karolina Engel, KEngel@lpm.uni-sb.de

Stand: 11. März 2017



© Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Leseräume Oberstenfeld (LESOB)

VERFILMUNG UND VORSTELLUNG VON LOKALEN LESEORTEN, FÜR 6- BIS 16-JÄHRIGE

Format: Exkursionen

Dauer: 1 Eröffnungsveranstaltung/Informationsabend à 2 h; 6 Exkursionen zu verschiedenen „Leseräumen“ über 6 Monate à 4 h, mit jeweils anschließender medienpädagogischer Aufarbeitung à 3 h; Abschlussveranstaltung

Gruppengröße: 24 Kinder und Jugendliche

Personalaufwand: 2 hauptamtliche Fachkräfte, 3 Honorarkräfte (Medienpädagoge/-in, Übersetzer/-in für Farsi und Arabisch), 7 Ehrenamtliche

Beschreibung: Ob in den dunklen Ecken der 1000 Jahre alten Krypta der Stiftskirche, im Sessel des Bürgermeisters oder neben Ritterrüstungen auf einer Burg – ein Platz zum Lesen findet sich überall. Im Projekt „Leseräume Oberstenfeld“ begaben sich Kinder und Jugendliche mit und ohne Fluchthintergrund auf eine Entdeckungstour durch die Gemeinde und eroberten besondere Leseorte. Ihren Weg von Ort zu Ort filmten die Teilnehmenden dabei selbst und erstellten im Anschluss an jede Exkursion gemeinsam mit einer medienpädagogischen Fachkraft einen kurzen Film über ihre Erlebnisse. Die Dokumentationen wurden anschließend in einem literarischen Actionbound zusammengetragen, sodass die Kinder und Jugendlichen einen bleibenden Pfad aus Lesespuren durch die gesamte Gemeinde hinterließen, der sie mit ihrer Zeit in Oberstenfeld dauerhaft verbindet und für Interessierte, Freunde und Verwandte nachvollziehbar macht.

Umgesetzt wurde das Projekt durch die Kooperation zwischen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, der Bücherei Oberstenfeld sowie dem Freundeskreis Asyl Oberstenfeld. Die Pädagogische Hochschule Ludwigsburg begleitete das Projekt literatur-, medien- und outdoordidaktisch, während die Bücherei Oberstenfeld den Bereich der Kinder- und Jugendliteratur abdeckte und die Räumlichkeiten für die Projektumsetzung zur Verfügung stellte. Der Freundeskreis Asyl Oberstenfeld unterstützte die Projektumsetzung insbesondere durch das Patenschaftsprogramm, durch welches gezielt Kinder und Jugendliche mit Fluchthintergrund auf das Projekt angesprochen und zu den Exkursionen von ihren Paten/-innen begleitet werden konnten. Zentrales Element des Projektes war die Erkundung der verschiedenen Leseräume der Gemeinde an je einem Samstag der Monate Januar bis Juni 2017. Jede Exkursion begann in der Bücherei des Ortes, in der sich die Kinder und Jugendlichen ein oder mehrere Bücher ausleihen konnten, welche sie vor Ort je nach Wunsch entweder selbst lesen konnten oder vorgelesen bekamen. Am Leseort angekommen, wurden die Teilnehmenden von den dortigen Gastgebern begrüßt, die ihnen anschließend etwas über den Ort erzählten. Danach erhielten die Kinder und Jugendlichen Zeit, den Ort selbst zu erkunden und an diesem zu lesen. Die Treffen endeten mit einem Mittagessen in der Bibliothek, währenddessen sich die Kinder und Jugendlichen über das Erlebte und Erlesene austauschen konnten.

Parallel zu den jeweiligen Ausflügen filmten jeweils vier Kinder oder Jugendliche (davon zwei mit und zwei ohne Fluchterfahrung), betreut von der medienpädagogischen Fachkraft, das Geschehen, führten Interviews mit den Teilnehmenden und hielten verschiedene Eindrücke der Exkursion fest. Das Team war dabei zu jeder Exkursion neu besetzt, sodass über den gesamten Projektzeitraum jede/r Teilnehmende einmal bei der Erstellung der Dokumentation mitarbeiten konnte.

Nach dem gemeinsamen Mittagessen gestalteten die vier Filmer/-innen gemeinsam mit der medienpädagogischen Fachkraft, einen Videoclip von drei bis zehn Minuten



© Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Länge, der die Leseergebnisse des Tages und die Besonderheiten des Leseortes zusammenfasste.

Die Ergebnisse wurden anschließend in die Actionbound-Software eingearbeitet, sodass über den Projektzeitraum ein literarisches Actionbound der Gemeinde Oberstenfeld entstand. Auch wenn die Videos über die Projekthomepage bereits nach der Fertigstellung angesehen werden konnten, fand ein gemeinsamer öffentlicher Abschluss des Projekts statt, bei welchem alle sechs Kurzfilme präsentiert und deren Macher/-innen gefeiert wurden. Hierzu wurden die Kinder und Jugendlichen gemeinsam mit ihren Eltern und Freunden, wie auch die lokale Presse, Vertreter/-innen der Exkursionsorte und Vertreter/-innen der Gemeinde in die Bücherei eingeladen. Das Projekt verfolgte das Ziel, nicht nur die Lesemotivation der Teilnehmenden zu fördern, sondern durch die gemeinsamen Erfahrungen Gesprächsanlässe über das Erlebte und Erlesene zwischen den Teilnehmenden zu generieren. Dadurch sollte die Integration der Flüchtlinge in die Gemeindestruktur unterstützt und die Bücherei Oberstenfeld in den Sozialraum der Geflüchteten eingebunden werden.

Genutzte Technik: Für die Durchführung der Exkursionen: Bücher, Fotokamera; für die medienpädagogische Aufarbeitung der Exkursionen: Tablets/Videokamera, Mikrofon, Laptop, Schnitt- bzw. Filmsoftware; für die Veröffentlichung der Ergebnisse: Internetzugang, evtl. Projekthomepage, Actionbound-Software

Was wird sonst benötigt: Orte für die Leseangebote, Raum für den Beginn und Abschluss der jeweiligen Exkursionen (nach Möglichkeit in der Bibliothek) sowie das gemeinsame Mittagessen, Namensschilder, Stifte, evtl. Kissen/Bälle für sprachensible Kennenlern- und Eröffnungsspiele, Taschen zum Transportieren der Bücher

Vorbereitung: Auswahl und Bestätigung der möglichen „Leseräume“ sowie der Honorarkräfte (medienpädagogische Fachkraft und Übersetzer/-in) und ehrenamtlichen Helfer, Anschaffung muttersprachlicher Literatur, Erstellung von mehrsprachigen Werbematerial, Werbung (Zeitung, Flyer, Netzwerke...), Vorbereitung des Informationsabends, der einzelnen Exkursionen sowie der Abschlussveranstaltung, Mittagessensangebot einholen und auswählen, evtl. Homepageerstellung und -gestaltung

Tipps: Bei der Auswahl der einzelnen „Leseräume“ hat sich gezeigt, dass es wichtig ist, genug Zeit für die Suche, Kontaktaufnahme und anschließende Bestätigung einzuplanen, da viele Gemeindeorte oftmals weitere terminliche Verpflichtungen haben und Vorbehalte bei dem Besuch größerer Kinder- und Jugendgruppen bestehen. Überlegen Sie sich auch mögliche Alternativen zu den jeweiligen Exkursionszielen, falls es zu unerwarteten Absagen kommt. Sie können in die Planung auch die Teilnehmenden miteinbeziehen, um die von Ihnen gewünschten Orte zu besuchen.

Achten Sie bei der Terminplanung auf mögliche Gemeinde- oder Schulfeste.

Um die Kommunikation mit den Familien mit Fluchterfahrung zu erleichtern, lassen Sie nach Möglichkeit sowohl das von Ihnen verwendete Werbematerial als auch die Anmeldeformulare und Einverständniserklärungen zur Veröffentlichung der Bilderrechte in die entsprechenden Sprachen übersetzen.

In vielen Gemeinden gibt es sogenannte „Kochtreffs“ von begeisterten ehrenamtlichen Köchen/-innen. Für das gemeinsame Mittagessen könnten Sie daher nicht nur lokale Cateringfirmen, sondern auch diese kontaktieren. Nehmen Sie zu den „Leseräumen“ dennoch kleine Getränke und Snacks für die Kinder und Jugendlichen mit oder raten Sie den Teilnehmenden, sich selbst etwas mitzubringen.

Konzept: Pädagogische Hochschule Ludwigsburg in Kooperation mit der Bücherei Oberstenfeld und dem Freundeskreis Asyl Oberstenfeld
Kontakt: Jan Boelmann, boelmann@ph-ludwigsburg.de

Stand: 05. März 2017

Wie kommt das W in den Baum – Eine Buchstabenreise durch Potsdam

KÜNSTLERISCHES FOTO- UND AUSSTELLUNGS-PROJEKT MIT TABLETS, FÜR 8- BIS 11-JÄHRIGE

Format: Workshop mit anschließender Ausstellung

Dauer: Insgesamt 13 Termine, davon 11 Workshop-Tage und Treffen à 3 h über 2 Monate, 1 Termin für Ausstellungseröffnung und Präsentation

Gruppengröße: 12 Kinder

Personalaufwand: 1 hauptamtliche Fachkraft, 2 externe Honorarkräfte (1 Medienpädagogin/-in, 1 Autor/-in), 1 Ehrenamtliche/r

Beschreibung: 12 einheimische und geflüchtete Kinder entdeckten Buchstaben in der Stadt: In Bäumen, Gebäuden, Mauerritzen, Uferschwüngen, am Himmel, auf dem Boden oder in Augenhöhe. Gemeinsam gingen sie auf Spurensuche, lernten ihre alte, neue Heimatstadt kennen und fotografierten ihre Funde.



© Kristina Tschesch

In Gruppenarbeit wurden die Buchstaben dann künstlerisch und literarisch verwandelt. Es wurde geschrieben, gemalt, erzählt und gebastelt, Collagen wurden zusammengestellt und Bilder gestaltet. Das W steht für die individuellen Wünsche aller teilnehmenden Kinder, die an einer eigenen W-Tafel in der Ausstellung veröffentlicht wurden.

Die Buchstaben konnten auch aus der Muttersprache der geflüchteten Kinder gewählt werden. Mit den Buchstabenbildern wurden Gemeinsamkeiten und Unterschiede erforscht und festgehalten, auf Fotos, in Farbe, mit Wörtern, Bilderreimen und Geschichten. Am Ende standen auf den Bildern nicht nur lateinische Buchstaben, sondern auch arabische, kyrillische und/oder asiatische.

Die Buchstabenbilder erzählten von der Lebenswirklichkeit der teilnehmenden Kinder, ihren Hoffnungen und Wahrheiten und ihrer Sicht auf die Welt. Alle Werke wurden in Großformat in einer Ausstellung präsentiert. Zusätzlich wurde das Projekt begleitend filmisch dokumentiert. Das Projekt stellte in den Arbeiten grundsätzlich die Sicht der Kinder in den Vordergrund.

Die Filmdokumentation bei YouTube läuft dort unter dem Titel „Wie kommt das W in den Baum“ (aus der Sicht der Kinder erzählt):

https://www.youtube.com/watch?v=_zE9lsngwjo

Pädagogische Ziele: Sprachförderung mit spielerischen Mitteln, die gemeinsame (neue) Heimat mit ausgefallenen Ideen erkunden, buchstäblich anders mit dem Alphabet arbeiten, Sichtweisen auf Details schärfen, Natur erkunden, eigene Wünsche formulieren, sich ausdrücken lernen, Kontakte knüpfen, einen Teil der Integration in der neuen Heimat fördern, in der Freizeit das häusliche Umfeld verlassen und neue Freunde gewinnen, kulturelle Orte (z.B. Bibliothek) in der neuen Heimatstadt kennenlernen, Selbstbewusstsein und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten gewinnen.

So fördern Sprache, Kontakt und die gemeinsame Bilder- und Textarbeit die Integration.

Genutzte Technik: Tablets, Internetzugang, Drucker, digitale Kamera

Was wird sonst benötigt: Kreativräume mit Materialien, Foto-Software als Apps, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Spraydosen, Scheren, Stoffe, Hölzer, Bilderrahmen für Ausstellung bzw. Grafikprogramme zum Erstellen und bestellen für aufgeblockte Ausstellungsphotos

Vorbereitung: Regionale Werbung, Plakate, Flyer, City-Cards, Software und Apps besorgen, Kindergruppen in Tandems einteilen, thematische Spiele für die Kreativarbeit vorbereiten, ggf. Dolmetscher einplanen, Catering für Eröffnung und Abschluss bestellen

Tipps: Ein leicht nachnutzbares Projektkonzept für unterschiedliche Altersgruppen. Statt Tablets können auch Smartphones oder digitale Fotoapparate genutzt werden.

Konzept: Stadt- und Landesbibliothek Potsdam, Potsdamer Bibliotheksgesellschaft e.V. in Kooperation mit der RAA Potsdam – Regionale Arbeitsstelle für Bildung, Integration und Demokratie und dem Fröbelhort „Sausewind“ Potsdam und dem Familienzentrum Lindenpark e.V.

Kontakt: Ronald Gohr, gohr@bibliothek-potsdam.de

Stand: 08. März 2017



© Kristina Tschesch

Gladbeck – gestern und heute

ERSTELLUNG EINER FOTOSTORY MIT TABLETS, FÜR 9- BIS 12-JÄHRIGE

Format: Ferienaktion

Dauer: 1 Woche, 5 Tage à 4 h zusätzlich eine Abschlussveranstaltung von 2 h

Gruppengröße: 8 Kinder

Personalaufwand: 2 hauptamtliche Fachkräfte (zusätzliche Mitarbeit durch Museumsleitung), 2 Ehrenamtliche, 1 Zeitzeuge

Beschreibung: Ausgehend von der Geschichte über das Leben einer Familie in den 50er Jahren erarbeiteten die Mädchen in der Stadtbücherei eine Fotogeschichte zum Thema „Gladbeck – gestern und heute“.

Zum Auftakt des Projektes lasen die ehrenamtlichen Projektbegleiter/-innen den Mädchen aus dem Buch „Erzähl mal wie es früher war“ von Manfred Mai und Iris Wolfermann vor. Anschließend erstellten die Mädchen in kleinen Arbeitsgruppen Storyboards zu den Themen Mode, Technik, Schule, Spiel, Freizeit und Einkaufen. Nach einer Einweisung in die Nutzung der Tablets, insbesondere der Fotofunktion und der App zur Erstellung der Fotostory, wurden sofort die ersten Fotos gemacht.

Der zweite Tag begann mit einem Besuch im Museum der Stadt Gladbeck. Dort gab es von der Museumsleiterin eine kurze Einführung in die Zeit der Petticoats und der Rock'n'Roll Musik. In typischen Requisiten der damaligen Zeit machten die Mädchen mit Begeisterung weitere Fotos im Museum und vor dem Wasserschloss.

An den restlichen Projekttagen entwickelten die Mädchen in der Stadtbücherei aus den gesammelten Eindrücken und Fotos die Fotostory, wählten Bilder aus, schrieben Texte und setzten die Ergebnisse angeleitet und unterstützt von den beiden ehrenamtlichen Projektbetreuer/-innen grafisch um und erstellten das Fotobuch. Zur Abschlusspräsentation, die aus einer Modenschau mit der Mode und den Accessoires aus den 50er Jahren bestand, wurden Freunde und Familien eingeladen. Das Konzept erarbeiteten die Kinder selbst und führten es auch auf. Außerdem wurde das Fotobuch von den Kindern als PowerPoint-Präsentation vorgestellt.

Genutzte Technik: Tablets, Beamer, Leinwand, Internetzugang, Laptop

Was wird sonst benötigt: Räume, Software, Apps, Bastelmaterial, Blöcke, Stifte, Flipchart, Kostüme und Accessoires (aus dem Museum)

Vorbereitung: Werbung (Flyer), Apps besorgen, Gruppeneinteilung, Catering/Einkäufe

Tipps: Kompetente Ehrenamtliche (durchsetzungsfähig, zielorientiert) sowie gute und sehr detaillierte Vorbereitung notwendig; kompetente Hauptamtliche für Organisation und Koordination unabdingbar.

Konzept: Stadtbücherei Gladbeck in Kooperation mit dem Internationalen Mädchenzentrum und dem Museum der Stadt Gladbeck

Kontakt: Iris.Dobin@stadt-gladbeck.de und Elisabeth.Klapheck@stadt-gladbeck.de

Stand: 02. Februar 2017



© Stadtbücherei Gladbeck

DAS PROJEKT „LESEN MACHT STARK“ IN ZAHLEN – VON 2013 BIS 2017

„LESEN MACHT STARK: LESEN UND DIGITALE MEDIEN“ IST EIN PROJEKT DES DEUTSCHEN BIBLIOTHEKSVERBANDES E.V. (DBV) IN KOOPERATION MIT DER STIFTUNG DIGITALE CHANCEN IM RAHMEN VON „KULTUR MACHT STARK. BÜNDNISSE FÜR BILDUNG“, GEFÖRDERT VOM BUNDESMINISTERIUM FÜR BILDUNG UND FORSCHUNG (BMBF).

Das BMBF fördert mit diesem Programm außerschulische Angebote der kulturellen Bildung für benachteiligte Kinder und Jugendliche. Aufgerufen sind um Mittel zu bewerben sind lokale Bildungsbündnisse, in denen sich zivilgesellschaftliche Akteure zusammenschließen, um Kinder und Jugendliche bei der Entwicklung ihrer Persönlichkeit zu unterstützen. Ein lokales Bündnis für Bildung soll vor Ort aus wenigstens drei Kooperationspartnern bestehen, die sich aus unterschiedlicher Perspektive um junge Menschen kümmern. Dies können beispielsweise Bibliotheken, Volkshochschulen, Chöre, Musik- und Theatergruppen oder auch andere Vereine sein. Die Förderung der lokalen Bündnisse für Bildung erfolgt über bundesweite Verbände und Initiativen.

„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“

beim Deutschen Bibliotheksverband e.V.

- fördert 350 lokale Bündnisse
- erreicht rund 15.000 Kinder und Jugendliche von 3 bis 18 Jahren
- in über 1.100 Aktionen
- ist in allen 16 Bundesländern vertreten
- mit Unterstützung von ca. 780 ehrenamtlichen Helfer/-innen nach über 130 durchgeführten Qualifizierungen von Ehrenamtlichen durch die Stiftung Digitale Chancen
- an 88,9 % der lokalen Bündnisse sind Bibliotheken beteiligt

Erfolge und Impulse:

- Gewinnung bildungsbenachteiligter Kinder und Jugendliche gezielt für Angebote der kulturellen Bildung
- Flächendeckende Aktionen der kulturellen Bildung
- Ermöglichung von Erprobung neuer Veranstaltungsformate und Inhalte
- Impulsgebung zur Nutzung digitaler Medien in der Veranstaltungsarbeit
- Förderung der lokalen Vernetzung: Tragfähige lokale Bündnisse für nachhaltige Kooperationen entstehen
- Fortsetzung der Zusammenarbeit im Bündnis auch nach Ende der Förderung
- Einsatz der neuen Veranstaltungsformate auch nach Ablauf der Förderung
- Profilierung der Bibliotheken und Einrichtungen
- Starkes Interesse der lokalen Presse

Deutschlandkarte mit den lokalen Bündnissen:



Feedback aus den Bündnissen:

„Aufgrund dieser Veranstaltung kam es zu einer verstärkten Nachfrage nach digitalen Büchern. Dabei hat es sich gezeigt, dass gerade bildungsferne Kinder auf diesem Wege hervorragend erreicht werden können. (...) Ohne die finanzielle Förderung des BMBF und die Begleitung durch den dbv wäre es für die Gemeindebücherei Adelebsen nicht möglich gewesen, eine solche Veranstaltung durchzuführen.“

Gemeindebücherei Adelebsen

„Insgesamt waren alle Beteiligten (betreuende Erzieher/-innen, Eltern, Ehrenamtliche) und vor allem die Kinder (durchweg positiv bewertete Fragebögen) mit Engagement dabei. Es hat allen Spaß gemacht und inzwischen werden die TING-Stifte mit den dazugehörigen Büchern sehr gern in der Bibliothek genutzt und natürlich auch ausgeliehen.“

Stadtbibliothek Kölleda

„Es ist ein phantastisches Projekt der Leseförderung und des Kennenlernens von neuen Medien. (...) Die Kinder waren begeistert. (...) Vielen Dank für die Förderung dieses Projektes.“

Stadtbibliothek Trebsen

Die Projektwebsite mit vielen Good-Practice-Beispielen, erfolgreichen Konzepten

und weiteren Projektideen:

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



IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Deutscher Bibliotheksverband e.V. (dbv)
Fritschestr. 27-28
10585 Berlin
T +49 (0)30 644 98 99 10
F +49 (0)30 644 98 99 29
E dbv@bibliotheksverband.de
www.bibliotheksverband.de
www.twitter.com/bibverband
www.facebook.com/deutscherbibliotheksverband

ENDREDAKTION:

Brigitta Wühr, „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“

GESTALTUNG:

Katja Werner Design

DRUCK:

www.rainbowprint.de

Wir danken den beteiligten Projektleiterinnen und Projektleitern bei
„Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“ für die Projektbeschreibungen.
Redaktionsschluss: 31.03.2017

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