

Best Practice Stadtbücherei Ibbenbüren Makerspace / Medienpass NRW

20.06.2018 Fachtag



*Stadtbücherei
Ibbenbüren*

ibb Ibbenbüren
Das Hoch im Münsterland

Ibbenbüren, ibb was...

Stadtbücherei Ibbenbüren

AKTUELLES E-SERVICE KATALOG **ANGEBOTE** ÜBER UNS IMPRESSUM

SCHULE@BIBLIOTHEK



Führung von Schulklassen/Gruppen



Fit für die Facharbeit



Arbeits- & Spielecomputer

Kennzahlen

Einwohner:	53.458
Medienbestand:	47.347
Ausleihen:	232.990
Besuche:	89.179
aktive Nutzer:	5.285
Veranstaltungen:	222
Öffnungsstd./Wo.:	26
RFID:	2019
VZÄ:	6,03
Auszubildende:	2



muensterload.de

QUICKLINKS

- » Kontakt
- » So finden Sie uns
- » Impressum
- » Aktuelles

ÖFFNUNGSZEITEN

Di	10 - 19 Uhr
Mi	14 - 18 Uhr
Do	14 - 18 Uhr
Fr	10 - 12 Uhr 14 - 18 Uhr
Sa	10 - 13 Uhr

KONTAKT

Oststraße 28
49477 Ibbenbüren
Tel. 05451 931-754
Fax 05451 931-789

VERANSTALTUNGEN

- » Lesezeit am Mittwoch
- » Bücherflohmarkt
- » Kindheit ist keine Krankheit
- » Virtuelle Realität

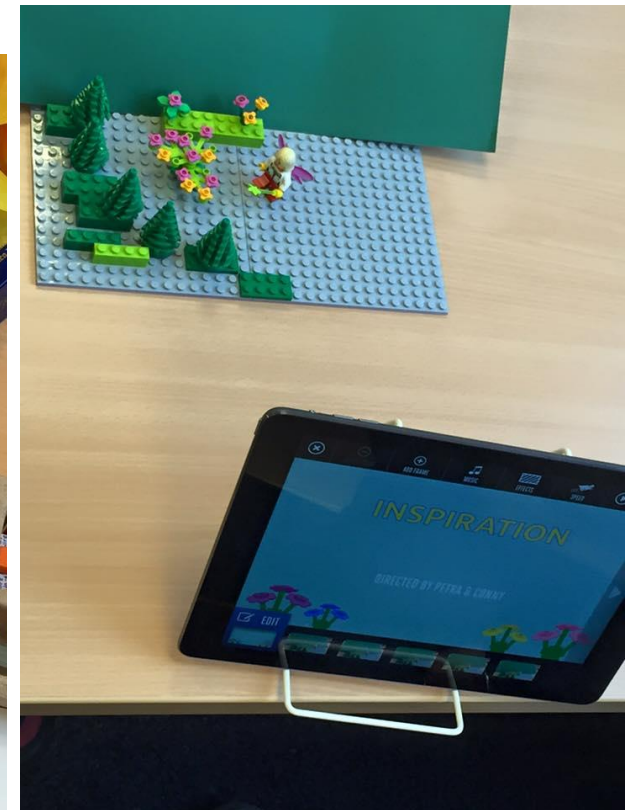
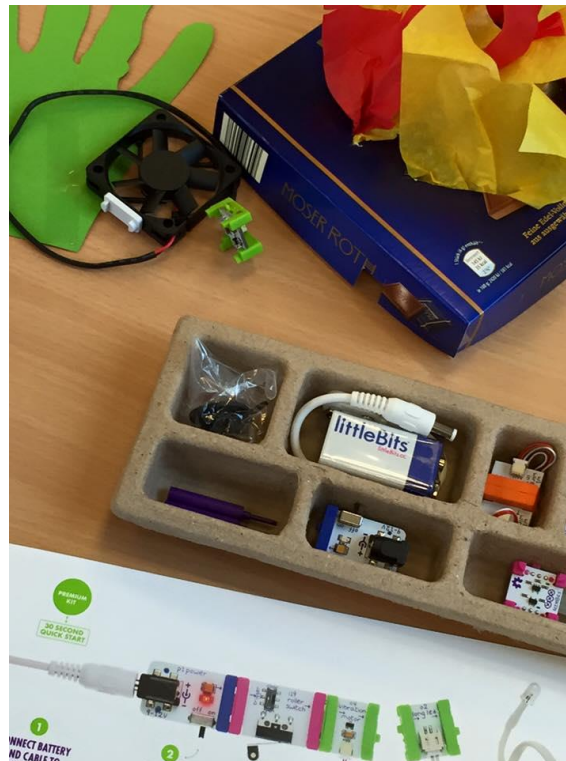
Es war einmal

„Lernort Projekt“ des Landes NRW



Learning by doing ...

Fortbildung mit Julia Bergmann



Rechts oder Links oder wohin?

mit Julia Bergmann

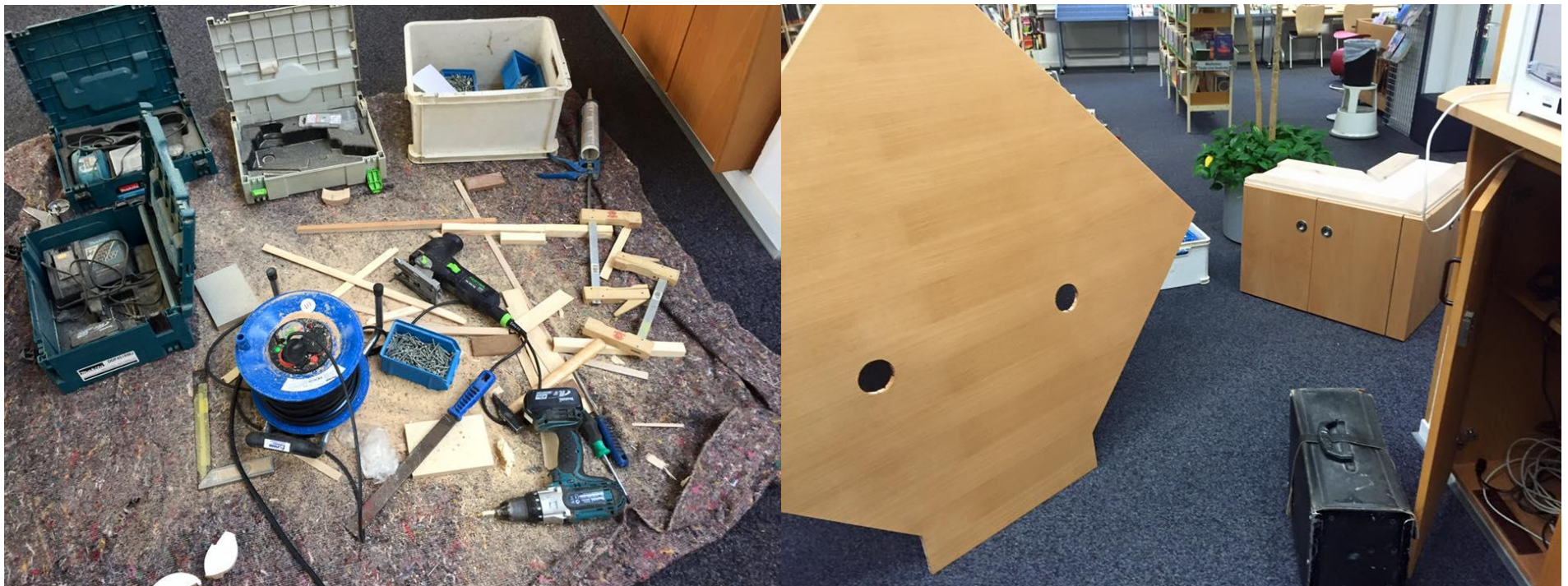
Hilfe war
notwendig!



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Wo gehobelt wird, da fallen Späne





Planung, warten, warten, warten

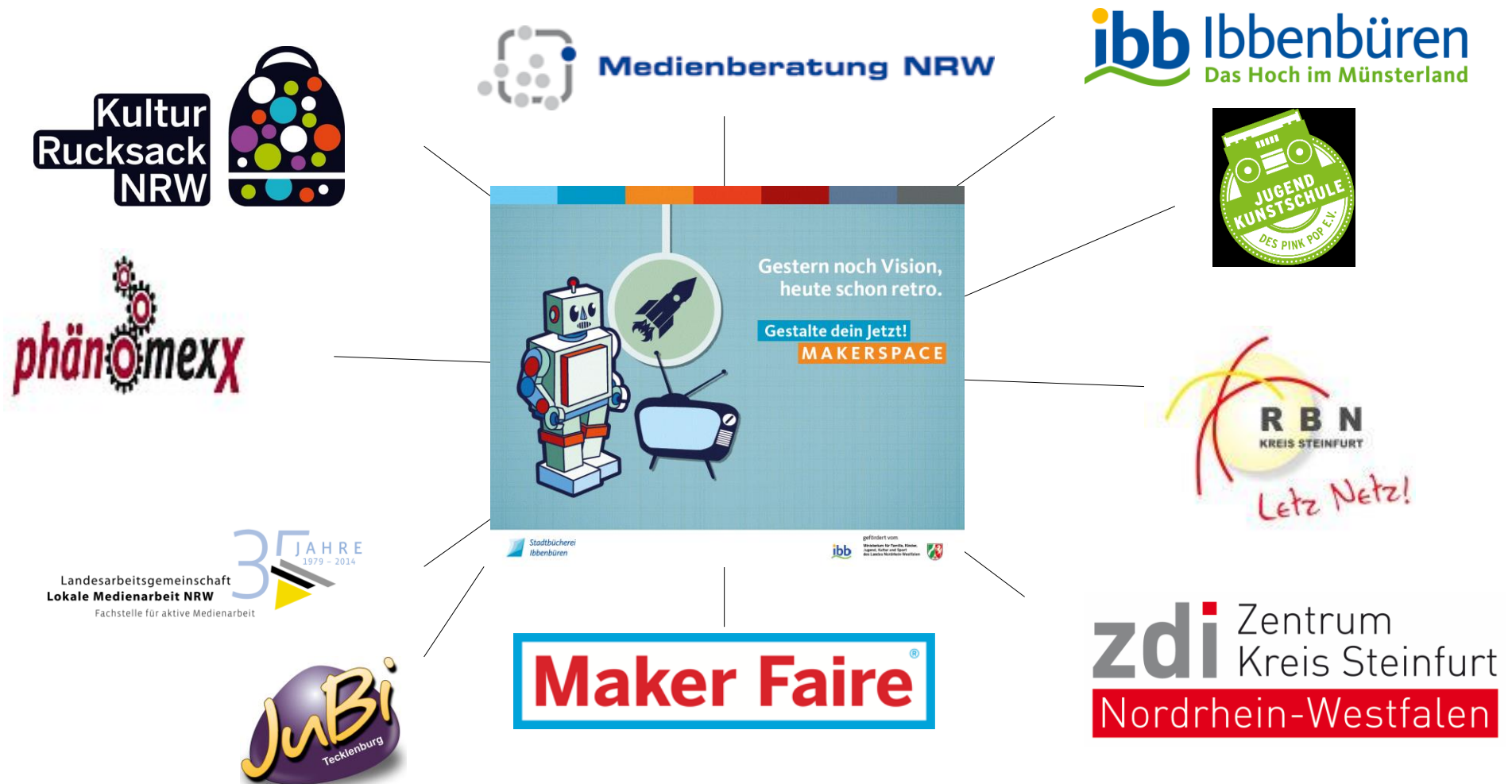


[Blogbeitrag „Fachstelle für öffentliche Bibliothek in NRW“](#)

Makerspace



Netzwerken 4.0





Netzwerke 4.0



Kompetenzteams NRW
Kreis Steinfurt



maker DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT! space



maker DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT! space

- Dingen auf den Grund gehen
- Lösungen entwickeln
- Technik kennen lernen

Eröffnung des **Makerspace** in der Stadtbücherei Ibbenbüren

Den Dingen auf den Grund gehen.

Lösungen entwickeln.

Neue Techniken
kennen lernen...



maker
DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT!
space

phänomexx

Freitag, 9. März 2018, 19-22 Uhr

Stadtbücherei Ibbenbüren
Oststraße 28 (Kulturhaus Ibbenbüren)
49477 Ibbenbüren

Ich sehe was, was du nicht siehst...



Thomaßen Consult
Ihr Partner im Bildungsbereich

Kompetenzrahmen im Vergleich Kompetenzstufe 2 (Grundschule)

Produzieren & Präsentieren		SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.			
Teilkompetenz	1 SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio- / Videobeitrag).	2 SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	3 SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-beitrag, Handy-Clip).	4 SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	
Medienpass NRW	✓	✓	✓	✓	Angebot Stadtbücherei
Computerführerschein Ibbenbüren	✓		✓	✓	

Zwei recht, zwei links, eine fallen lassen

Kompetenzrahmen

STUFE 2
Schülerinnen und Schüler der Grundschule; Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.
Die Schülerinnen und Schüler...				
nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	formulieren ihren Wissensbedarf.	beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, Radio, Fernsehen, Zeitung, Handy) an.	recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.	beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).	entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).	vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.
wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Medienpass NRW

Informieren & Recherchieren

- Klassenfahrten (A)
- Rallye (G) (Q)
- Medienkisten (Information)
- Methodentag (A-M)
- Einzelbeurteilungen
- Multiplikationsbuch (Q)

Bedienen & Anwenden

- Wie geht... Drucken
- 3D-Drucker
- Onleihe
- Plotter
- Master-Kurzbuch
- VR
- Hinweise zu Datenschutz
- Hinweise zu Urheberrecht

Kommunizieren & Kooperieren

- E-Mail Kontakt mit Autoren
- Parcours entwickeln (G)
- Hinweise zu CC-Lizenzen
- QA Bewertung von Quellen
- Zitierregeln

Produzieren & Präsentieren

- Trickfilm
- Plakate erstellen (SLC)
- Zeichnen/Malen → Ausstellung
- Buchrezensionen / Plakate (Stud)
- Ausstellung
- Schreibwerkstatt
- Wortwolken

Analysieren & Reflektieren

- Medienmagazine
- Medienkiste / Medienmix

Problemlösen & Modellieren

- 3D-Druck
- Google Scratch
- Scratch
- Robotic-Tools
- Blaxxel
- Plottercenter

Update 2018



**Bedienen
und Anwenden**



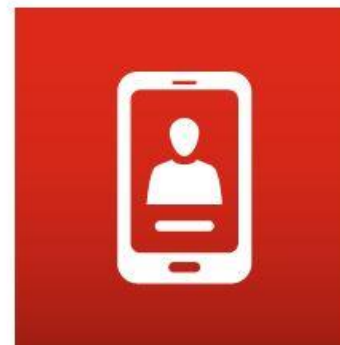
**Informieren
und Recherchieren**



**Kommunizieren
und Kooperieren**



**Produzieren
und Präsentieren**



**Analysieren
und Reflektieren**



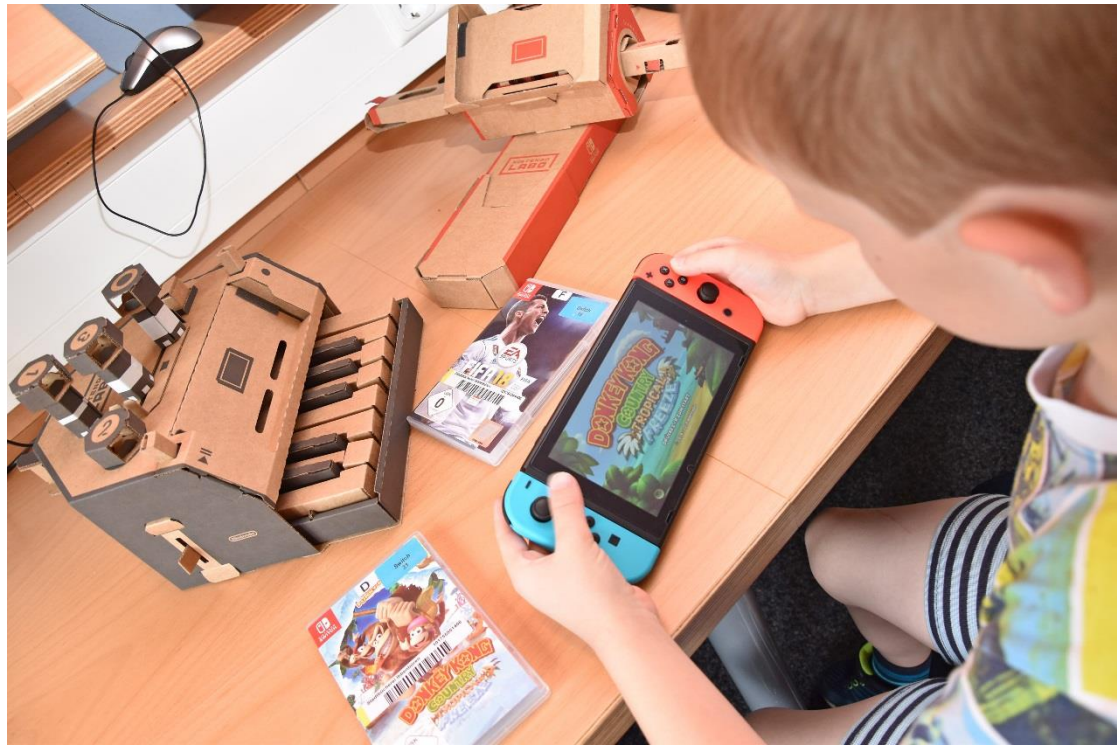
**Problemlösen
und Modellieren**

Passt genau!

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



#medienpass



#FAZIT



Wo kämen wir hin,
wenn alle sagten,
wo kämen wir hin,
und niemand ginge,
um zu schauen,
wohin man käme,
wenn man ginge.

(Kurt Marti)

#DANKE

Fotos: Stadt Ibbenbüren und Stadtbücherei Ibbenbüren,
frei von Rechten Dritter



Sind wir nach
Ihrem Geschmack?