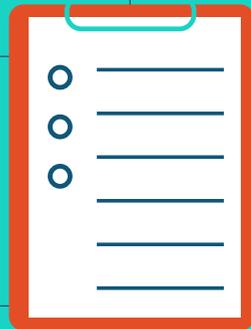
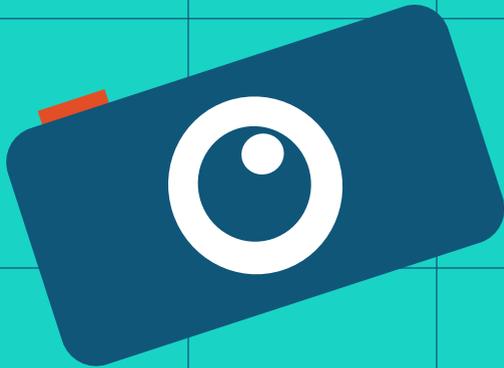


Modul 3

Praxistools



Inhalte des Moduls

Im Modul 3 lernen die Teilnehmenden des Workshops exemplarische Anwendungsgebiete und Tools für ihre eigene Arbeit kennen. Neben einer kurzen Einführung in die jeweiligen Funktionsweisen und Möglichkeiten der Medien und Tools, werden technische Aspekte und grundlegende Gestaltungsmittel sowie pädagogische Einsatzmöglichkeiten erläutert.

In diesem Modul sollen also, je nach Ausrichtung und Interessen der Teilnehmenden, Möglichkeiten des konkreten Medieneinsatzes in der Praxis aufgezeigt werden. Im Workshopverlauf ist es sinnvoll, sich dabei auf einen Bereich zu konzentrieren, damit auch genug Zeit für das aktive Erproben bleibt. Eine weitere Möglichkeit wäre, einige Bereiche vorzubereiten, die die Teilnehmenden in Stationen durchlaufen können. So kann man einen Überblick über Anwendungsgebiete und Tools schaffen, ohne vertieft in ein Thema einzusteigen. Sollte seitens der

Teilnehmenden großes Interesse an einem bestimmten Bereich bestehen, ist ein eigener Workshop zu diesem Thema sinnvoll.

Welche Anwendungsgebiete, Themen und Tools dann tatsächlich in den Bibliotheken der Teilnehmenden zum Einsatz kommen hängt natürlich eng mit den Fragestellungen aus dem Modul der Konzeptentwicklung zusammen. Der folgende Fragenkatalog kann dabei helfen, die Auswahl einzugrenzen.

Welches Tool passt zu meinen Zielen?

Gerade wenn es um die Frage geht, mit welchen digitalen Medien und Tools man in der Bibliothek medienpädagogisch arbeiten möchte, sollte man sich Gedanken darüber machen, mit welchem Ziel welche Tools eingesetzt werden sollen, z. B.:

Ich möchte Kinder und Jugendliche an digitale Medien heranzuführen.

Ich möchte Kinder und Jugendliche bei einem souveränen Aufwachsen mit Medien begleiten.

Ich möchte Denkprozesse und Reflexion zum Medienhandeln anregen und Kritikfähigkeit und Meinungsbildung meiner Zielgruppe stärken.

Ich möchte Medienkompetenz und Kreativität fördern.

Ich möchte neue Lernräume und Bildungsszenarien in der Bibliothek bzw. anderen Bildungseinrichtungen ermöglichen.

Welches Tool passt zu meiner Zielgruppe?

Je nach Ziel sollte man sich außerdem mit folgenden Fragen beschäftigen:

Mit welcher Zielgruppe arbeite ich?

Welche Tools bieten sich für welche Zielgruppe wie Kinder, Jugendlichen oder Erwachsenen an?

Welche Erfahrungen mit dem Tool hat meine jeweilige Zielgruppe bereits gesammelt?

Was wird mit dem jeweiligen Tool gefördert?

Was kann das Tool? Wie kann es mein Ziel unterstützen?

Was muss ich bei der Wahl des Tools beachten?

Beim Einsatz der verschiedenen Tools muss man folgende Faktoren miteinbeziehen:

Datenschutz und -verwertung

Persönlichkeits- und Bildrechte

Pädagogische Qualität der Inhalte

Ästhetische Ansprüche an Produktion (Produkt vs. Prozessorientierung)

Medien- und Lebensweltbezug

Wie ordne ich das Tool in meine pädagogische Arbeit ein?

Zur Vorbereitung des Moduls 3 ist es sinnvoll, die einzusetzenden Praxistools nach bestimmten Kriterien zu analysieren:

Medium

Zielgruppe

Zielsetzung / Verbindung zur Bibliothek

Verortung innerhalb der Medienbildung

Anwendungsbeispiele

Beispiel

Am Beispiel »Greenscreen« kann diese Analyse folgendermaßen aussehen und auf jedes Tool angewendet werden

Medium / Thema im digitalen Kontext	Bild / Fotografie
Greenscreen	Die TN fotografieren sich in passender Haltung vor dem Green Screen und beamen sich so in eine Illustration oder Abbildung in einem Buch.
Zielsetzung / Verbindung zur Bibliothek bzw. Einrichtung	Sachbücher Geschichten
Verortung innerhalb der Medienbildung (Welche Kompetenzen sollen gefördert werden? Welche Säulen der Medienkompetenz werden angewendet?)	Produzieren & Präsentieren: Foto, Bildbearbeitung und -manipulation
Zielgruppen	Grundschul Kinder

Lernziele des Moduls

Die Teilnehmenden ...

lernen den kritisch-reflektierten Umgang mit und die Nutzung von digitalen Geräten und Apps.

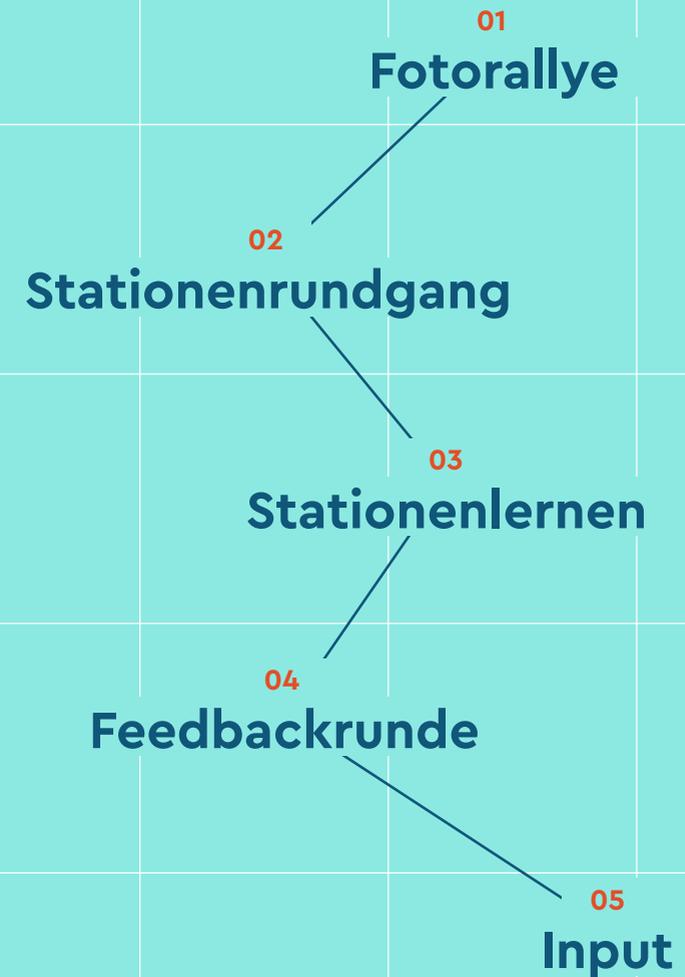
lernen die Einsatzmöglichkeiten der Tools für ihre medienpädagogische Arbeit kennen.

können kleine Aufgaben an den Geräten selbst lösen oder frei experimentieren.



Ablaufvorschlag

Im Folgenden beschreiben wir in 5 Schritten einen beispielhaften Workshopablauf, den Sie auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.



01 Fotorallye

Lernziel	TN haben Berührungsgänge mit den Tablets verloren.
Inhalt	Bild, Fotografie
Methoden	Den TN wird eine Liste mit Fotomotiven zur Verfügung gestellt und sie sind aufgerufen, diese Arbeitsaufträge mit den Tablets abzulichten. So werden sie dazu gebracht, besondere Motive in ihrer Umgebung mit der Tabletkamera festzuhalten. Am Ende werden die Ergebnisse in kurzer Runde präsentiert.
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Tablets· Beamer· ggf. Apple TV oder passender Adapter (z. B. Lightning/USB C auf HDMI/VGA-Adapter)
Umfang	30 Min.

02 Stationenrundgang

Lernziel	TN haben einen Überblick über die zu erprobenden Kreativ-Apps und digitalen Geräte.
Inhalt	Die verschiedenen Stationen mit den Aufgaben werden in einem Rundgang vorgestellt.
Methoden	Rundgang gemeinsam mit den TN durch die Stationen, dazu kurze Einführung zu den Geräten und Apps. Den TN wird ein Stationenplan übergeben.
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Vorbereitete Stationen mit Materialien· Technik und Aufgabenstellungen· Handout des Stationenplans für TN
Umfang	15 Min.

03 Stationenlernen

Lernziel	TN kennen verschiedene digitale Geräte und Apps.
Inhalt	Stationenlernen ermöglicht eine Art Speeddating mit der Technik und basiert im Wesentlichen auf dem Prinzip des Learning by Doing.
Methode	<p>Im Seminarraum werden verschiedene Lernstationen zu den entsprechenden Tools aufgebaut. Es können entweder kleine Arbeitsaufträge zugeordnet werden oder man lässt die TN die Tools frei erkunden.</p> <p>Die TN gehen einzeln oder im Tandem von Station zu Station. Dabei bestimmen sie selbst die Reihenfolge ihrer Stationen.</p> <p>Werden die Lernstationen in Gruppen durchlaufen, empfiehlt es sich, Zeitvorgaben zu machen. In diesem Fall müssen alle Arbeitsaufträge etwa die gleiche Zeit erfordern.</p>
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Tische· Tools und eventuell entsprechendes Zubehör (z. B. Ozobots, Makey Makeys, Tablets mit bestimmten Apps)· Arbeitsaufträge· https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/modul-3
Umfang	10 – 15 Min. pro Station

04 Feedbackrunde

Lernziel	TN sind sich ihrer Selbstwirksamkeit mit digitaler Technik bewusst.
Inhalt	Präsentation der Praxisergebnisse aus dem Stationenlernen sowie der Auswertung.
Methode	<p>Die TN äußern sich mit je einem kurzen Satz zu den Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none">· Welche Station machte dir am meisten Spaß?· Welche App bzw. welches Gerät könntest du dir vorstellen zukünftig in deiner Arbeit einzusetzen?
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Pinwand mit notierten Fragen
Umfang	10 Min.

05 Input

Lernziel	TN können die Stationen in das Möglichkeitsspektrum der Medienbildung an Bibliotheken einordnen.
Inhalt	Workshopleitung gibt einen Überblick über Einsatzmöglichkeiten in der Bibliothek.
Methode	Input mit Präsentation
Material/ Technik	· Anregungen zu Themen, Formaten und Tools der aktiven Medienarbeit https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/modul-3
Umfang	10 – 15 Min. pro Station



Weiterführende Informationen und Literaturhinweise

Eine Einordnung der einzelnen Anwendungsgebiete im Kontext der Medienbildung, die bei der Vorbereitung des »Praxismoduls« helfen könnte, sowie weitere Ideen und Impulse zu Praxisprojekten finden sich auf www.netzwerk-bibliothek.de
Viele Anregungen findet man auch auf dem Medienpädagogik Praxis Blog: www.medienpaedagogik-praxis.de

Gaming

- Spielbar der Bundeszentrale für politische Bildung: www.spielbar.de
- Creative Gaming: www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele
- Tommi Kindersoftwarepreis: www.kindersoftwarepreis.de
- Medienkompetent mit Games: <http://medienkompetent-mit-games.de>
- App geprüft von Jugendschutz.net: www.app-geprüft.net/android

Making

- Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten: www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf
- Maker days for Kids: <https://makerdays.wordpress.com/materialie>

Coding

- Handbuch »Jugend hackt« von Mediale Pfade: <https://handbuch.jugendhackt.de>

Digitales Vorlesen + Apps

- DJI Apps für Kinder:
 - App-Datenbank: www.dji.de/ueberuns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html
 - Trendanalysen: www.dji.de/ueberuns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder/projekt-apps-fuer-kinder-trendanalysen.html
- Stiftung Lesen: www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/digitales/screenscasts

Internet + Social Media

- Klicksafe: www.klicksafe.de
- Handysektor.de: www.handysektor.de
- Saferinternet.at: www.saferinternet.at
- Junait – Das Medienkompetenzspiel: www.junait.de
- Projekt zum Thema Influencer: <http://how2influence.de/ueber-das-projekt>

Fake News

- Arbeitsblatt der IFLA zu Fake News: www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german_-_how_to_spot_fake_news_aug19.jpg
- Selbstlernkurs zum Faktencheck der ZLB: <https://faktencheck.zlb.de/>
- Planspiel der Büchereizentrale Schleswig-Holstein (inklusive Arbeitsmaterialien): www.bz-sh.de/index.php/dienstleistungen/dienstleistungen-fuer-kindergaerten-und-schulen/fakehunter
- Escape Room rund um Fake News: <https://escapefake.org>
- Spiel, das sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Fake News beschäftigt: <http://fakeittomakeit.de>
- Spiel in dem man Verbreiter*in von Desinformation ist: www.getbadnews.de

Die Autor*innen

Kim Farah Giuliani

Kim Farah Giuliani ist als Bibliothekarin und Medienpädagogin an der Zentral- und Landesbibliothek Berlin tätig. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen der Dialog sowie Lernwerkstätten mit der Stadtgesellschaft zu Themen der Medienbildung wie kreative Produktion, Broadcasting und Streaming multimedialer Inhalte, Digital Detox sowie das lebensbegleitende Lernen mit digitalen Medien.

Kathrin Joswig

Kathrin Joswig ist Freie Medienpädagogin aus Hamburg. Ihr Schwerpunkt ist die handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen, vorwiegend im Bereich digitale Spiele. Sie gibt Workshops und Fortbildungen für Multiplikator*innen zum Thema und veranstaltet mit der Initiative Creative Gaming e.V. Projekte mit Jugendlichen rund um den kreativen Umgang mit Games. Seit 2016 ist sie bei den Bücherhallen Hamburg im Bereich Vermittlungs- und Programmarbeit der Zentralbibliothek tätig.

Dennis Kranz

Dennis Kranz ist Medienpädagoge der Stadtbibliothek Rostock. Er ist in vielen verschiedenen Bereichen der Medienbildungsarbeit aktiv. Seine Arbeitsschwer-

punkte liegen unter anderem im Gaming-, Film- und Audio-Bereich. Darüber hinaus begibt er sich gerne in neue Felder und probiert dabei immer wieder neue Medien aus.

Nicole Krüger

Nicole Krüger ist Bibliothekarin und MA in Philosophie, seit August 2020 ist sie tätig an der ZHAW, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Bereich OER – Open Educational Resources. Als langjährige Mitarbeiterin der ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft in Kiel gestaltete sie E-Learning-Materialien und OER zum wissenschaftlichen Arbeiten. Zudem hatte sie einen Lehrauftrag an der Universität Kiel, hospitierte zum Thema Informationskompetenz in New York und ist Mitglied der Redaktion von www.informationskompetenz.de.

Andreas Langer

Andreas Langer ist Diplom-Medienpädagoge und Ansprechpartner für die Bereiche Medienpädagogik, Medienbildung und Jugendmedienkultur bei der Büchereizentrale Schleswig-Holstein. Er berät und unterstützt unter anderem Bibliotheken bei der Entwicklung und Durchführung von innovativen medienpädagogischen Projekten und Angeboten. Bundesweite Projekte wie »Die Fakehüter« der Büchereizentrale Schleswig-Hol-

stein oder die »Eltern-LAN" sowie die Veranstaltung der Bundeszentrale für politische Bildung »Eltern/Pädagogen online« wurden von und mit ihm entwickelt.

Dagmar Schnittker

Seit 2007 leitet Dagmar Schnittker die Stadtbücherei Ibbenbüren und arbeitet dort u.a. mit den Tools Arduino, Calliope, Makey Makey, Blue-Bot, Bee-Bot, Ozobot, Dash Roboter, Lego Education WeDo, Cubetto, AR und VR, Trickfilm, Comic, Schneidplotter, Digitalisierungsgeräte und 3D-Druck. Darüber hinaus ist sie Experte für den Medienkompetenzrahmen NRW in Bibliotheken.

Achim Schroth

Achim Schroth ist Fachangestellter für Medien- und Informationsdienste in der Stadtbibliothek Pforzheim und konzipiert dort die medienpädagogischen Veranstaltungen im Bereich Gaming und Makerspace. Er bietet dort bspw. CAD- Kurse für Erwachsene und verschiedene Programmierkurse mit Tools wie Calliope Mini und Lego Mindstorms für Kinder oder Schulklassen an.

Dorle Voigt

Dorle Voigt ist Medienpädagogin der Stadtbücherei Frankenthal und entwickelt dort Angebote zur Medienbildung, wie beispielsweise Einführungen zu den digitalen Angeboten, Workshops und Fortbil-

dungen zur kreativen Medienproduktion, Leseförderung mit digitalen Medien, Coding und Gaming. Dabei kombiniert sie gerne analog und digital, kreatives Chaos und Lernziele, Praxis und Theorie oder Buch und Tablet.

Raphaela Müller

Raphaela Müller ist seit 2018 medienpädagogische Referentin am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Davor war sie acht Jahre in der Münchner Stadtbibliothek tätig und leitete dort das Programmangebot für junge Erwachsene und die medienpädagogischen Aktivitäten. Bei ihrer Arbeit stehen die Demokratie- und Medienkompetenzförderung sowie die Stärkung der Perspektiven von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen und deren Medienhandeln im Vordergrund.

Maria Bauer

Maria Bauer ist seit 2010 als Medienpädagogin in Berlin tätig. Sie arbeitete unter anderem in einem Medienkompetenzzentrum und in der medienpädagogischen Weiterbildung für sozialpädagogische Fachkräfte. Seit 2019 ist sie Mitarbeiterin im Projekt Netzwerk Bibliothek Medienbildung des dbv.



Andreas Langer



Kathrin Joswig



Dagmar Schnittker



Achim Schroth



Dennis Kranz



Dorle Voigt



Kim Giuliani



Nicole Krüger

Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«

Von 2019 bis 2022 setzt der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv) das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung« um. Das Netzwerk besteht aus verschiedenen Expert*innen aus Bibliotheken, die über ein breites Wissen und Erfahrungen in der Förderung von Medienkompetenz verfügen und dieses in ihren Bibliotheken bereits erfolgreich umsetzen. Gemeinsam mit dem Projektteam und dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis haben sie diesen Workshopleitfaden entwickelt, um ihr Praxiswissen mit möglichst vielen Bibliotheksmitarbeiter*innen zu teilen.

Kontakt:

Deutscher Bibliotheksverband e.V.
»Netzwerk Bibliothek Medienbildung«
Fritschestr. 27 – 28
10585 Berlin
030/644 98 99-10
dbv@bibliotheksverband.de
www.netzwerk-bibliothek.de
www.bibliotheksverband.de

Bildnachweise:

dbv/Nadja Wohlleben

Design:

mor-design.de

Alle Texte werden unter Creative Commons



(Namensnennung, nicht-kommerziell, share alike) veröffentlicht.

In Zusammenarbeit mit



