

Medienbildung mit



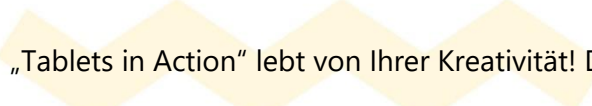
Konzepte für den Einsatz in
Öffentlichen Bibliotheken und
Schulbibliotheken, für Kindergruppen
und Schulklassen von 2 bis 16 Jahren



Willkommen bei „Tablets in Action“!

In dieser Praxisarbeitshilfe finden Sie unterschiedliche Konzepte für Aktionen mit Tablets, unterteilt in fünf verschiedene Altersstufen von Kita bis SEK1. Die Tablets im ausleihbaren Koffer sind mit Einschränkungen versehen, sodass keine neuen Apps installiert oder In-App-Käufe durchgeführt werden können. Die ausgewählten und vorinstallierten Apps sind kostenlos, für Kinder freigegeben und ohne Werbung.

Da die Welt der Apps sich im stetigen Wandel befindet, sind wir auf Ihr Feedback angewiesen! Auf jeder Rückseite in der Praxisarbeitshilfe befindet sich ein Feedbackbogen zum jeweiligen Konzept, den Sie gern mit dem beigelegten Folienstift ausfüllen können. Eine weitere Möglichkeit für Feedback zum gesamten Projekt finden Sie auf der Rückseite dieses Grußworts.



„Tablets in Action“ lebt von Ihrer Kreativität! Die Praxisarbeitshilfe soll Inspiration bieten und Sie zu eigenen kreativen Ideen anregen. Im besten Fall entwickeln Sie mit dieser Grundlage eigene Konzepte. Diese dürfen Sie uns gern mailen, damit wir sie in die Praxisarbeitshilfe aufnehmen können und die gemeinsame Sammlung stetig wachsen und besser werden kann. Orientieren Sie sich dabei gern an der im Ordner befindlichen Vorlage.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit „Tablets in Action“!

Herzliche Grüße

Anna Coordes und Andreas Langer

Stabsstelle Medienpädagogik

Büchereizentrale Schleswig-Holstein

Wrangelstraße 1

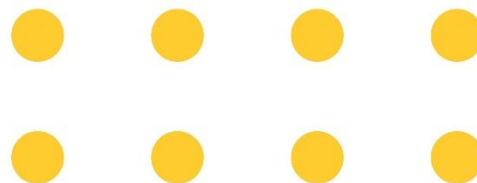
Postfach 680, 24752 Rendsburg

Telefon: 04331 125 555

Mobil: 01515 481 3267

E-Mail: langner@bz-sh.de

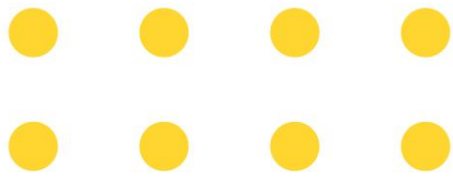
Homepage: www.bz-sh.de



**Büchereizentrale
Schleswig-Holstein**



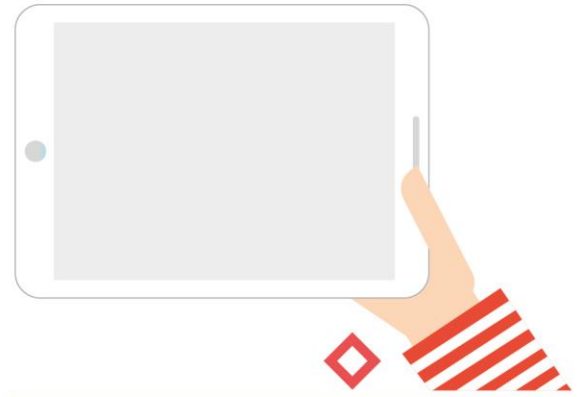
Schleswig-Holstein
Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur



Zeit

$\frac{3}{6}$

Ziel



Ablauf



Das wird benötigt



Vorbereitung



Tipp







Inhaltsverzeichnis Praxisarbeitshilfe





Kita (3 – 6 Jahre)

1.	Reime fotografieren
2.	Schlüsselsuche





Kita-Grundschule (5 – 9 Jahre)

1.	BilderKlickSuche		
2.	Fotodetektiv*innen in der Bibliothek		

Grundschule (6 – 9 Jahre)

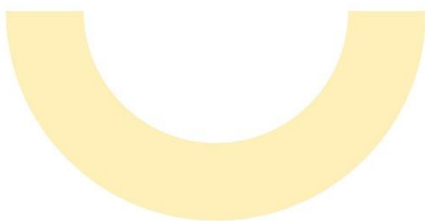
1.	KlingKlangBilder		
2.	Virtueller Vulkanausbruch in der Bibliothek		

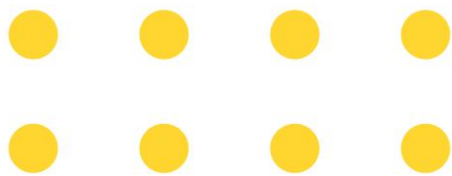
Grundschule-SEK1 (8 – 12 Jahre)

1.	BücherBlitzlicht		
2.	Digitale Rätsel-Rallye durch die Bibliothek		
3.	Ein eBook über mein Lieblingsbuch		
4.	Fachwissen im Comic-Stil		
5.	Ich erklär es euch – per Video!		
6.	iPad-Trip durch die Bibliothek		

SEK1 (8 – 12 Jahre)

1.	#CoverUp!
2.	Alles im grünen Bereich
3.	Buch auf – Trailer ab!
4.	Emoji-Raten – Das Alphabet des Internets
5.	Lesebotschafter*innen
6.	Podcast zum Schulthema
7.	Spaceteam
8.	Spicken erlaubt!
9.	Stop and Go, Hero!
10.	Wahr oder falsch?
11.	Wortschatz-Entdecker*innen





Zeit 45 - 60 Minuten

3
6

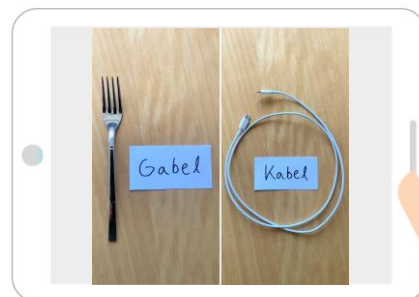
Reime fotografieren

Ziel

Kindergartenkinder sind neugierig auf Worte und möchten verstehen, was in Büchern steht. Über einfache Reime finden sie einen Zugang zur Poesie. Dazu erraten sie Reimbegriffe, die im Text verloren gegangen sind und erstellen eine Fotocollage von ihren Reimen.

Ablauf

Zunächst wird den Kindern die Bibliothek gezeigt und erklärt, dass es hier viele Bücher zum Ausleihen gibt. Eines davon wurde extra für sie ausgesucht, um es ihnen vorzulesen. Wer ganz genau zuhört, kann bestimmt erraten, welche Reimworte heute Morgen aus dem Buch herausgefallen sind. Beim Vorlesen einer Zeile wird nun immer der letzte Reim weggelassen: „Der Elefant rennt gegen die ...?“ Um das Raten zu erleichtern dürfen sich die Kinder die Abbildung im Buch genau ansehen. Wenn das Buch durchgelesen ist, werden die vorbereiteten Gegenstände im Sitzkreis der kleinen Dichter*innen ausgebreitet. Die Aufgabe besteht nun darin, die beiden Gegenstände zu finden und zu benennen, die sich reimen. Wer ein solches Paar gefunden hat, darf es nehmen und vor sich hinstellen. Wenn jedes Kind erfolgreich war, stellen sie noch einmal hintereinander ihre Reimpaare vor. Als Belohnung erhält jedes Kind die Verschriftlichung der Reimbegriffe. Nun kommen die Tablets zum Einsatz. Mit der Kamera wird ein Foto von jedem Gegenstand mit dem dazugehörigen Schriftzug gemacht. Mit der App „Layout by Instagram“ können nun die Fotos der Gegenstände in ihren Reimpaaren zu einer Collage zusammengefügt werden. Am Ende dieser Einheit hat jedes Kind eine Collage mit zwei Reimbegriffen erstellt. Diese können entweder auf den iPads gezeigt, über einen Beamer projiziert oder ausgedruckt und in die Portfolioordner der Kinder abgeheftet werden.



Das wird benötigt

- ein Tablet pro Kleingruppe (à 2 – 4 Kinder)
- ein Kinder(bilder)buch mit Reimen, z. B. „Der Pudel trinkt Sprudel“
- Gegenstände zu Reimwortpaaren (pro Kind ein Paar)
- ein Schriftzug pro Gegenstand
- Apps: „Kamera“, „Layout by Instagram“

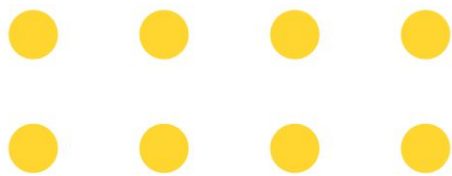
Vorbereitung

Ein Kinder(bilder)buch mit geeigneten Endreimen besorgen. Pro Kind zwei Gegenstände heraussuchen, die sich reimen. Den Namen jedes Gegenstandes gut lesbar auf einen kleinen Zettel schreiben. Genügend Tablets für eine Einteilung der Kinder in Gruppen à 2 – 4 Personen vorhalten. Sich mit der Funktionsweise der Apps vertraut machen.



Tipp

Achten Sie darauf, dass die Kinder nur wenige Fotos machen. Eine zu große Anzahl an Bildern im Fotoordner verwirrt sie sonst bei der Erstellung ihrer Collagen.



Zeit mind. 45 Minuten

3
6

Schlüsselsuche

Ziel

Über die Suche nach den Schlüsseln und das Ausmalen der Schlüssel und Vögel wird eine Brücke von der virtuellen in die reale Welt geschlagen. Während der Suche setzen sich die Kinder zudem spielerisch mit dem Bibliotheksraum auseinander.

Ablauf

Die Kinder sitzen im Kreis. Der/die Moderator*in hält in dem Beutel mit den vogelförmigen Ausmalvorlagen auch ein iPad verborgen. Auf dem iPad ist der Hauptbildschirm der App „Petites Choses“ geöffnet, bei dem Vogelzwitschern zu hören ist. Nachdem die Kinder erraten haben, wer das Geräusch macht, wird das iPad hervorgeholt und der Bildschirm, auf dem der Vogel im Käfig zu sehen ist, aufgerufen. Die Kinder sollen beschreiben, was sie sehen. Die iPads werden verteilt und die App wird gestartet. Den Kindern wird gesagt, dass in jedem iPad ein kleiner Vogel in einem Käfig gefangen ist und dass sie ihn befreien können, wenn sie die Rätsel in der App lösen. Angeleitet durch den/die Moderator*in gehen die Kinder mit ihren Begleitpersonen auf Entdeckungstour in der App. Die Aufgaben werden im Dialog miteinander gelöst. Am Ende ist auf jedem iPad der kleine Vogel befreit. Nun wird den Kindern gesagt, dass in dem Beutel weitere Vögel gefangen sind und befreit werden müssen. Dazu sollen sie in der Bibliothek nach den schlüsselförmigen Ausmalvorlagen suchen. Wenn jedes Kind eine Ausmalvorlage gefunden hat, werden die Schlüssel im Sitzkreis mit Buntstiften ausgemalt. Wenn ein Kind seinen Schlüssel fertig ausgemalt hat, kann es zum/zur Moderator*in gehen und einen Vogel befreien. So bekommt jedes Kind auch noch eine Vogelausmalvorlage, die es ausmalen kann. Die Kinder können ihre Kunstwerke mitnehmen. Zum Abschied wird gemeinsam ein Lied zum Thema Vögel oder Schlüssel gesungen.



Das wird benötigt

- Tablets
- Stifte zum Ausmalen
- Ausmalvorlagen in Vogel- und Schlüsselform
- Stoffbeutel
- App: „Petites Choses“

Vorbereitung

Für jedes Kind je eine Ausmalvorlage in Vogelform und eine in Schlüsselform ausdrucken und ausschneiden. Die schlüsselförmigen Ausmalvorlagen gut sichtbar und erreichbar in der Bücherei verstecken. Die vogelförmigen Ausmalvorlagen in einen Beutel tun.



Tipp

- Es sind viele kostenlose Ausmalvorlagen im Internet zu finden.
- Die iPad-Veranstaltung ist ein guter Anlass, die Begleitpersonen auf weitere empfehlenswerte, altersgerechte Apps aufmerksam zu machen.





Zeit mind. 60 Minuten

5
9

BilderKlickSuche

Ziel

Die Kinder setzen sich intensiv mit Bilderbuchillustrationen auseinander und lernen, das iPad selbstständig zu nutzen. Der gemeinsame Abschluss fördert die sprachliche Ausdrucksfähigkeit.



Ablauf

Ein einleitendes Gespräch führt die Kinder auf die Möglichkeit hin, mit Tablets zu fotografieren. An einem Beispiel wird gezeigt, wie sie ein Detail aus einem Bilderbuch mithilfe der Kamera-App fotografieren und wie Fotos aufgerufen werden. Nun wird die Gruppe geteilt, damit der Reiz des Suchspiels für die zweite Gruppe erhalten bleibt. Die BilderKlickSuche beginnt: Die Kinder erhalten jeweils zu zweit ein iPad und rufen die zu suchenden Fotos auf. Sie laufen paarweise mit ihrem iPad von Bilderbuch zu Bilderbuch und suchen nach den passenden Details. Sind alle Motive gefunden, dürfen die Kinder selbst eine Suchaufgabe für die nächste Gruppe erstellen: Jedes Kind fotografiert aus einem Bilderbuch ein Detail seiner Wahl und speichert das Foto ab. Anschließend werden die iPads an die andere Gruppenhälfte weitergegeben und die Bildersuche geht in die zweite Runde. Sind die Fotos der ersten Gruppe gut gelungen, können sie als Suchaufträge verwendet werden. Alternativ greift man auf die vorbereiteten Fotos zurück. Auch die Kinder der zweiten Gruppenhälfte dürfen nach der Suchaufgabe wieder selbst fotografieren. Die von ihnen aufgenommenen Motive können anschließend in der großen Gruppe von allen gemeinsam gesucht werden oder für zukünftige Veranstaltungen gesammelt werden. Die Aufnahmen der Kinder werden in einer gemeinsamen Abschlussrunde betrachtet und besprochen.

Das wird benötigt

- Tablets
- Bilderbücher mit detailreichen Illustrationen
- Apps: „Kamera“, evt. „Photobooth“

Vorbereitung

Aus jedem Bilderbuch mit der Kamera-App ein Detail fotografieren. Dabei die Fotos gleichmäßig auf die iPads verteilen. Die Bücher auslegen, die jeweilige Seite mit dem fotografierten Detail ist aufgeschlagen.

Tipp

- Der Schwierigkeitsgrad der Motivsuche in den Bilderbüchern wird erhöht, wenn mit der App „Photobooth“ verfremdete Fotos gemacht werden.
- Die jeweils andere Gruppenhälfte kann sich in der Zwischenzeit mit Wimmelbilderbüchern beschäftigen. Stehen genügend Tablets zur Verfügung, kann auch eine Wimmelbuch-App eingesetzt werden.



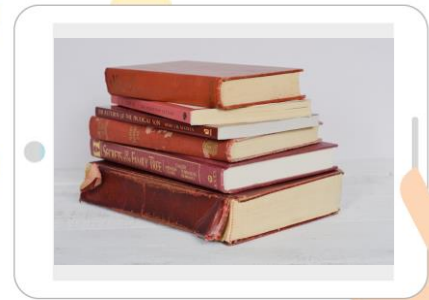
Zeit 45 Minuten

5
9

Fotodetektiv*innen in der Bibliothek

Ziel

Die Teilnehmenden werden zu Geheimreporter*innen und fotografieren Bücher nach bestimmten Merkmalen. Auf diese Weise finden die Kinder einen spielerischen Zugang zur Welt des Lesens. Ihr Interesse an Büchern wird geweckt und die ganze Gruppe kommt über Buchinhalte ins Gespräch.



Ablauf

Zunächst erhalten die Teilnehmenden eine Einführung in den Umgang mit der Kamerafunktion des iPads. Dabei geht es darum, wie man die Kamera bedient und wie man ein gutes Foto macht: Also so nahe ans Motiv, dass man das Wichtige gut erkennen kann, nicht verwackeln, nicht zu dunkel. Dann werden die Teilnehmenden in Kleingruppen (2-3 Kinder) aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit einem „Geheimauftrag“. Dieser darf den anderen Gruppen natürlich nicht verraten werden. Dann bewegen sich die Kinder frei in der Bibliothek und machen abwechselnd die Fotos gemäß ihrer geheimen Aufgabe. Jedes Kind sollte 2-3 Fotos schießen. Anschließend präsentiert jede Gruppe ihre Fotos im Plenum. Die zuschauenden Kinder sollen nun den „Geheimauftrag“ der präsentierenden Gruppe erraten. Zusätzlich sollte darüber gesprochen werden, welche Fotos besonders gelungen sind. Behalten Sie für Ihre Moderation im Hinterkopf: Diese Methode ist eine Art Türöffner, um über Bücher ins Gespräch zu kommen. Versuchen Sie, die Kinder ins Gespräch zu verwickeln und ihre unterschiedlichen Meinungen und Ideen über ein Buch zu erfahren.

Das wird benötigt

- Tablets entsprechend der TN-Zahl (2-3 Kinder pro Gerät)
- Umschläge mit den Geheimaufträgen
- Beamer und Lightning Adapter oder AppleTV (alternativ werden die Fotos nur auf dem jeweiligen iPad gezeigt)
- App: „Kamera“

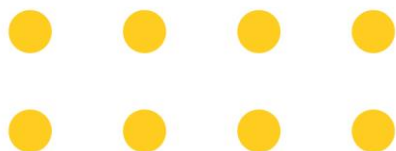
Vorbereitung

Die „Geheimaufträge“ werden auf Karten geschrieben und in Briefumschläge gesteckt. Die Aufträge lauten etwa „Fotografiert dicke/große/rote/etc. Bücher, Bücher mit Tieren auf dem Cover, Bücher mit Kindern auf dem Cover,“ usw. Können die Detektiv*innen noch nicht lesen, stellt man die Aufgabe in Piktogrammen dar, oder Erwachsene flüstern die Aufgabe zusätzlich ins Ohr.

Tipp

Alternativ können „Bilderrätsel“ erstellt werden: Hierzu macht jede Kleingruppe Detailaufnahmen von verschiedenen Gegenständen (pro Gegenstand eine Detailaufnahme). Es sollte jeweils nur ein winziger Ausschnitt erkennbar sein, z. B. ein Detail der Ausleihtheke. Jedes Kind sucht sich 2-3 Objekte aus und fotografiert diese. Anschließend kommen die Kinder im Plenum zusammen und tauschen ihre iPads. Nun versucht jede Gruppe den Gegenstand, zu dem der Ausschnitt gehört, zu finden und komplett zu fotografieren, also in der Totalen. Zum Schluss werden die Ergebnisse gemeinsam über den Beamer angeschaut.





Zeit 45 Minuten

6
9

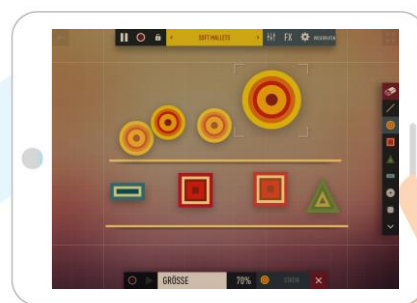
KlingKlangBilder

Ziel

Über die App „Musyc“ nähern sich die Teilnehmenden spielerisch dem komplexen Prozess des Komponierens. Sie werden mit abstrakten Tönen und Klangbildern, wie sie z. B. in der Neuen Musik vorkommen, vertraut und erleben im zweiten Teil der Veranstaltung die Synergie von Malen und Musik.

Ablauf

Zur Einstimmung findet im Sitzkreis ein Gespräch über das Thema „Musik komponieren“ statt: Was bedeutet „Komponieren“ eigentlich? Haben die Kinder schon einmal Klänge als Bild gesehen? Sie erfahren, dass sie anschließend mit einem ganz besonderen Hilfsmittel eigene Klangbilder komponieren werden. Die iPads werden an Zweiergruppen ausgeteilt und die App „Musyc“ wird gestartet. Der/die Moderator*in zeigt das vorproduzierte KlingKlangBild und führt den Kindern kurz die einzelnen Tools der App vor (optional über Beamer). Anschließend setzen sich die Zweierteams an Tische und experimentieren in Ruhe weiter. Nach einer 15-minütigen Experimentierphase wählen die Zweierteams eins ihrer KlingKlangbilder zur Präsentation aus. Die iPads werden auf Tischen aufgestellt und die KlingKlangBilder gemeinsam nacheinander angeschaut/-hört. Im zweiten Teil der Veranstaltung werden die digitalen Kompositionen in analoge Bilder überführt. Die Kinder malen nun KlingKlangBilder mit Wasserfarben auf Papier und hören dabei ihre eigenen KlingKlang-Kompositionen. Sie lassen sich von den Kompositionen zu abstrakten Farbbildern inspirieren. Abschließend werden die Kinder mit einem oder mehreren Aquarellen von Wassily Kandinsky bekannt gemacht. Seine abstrakten Bilder sah er als Kompositionen analog zur Musik. Die Kinder beschreiben Ähnlichkeiten zwischen Kandinskys Malerei und ihren KlingKlangBildern.



Das wird benötigt

- Tablets
- Beamer (optional)
- Aquarellpapier/Wasserfarben, Pinsel
- Abbildungen von Aquarellen Wassily Kandinskys
- App: „Musyc“

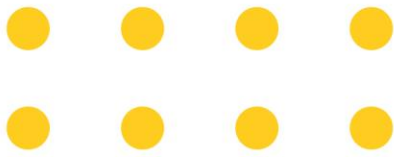
Vorbereitung

Mit der App „Musyc“ ein beispielhaftes KlingKlangBild produzieren.



Tipp

- Als Alternative zu Wasserfarben auf Papier können die Kinder digitale Bilder in der App „Tayasui Sketches School“ erstellen. Mit dem Pinselwerkzeug lassen sich digitale Aquarelle zeichnen.
- Die KlingKlangBilder können aus der App „Musyc“ als Videos exportiert werden. Da der Prozess schon bei kurzen Kompositionen lang dauern kann, empfiehlt es sich, dies nach der Veranstaltung durchzuführen.



Zeit

45 Minuten

6
9

Virtueller Vulkanausbruch in der Bibliothek

Ziel

Augmented Reality bedeutet übersetzt so viel wie „erweiterte Realität“. Im Falle der App „Quiver“ beginnt alles mit einer Ausmalvorlage auf Papier. Ist das Bild fertig gestaltet, hält man es vor die Kamera des Tablets. Bei „Quiver“ wird aus der Ausmalvorlage ein sich bewegendes 3D-Objekt – allerdings in den Farben, mit denen die Kinder ihre Bilder ausgemalt haben.

Ablauf

Zum Einstieg bietet es sich an, ein Buch zum Thema Vulkane auszuwählen und den Kindern daraus vorzulesen und gemeinsam die Abbildungen darin zu betrachten. Vielleicht steht auch eine Bücherkiste bereit, in der die Kinder ganz eigenständig nach Vulkanen stöbern können. Danach schließt sich die Ausmaleinheit an. Sind die Kinder mit dem Ausmalen fertig, erhält jede Kleingruppe von 3-4 Kindern ein Tablet. Im Hauptbildschirm der App „Quiver“ ist die Kamera aktiv und man kann damit das gesamte Ausmalbild in den Blick nehmen. Dieses wird als Schlüsselbild erkannt und die App ergänzt nun die Augmented Reality Inhalte auf dem Bildschirm. Man sieht also beides. Im Hintergrund die Bibliothek und das Ausmalbild und im Vordergrund erscheint der virtuelle Vulkan. Die Kinder können nun durch das Tippen auf das Explosions-Symbol den Vulkan zum Ausbrechen bringen. Da jedes Bild anders ausgemalt wurde, sehen auch die jeweiligen digitalen Vulkane anders aus. Wenn alle Kinder ihren Vulkan beim Ausbruch beobachtet haben, kommt die Großgruppe noch einmal zusammen. In der Reflexion sind nun mindestens zwei Dinge wichtig: Was habt Ihr beobachtet? Hier können alle MINT-Bezüge rund um den Vulkan geklärt werden. Und: Wie war das technisch möglich? Versuchen Sie gemeinsam mit den Kindern zu ergründen, dass sich Realität und virtuelle Zusatzinformationen auf dem Bildschirm überlagert haben.



Das wird benötigt

- Tablets (1 Tablet für 3-4 Kinder)
- „Quiver“-Malvorlagen (für jedes Kind eine)
- Malstifte für alle Kinder
- Tische oder sonstige Malunterlagen
- Buch/Bücher passend zum gewählten Thema
- App: „Quiver“

Vorbereitung

Die gewünschten Malvorlagen werden vorab von der „Quiver“-Website heruntergeladen und ausgedruckt. Behandelt man mit den Kindern z. B. das Thema Feuerwehr, findet sich eine dazu passende Malvorlage. In der App „Quiver“ wird das Löschfahrzeug am Ende dreidimensional und fährt über den Tisch oder Fußboden der Bibliothek davon.

Tipp

- Je jünger die Kinder sind, umso weniger wundern sie sich über den Effekt der virtuellen Überlagerung der realen Bilder. Sie nehmen dies als gegeben hin. Umso spannender ist der Austausch mit Ihnen über das gerade Gesehene.
- Manche Vorlagen sind kostenfrei (wie auch die App), andere kauft man als Sammlung dazu. Dies ändert sich stetig und sollte vorher überprüft werden.





Zeit mind. 45 Minuten

8

12

BücherBlitzlicht

Ziel

Durch die Fotocollagen entstehen persönliche Buchempfehlungen, die auf den Sachbuchbestand der Bibliothek aufmerksam machen. Die Aufgabenstellung fördert das kreative Potential und die Teilnehmenden lernen Sachbücher aus einer anderen als der gewohnten unterrichtlichen Perspektive kennen.

Ablauf

Zu Beginn werden die Teilnehmenden in die Aufgabe eingeführt: Das „BücherBlitzlicht“ ist eine sehr kurze Art der Buchvorstellung, bei der jeder Titel durch eine auf dem iPad erstellte Fotocollage präsentiert wird. Die Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen und suchen sich in der Bibliothek ein geeignetes Sachbuch aus. Danach wird die Aufgabenstellung anhand der Beispielcollage über den Beamer demonstriert:

- 1) Ein Porträtfoto mit dem Buch in der Hand. Das Cover soll gut erkennbar sein.
- 2) Eine Nahaufnahme von einer typischen, schönen Seite des Buches.
- 3) Ein in der App „Tayasui Sketches School“ angefertigtes Bild mit einer Aussage und/oder einer Zeichnung, passend zum Inhalt des Buches. Das Bild anschließend in den Foto-Ordner des iPads exportieren.
- 4) Die so entstandenen drei Bilder in der App „Layout by Instagram“ zu einer Collage zusammenstellen und im Foto-Ordner des iPads abspeichern.

Anschließend wird die Handhabung der verwendeten Apps kurz über den Beamer vorgeführt. Für die Erstellung der Collage erhalten die Teilnehmenden paarweise ein iPad und starten mit dem Fotografieren. An einem Gruppentisch erledigen sie die weiteren Bearbeitungsschritte. Gemeinsamer Abschluss: In einer Präsentation über den Beamer zeigen und kommentieren die Teilnehmer*innen ihr BücherBlitzlicht.



Das wird benötigt

- Tablets
- Beamer
- altersgerechte, illustrierte Sachbücher
- Apps: „Layout by Instagram“, „Tayasui Sketches School“

Vorbereitung

Auf einem iPad zu einem ausgewählten Buch eine Beispielcollage erstellen. Dieses iPad am Beamer anschließen.

Tipp

- Bei jüngeren Kindern ist statt Sachliteratur auch erzählende Literatur mit einem hohen Illustrationsanteil möglich.
- Je „Blitzlicht“ müssen alle drei Fotos mit demselben iPad gemacht werden, damit die Collage erstellt werden kann.
- Bei Gruppenteilung: Eine Gruppenhälfte arbeitet mit den iPads. Die andere Hälfte erhält eine schriftliche Aufgabe zu ihren Büchern (wichtigste Angaben zum Buch, ein bis zwei prägnante Aussagen, etc). Diese Informationen fließen in die Schlusspräsentation ein.



Zeit ca. 45 - 60 Minuten

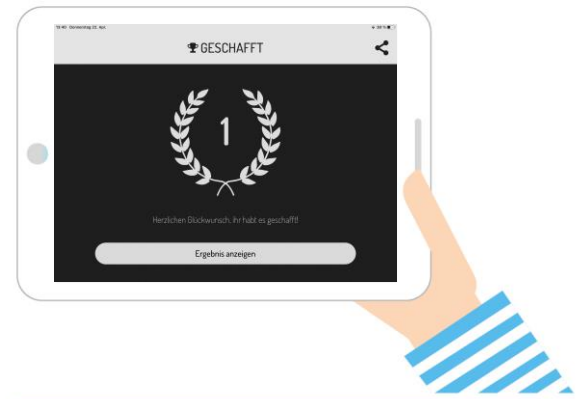
8

12

Digitale Rätsel-Rallye durch die Bibliothek

Ziel

„Das war cool, aber die Fragen waren ganz schön schwer!“
„Unsere Gruppe hat ziemlich lange geknobelt und recherchiert, um alle Aufgaben zu lösen.“ Solcherlei Rückmeldungen sind zu erwarten, wenn man sich eine spannende Schnitzeljagd durch die eigene Bibliothek ausgedacht hat. Da diese per Tablets durchgeführt wird, kann man sie immer wieder verwenden.



Ablauf

Eine Rallye sollte so geplant sein, dass sie für eine ganze Schulklasse spielbar ist. Bewährt haben sich 6 Kleingruppen à 3-5 Schüler*innen. Jedes Team erhält ein Tablet und den Zahlencode, der sie zur richtigen Rallye führt. Zu Beginn der Rallye wird vergleichbar mit einem Inhaltsverzeichnis eines Buches angezeigt, welche Orte oder Themenbereiche von den Teams bearbeitet werden sollen. Jedes Team hat einen Laufzettel. Für Teams, die eine Frage haben, sollte man einen Infotresen einrichten. Die Bibliotheksmitarbeiter*innen sollten jedoch nur Denkanstöße geben und nicht zu viel verraten. Bei 6 Themenbereichen mit je mind. 4 Fragen sind die Teams ca. 60 Minuten beschäftigt. Gruppen, die vor den anderen fertig sind, können sich Bücher genauer ansehen, die ihnen während der Rallye aufgefallen sind. Zum Abschluss kommen alle im Plenum zusammen und tauschen sich über die Fragen aus. Welche Frage war besonders schwer? Was habt ihr bei Frage XY geantwortet? Wie hieß der Autor des gesuchten Indianerbuches? Mit der App „Actionbound“ ist es den Teams möglich, ihre Spielergebnisse an die zugehörige Webseite zu senden. Als Spielleitung kann man im geschützten Bereich diese Ergebnisse aufrufen und die Gruppen vergleichen. Diese Darstellung der Antworten und Punkte kann man per Beamer oder Monitor im Plenum zeigen.

Das wird benötigt

- 1 Tablet pro Kleingruppe (3-5 Personen)
- Lizenz für Actionbound
- vorab erstellte Rallye für die eigene Bibliothek
- QR-Code zum Download des eigenen Bounds ausdrucken und bereitstellen oder diesen vorab auf alle Tablets herunterladen
- ggf. QR-Codes an den Rätselstationen aufhängen
- App: „Actionbound“

Vorbereitung

Auf www.actionbound.de einen Testzugang anlegen oder eine EDU-Lizenz erwerben. Eine digitale Rätselrallye erstellen, bei der die Teilnehmenden die Bibliothek kennenlernen. Einen Laufzettel erstellen, auf dem sie notiert haben, in welcher Reihenfolge sie die Kapitel durcharbeiten sollen. So können Sie sicherstellen, dass sich die Gruppen im Haus verteilen und nicht voneinander abschauen können.



Tipp

Mögliche Fragen oder Aufgaben: Wie viele Stufen führen vom Erdgeschoss in den ersten Stock? Seit wann gibt es unsere Bibliothek? Wie viele Bücher darf man auf einmal ausleihen? Fotografiert eure Gruppe so, dass man eure Gesichter nicht erkennen kann, aber den Ort an dem ihr gerade seid. Findet ein Buch, in dem eine Giraffe abgebildet ist. Ladet als Beweis ein Foto der Seite hoch. Dreht ein Video, in dem ihr einen Ausschnitt eines Kinderbuches von Paul Maar vorlest. Welche Farbe hat Asterix' Hose?



Zeit mind. 120 Minuten

8

12

Ein eBook über mein Lieblingsbuch

Ziel

Junge Bibliotheksbesucher*innen lernen zunächst, wie sie in den umfangreichen Beständen ein Buch finden, welches sie interessiert und wie sie dieses ausleihen können. Darüber lässt sich ausgezeichnet ein eBook erstellen. Daran wird festgehalten und erklärt, welche Kriterien für eine Buchauswahl wichtig sind.

Ablauf

Für das Titelblatt des Buches erstellen die Kinder je ein Foto ihres Buchcovers und nehmen dazu in der App „Book Creator One“ eine Audioaufnahme auf, in der sie Titel und Autor*in des Buches nennen. Für die zweite Seite ihres eBooks fotografieren sie den Klappentext und nehmen in der App eine Aufnahme auf, in der sie mit eigenen Worten erzählen, um wen es in dem Buch geht und wovon es handelt. Für die folgenden Seiten fotografieren sie das aufgeklappte Buch, einzelne Illustrationen und erzählen in einer Audioaufnahme, was ihnen an den Bildern gefällt und welchen Eindruck sie vom Buch haben. Außerdem könnten sie die Signatur auf dem Buchrücken fotografieren und erklären, was sie bedeutet und wie sie ihr Buch entdeckt haben. Wenn das eBook fertig ist, werden die Aufnahmen dann beim Durchblättern des digitalen Buches abgespielt, wenn man auf das Lautsprechersymbol tippt.

Je nach Zeit können einzelne Ergebnisse im Plenum per Beamer und exemplarisch diskutiert werden. Möglich wäre auch, dass sich die Kinder in Kleingruppen gegenseitig ihre Bücher und eBooks an verschiedenen Orten in der Bücherei zeigen. So hat jedes Kind die Möglichkeit, sein Ergebnis zumindest einmal jemand anderem zu zeigen.



Das wird benötigt

- Tablets (mind. 1 Tablet für 2 Kinder)
- ruhige Umgebung für Audioaufnahmen
- Beamer + Apple TV oder Adapter
- App: „Book Creator One“ oder „Story Creator“

Vorbereitung

Jedes Kind hat sich entweder ein Buch in der Bücherei ausgesucht oder von zu Hause mitgebracht. Es stehen ausreichend Tablets entweder paarweise oder für jede/n Schüler*in einzeln zur Verfügung.



Tipp

- Achtung: In der kostenlosen Variante der App „Book Creator“ kann man nur ein eBook erstellen! Ggf. müssen also mehrere Bücher in einem eBook vorgestellt werden.
- App-Alternative: „Story Creator“



Zeit mind. 60 Minuten

8

12

Fachwissen im Comic-Stil

Ziel

Durch Erklären lernt man am meisten. Mit Hilfe der App „Book Creator“ können die Kinder ihr Wissen zu einem bestimmten Sachgebiet in Form eines kurzen Comics darstellen. Die Umsetzung kann sehr variabel gewählt werden, je nach Zeit, Alter der Kinder und gewähltem Sachgebiet.



Ablauf

Was wären Comics ohne gute Bilder! Diese müssen nicht gezeichnet werden, sondern es können auch Fotografien sein, z. B. von Abbildungen in Sachbüchern der Bibliothek. Hier einige grundlegende Regeln, die zum Einstieg besprochen werden sollten: Achte darauf, dass das, was du fotografieren willst, gut zu sehen ist. Der wichtigste Teil des Fotos soll scharf sein. Tippe mit dem Finger auf die Stelle auf dem Display. Dort wird dann scharf gestellt. Achte auf das Licht! Wenn du in Gebäuden fotografierst, stelle dich immer mit dem Rücken zum Fenster. Draußen sollte die Sonne in deinem Rücken sein. Damit vermeidest du Gegenlicht und unschöne Schatten auf deinem Bild. Lass dir Zeit. Im Anschluss wird den Kindern der Umgang mit der App „Book Creator“ erklärt. Es ist wichtig, dass sie bei der Erstellung eines neuen Buchs eins der Comic-Formate auswählen. Dann zeigt man ihnen, wie man Bilder, Text, Sprechblasen etc. einfügen kann. Nun machen sich die Kleingruppen an die Arbeit und erstellen die Comics zu einem bestimmten Thema. Dabei können sie sich gegenseitig unterstützen, wenn z. B. Bilder gemacht werden sollen, bei denen mehr als eine Person zu sehen ist. Zum Abschluss kommt die Gruppe wieder im Plenum zusammen und die fertigen Teilkapitel des Comics werden über Beamer angeschaut. Steht genug Zeit zur Verfügung, kann das Feedback dieser Sichtung von den Teams noch eingearbeitet werden.

Das wird benötigt

- Tablets (1 Tablet für 2-4 Kinder)
- Medienkiste mit Recherchematerialien zum Thema
- Beamer oder Monitor
- Apple-TV oder Adapter Lightning-HDMI
- App: „Book Creator“

Vorbereitung

In einem Vorgespräch mit der Lehrkraft sollte das Sachgebiet genau definiert werden. Je besser die Kinder sich in diesem bereits auskennen, umso kompetenter und selbstbestimmter können sie an ihrem Comic arbeiten. Aus den Bibliotheksbeständen kann vorab eine Medienkiste mit ergänzendem Recherchematerial zusammengestellt werden.

Tipp

Die App „Book Creator“ eignet sich sehr gut zum sequenziellen Erzählen. Deshalb können Abläufe, z. B. „In 6 Schritten von der Buchrecherche zur Ausleihe“ oder „Was tun, wenn meine Leihfrist überschritten ist?“, damit bebildert und mit kurzen Texten beschrieben werden.



Zeit mind. 90 Minuten

8

12

Ich erkläre es euch – per Video

Ziel

Ruhe bitte – Kamera läuft: In der Bibliothek wird gefilmt. An allen Stationen, die den jungen Besucher*innen zuvor bei der Hausführung erläutert wurden, entstehen nun kurze Erklärfilme. Doch jetzt sind die Kinder die Expert*innen, die genau erklären, wie man nach einem Buch recherchiert, es per Signatur in den Regalen findet oder worauf bei der Ausleihe zu achten ist.



Ablauf

Im Plenum wird geklärt, welche Aufgaben beim Filmen zu besetzen sind. Es sollte 1-2 Moderator*innen vor der Kamera geben, die genau erklären, was es über ihre Station Wissenswertes zu berichten gibt. Sie sollten sich Stichworte aufschreiben, um nichts zu vergessen. Ein/e Regisseur*in steht neben der Kamera und achtet darauf, dass die Inhalte verständlich erklärt und dass nichts Wesentliches ausgelassen wurde. Hinter der Kamera achten 1-2 Kameraleute auf guten Bildaufbau, schöne Belichtung und verwacklungsfreie Aufnahmen. Das Plenum wird aufgelöst, wenn allen klar ist, welche Rolle sie in ihrer Gruppe übernehmen und was dafür zu tun ist. Die Kameraleute aller Teams kommen in einer gesonderten Runde zusammen und erhalten eine kurze Einführung in die Kamera-App. Der Film muss im Querformat gedreht werden, sonst würde er auf einem Fernseher falsch angezeigt. Mit dem Kommando „Kamera läuft“ geben die Kameraleute bekannt, dass die Aufnahme gestartet ist. Erst dann dürfen die Moderator*innen loslegen. Das Projekt endet wieder im Plenum, wo sich die Teams ihre Erklärvideos gegenseitig vorstellen. Da nun alle wissen, worauf es bei einem Videodreh besonders ankommt, können sie auch wohlwollende und konstruktive Kritik äußern: Wie war der Bildaufbau und die Kameraführung? War die Moderation verständlich und wurde alles Wesentliche benannt? Hätte die Regie noch weitere Tipps geben können?

Das wird benötigt

- 1 Tablet pro Team
- ein Drehort bzw. Thema pro Team
- App: „Kamera“ (Videofunktion), evt. „iMovie“

Vorbereitung

Diese Videomethode schließt nahtlos an eine Bibliotheksführung an. Vorab sollte man überlegen, in wie viele Teams man die Besuchergruppe nach der Führung aufteilen möchte. Mindestens so viele Stationen werden bei der Tour vorgestellt. Nach der Führung werden die Kinder in Gruppen den jeweiligen Stationen zugeordnet. Die Kinder sollen sich während der Führung Notizen machen und sollten die Möglichkeit nutzen, Rückfragen zu stellen.

Tipp

- Filmanfänger*innen machen häufig dieselben Fehler: Nicht zu viel Platz über dem Kopf! Bitte setzt die Gesichter eurer Moderator*innen nicht in die Bildmitte. Es reicht, wenn über dem Kopf eine Handbreit Platz gelassen wird.
- Geht mit der Kamera möglichst nah ran. Die Moderator*innen sollten nicht weiter als 1 Meter entfernt von der Kamera stehen, sonst habt ihr keine gute Tonaufnahme.



Zeit Mind. 45 Minuten

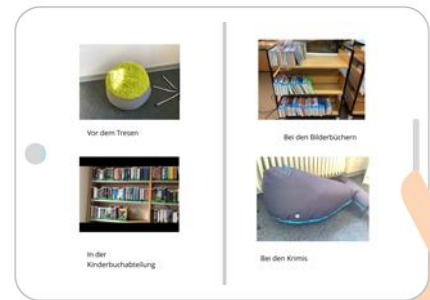
8

12

iPad-Trip durch die Bibliothek

Ziel

Die Aktion lässt die Teilnehmenden viele Details in der Bibliothek entdecken. Die selbstständige Suche nach Motiven, das eigenverantwortliche Fotografieren sowie die Formulierung von Hinweisen fördern Fantasie, Kreativität und Sprachvermögen.



Ablauf

Die Teilnehmenden werden zu einer ungewöhnlichen Erkundung der Bibliothek begrüßt und erfahren ihren Auftrag: Teams à drei bis vier Personen erhalten jeweils ein iPad mit einem Suchauftrag in der App „Book Creator One“ und suchen die hinterlegten Motive in der Bibliothek. Ist ein Motiv gefunden, wird es zum Beweis fotografiert und die beiden Fotos und der passende Hinweis nebeneinander geschoben. Die Bedienung der App erschließt sich leicht, die Teilnehmenden benötigen dazu nur wenig Hilfestellung. Hat ein Team alle Motive gefunden, lässt es den/die Moderator*in kurz die Richtigkeit überprüfen. Anschließend darf das Team eine Doppelseite mit eigenen Suchaufgaben erstellen, analog dem Startauftrag mit Fotos und Hinweisen. Diese Buchseite wird dann zum Auftrag für die zweite Phase. Diese Phase beginnt, wenn alle Teams eigene Aufträge angelegt haben: Die Teams tauschen untereinander die iPads und suchen die von den anderen fotografierten Motive in der Bibliothek. Zum Abschluss werden von den Buchseiten prägnante und originelle Fotomotive herausgegriffen und via Beamer gezeigt.

Das wird benötigt

- Tablets
- Beamer
- App: „Book Creator One“

Vorbereitung

Kurz vor der Veranstaltung (zeitnah, denn manche Motive ändern sich) die Suchaufgaben für den Start erstellen: Auf jedem iPad in der App „Book Creator One“ eine Doppelseite mit vier Detailfotos aus der Bibliothek und Hinweisen, wo das jeweilige Motiv zu finden ist, füllen. Fotos und Hinweise auf der Doppelseite durchmischen. Auf den iPads unterschiedliche Suchaufgaben anlegen.

Tipp

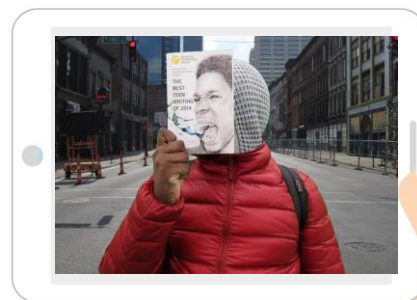
- Bei kleinen Bibliotheksräumen die Gruppe gleich zu Beginn in zwei Hälften teilen. Jeweils eine Gruppenhälfte beschäftigt sich in einem Nebenraum mit passenden Medien. Die zweite Gruppe erfüllt die von der ersten Gruppe erstellten Suchaufträge.
- Bei der Abschlussrunde die Fotos nutzen, um an ihnen Besonderheiten der Bibliothek zu besprechen.

#CoverUp!

Ziel



Das Konzept ist inspiriert vom Trend „bookfaces“ in Sozialen Medien. Die Veranstaltung bietet einen guten Anlass für eine Debatte über die Rechte am eigenen Bild. Gleichzeitig macht sie auf die interessante Gestaltung von Jugendbuchcovern aufmerksam, schult die eigene Wahrnehmung und weckt die Kreativität beim Fotografieren.



Ablauf

Die Veranstaltung beginnt mit einer Diskussionsrunde zum Thema „Selfies im Internet“ (Erfahrungen, Gefahren, Bildrechte). Anschließend wird mit geeigneten Beispielen die #CoverUp!-Idee vorgeführt: Eine Person wird so fotografiert, dass ein Buchcover in die Person „übergeht“. Das Buchcover steht immer im Vordergrund. Ist z. B. auf dem Cover ein Gesicht abgebildet, ersetzt diese Abbildung das Gesicht der Person und somit ist nicht zu erkennen, wer sich hinter dem Buch versteckt. Die Teilnehmer*innen finden sich nun in Dreiergruppen zusammen und bekommen jeweils ein iPad. Jede/r wählt ein Buch für das eigene #CoverUp!-Porträt aus. Die Teammitglieder beraten sich untereinander, wie ihre Fotos aussehen sollen und fotografieren sich entsprechend der #CoverUp!-Idee gegenseitig mit der Kamera-App des iPads. Dabei gibt die Person, die porträtiert wird, Anweisungen, wie die Aufnahme gemacht werden soll (Perspektive, Abstand, Bildausschnitt, etc.). Es können mehrere Probeaufnahmen gemacht werden. Haben alle Mitglieder eines Teams ein gelungenes Foto abgespeichert, geben sie ihr iPad ab. Zum Abschluss werden die #CoverUp!-Porträts gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.

Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- Jugendbücher, auf deren Einbänden Köpfe oder Körperteile abgebildet sind
- App: „Kamera“

Vorbereitung

Mit einem iPad einige Beispielfotos produzieren.

Tipp

- Der Blog: <https://hashtagcoverup.wordpress.com> zeigt Beispiele für #CoverUp!-Porträts.
- Einen Blog einrichten, #CoverUp!-Fotos hochladen und im Internet eine Abstimmung durchführen, bei der die beliebtesten Bilder gekürt werden. Die Bilder werden ausgedruckt und in der Bibliothek ausgestellt.

Alles im grünen Bereich

Ziel

Die Tagesschau nutzt ihn und auch die Kindernachrichtensendung „Logo“ ist damit ausgestattet. Ein Greenscreen, also ein Studiohintergrund in stechendgrüner Farbe macht es möglich, die Personen im Vordergrund „freizustellen“. Am Rechner wird das Grün (alternativ auch Blau) dann durch einen anderen Hintergrund in Form einer digitalen Grafik ausgetauscht. Das geht auch in der Bibliothek!

Ablauf

Zum Einstieg bietet es sich an, mit den Kindern zu besprechen, wie die Greenscreen-Methode technisch funktioniert. Entweder findet sich im Medienbestand der Bibliothek hierzu ein Sachbuch oder Video, oder man ruft im Internet über das Stichwort „Greenscreen“ passende Fotos oder Videos auf. In einem kurzen Gespräch wird deutlich, wie mittels Software der spezifische Grünanteil aus dem Hintergrund entfernt und stattdessen gegen eine andere Bild- oder Videodatei ersetzt werden kann. Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und blättern in einigen Büchern, die Fotos von berühmten Ereignissen der Geschichte oder Bilder zu naturwissenschaftlichen Themen enthalten. Jede Gruppe entscheidet sich nun für ein Motiv aus einem Buch in der Bibliothek, welches sie als Hintergrund für ihren Green-Screen-Film nehmen will, und fotografiert es. Danach drehen die Kinder gemeinsam ein dazu passendes Video vor dem Greenscreen, z. B. spazieren die Kinder über den Mond, entdecken die Pyramiden etc. In der App „iMovie“ kann man nun einen Film erstellen, der das Foto als Hintergrund nimmt und kann dann den Green-Screen-Film darüberlegen. Dabei wird der grüne Hintergrund durch das Foto ersetzt. Unter „Audio“ können dem Film noch Hintergrundmusik oder Toneffekte zugefügt werden. Mit dem Mikrofonsymbol links können auch Audiospuren aufgenommen werden. Die fertigen Ergebnisse können per Beamer präsentiert und in der Gruppe diskutiert werden.



Das wird benötigt

- Tablets
- Greenscreen
- Auswahl an bebilderten Kinder- und Jugendsachbüchern zu geschichtlichen oder naturwissenschaftlichen Themen
- Beamer
- Apps: „Kamera“, „iMovie“

Vorbereitung

Einen Greenscreen basteln, z. B. aus einem leuchtend grünen Bettlaken. Bildreiche Kinder- und Jugendsachbücher zu geschichtlichen oder naturwissenschaftlichen Themen bereitstellen. Einen Beispiel-Green-Screen-Film mit „iMovie“ erstellen.

Tipp

„iMovie“ öffnen > „neues Projekt“ > unter „Fotos“ das eben aufgenommene Bild raussuchen > „Film erstellen“ (ganz unten) > unten auf den „Bild-Stream“ tippen, sodass er gelb umrandet erscheint, je nachdem wie lange das Video ungefähr ist, ihn ein paarmal duplizieren (eventuell oben in dem großen Fenster unten rechts den „Ken Burns Effekt“ deaktivieren) > den weißen Zeiger an den Anfang ziehen > oben rechts unter „Medien“ > „Videos“, das Video, das soeben vor dem Greenscreen aufgenommen wurde, antippen, sodass es gelb umrandet ist > auf die drei Punkte tippen > „Green- /Bluescreen“ auswählen

Buch auf – Trailer ab!

Ziel

Das Erstellen der Buchtrailer fördert die Teamarbeit, ist durch das Gerüst, das die App vorgibt, einfach und führt schnell zu attraktiven Ergebnissen. Die Teams beschäftigen sich auf kreative Weise mit dem Inhalt „ihres“ Buches. Die Freude am Darstellen und Filmen wird geweckt. Dem Publikum dient der Buchtrailer als attraktive Art der Buchempfehlung.



Ablauf

Die Teilnehmenden werden mit einem einleitenden Gespräch über Film- und Buchtrailer zum Thema hingeführt. Es werden Kleingruppen gebildet (mind. 3 Personen), die jeweils einen Trailer erstellen. Die iPads werden ausgeteilt. Anhand des Beispiel-Buchtrailers wird den Teilnehmenden das Vorgehen zur Erstellung eines Trailers mit der App „iMovie“ erläutert. Die Kleingruppen werden zur Teamarbeit angeregt, alle sollen angemessen an der Produktion beteiligt sein. Stand vorher noch nicht fest, welche Bücher die Kleingruppen im Trailer vorstellen wollen (siehe Tipp für Schulklassen), wählen sie nun einen Titel aus, dessen Inhalt mindestens einem Gruppenmitglied bekannt ist. Jedes Team einigt sich für seinen Buchtrailer auf eine dem Genre entsprechende Vorlage in der App (Horror, Romantik etc.). Die Grundidee für den Buchtrailer wird entwickelt. Die Trailer-Vorlagen machen die Produktion einfach. Am Schluss jedes Buchtrailers sollte das Cover einmal zu sehen sein, damit der Bezug zum Buch hergestellt ist. Für die Abschlusspräsentation der fertigen Trailer werden die iPads auf Tischen aufgestellt. Die Teilnehmenden gehen von iPad zu iPad und schauen sich die jeweiligen Buchtrailer der anderen Gruppen in der App an.

Das wird benötigt

- Tablets
- Auswahl an attraktiven Kinder- und Jugendromanen
- Verkleidungsutensilien und Requisiten
- Apps: „Kamera“, „iMovie“

Vorbereitung

Mit der App „iMovie“ einen beispielhaften Buchtrailer produzieren.

Tipp

- Bei Schulklassen gut als Umsetzung einer gemeinsamen Lektüre oder als Ausklang von Buchvorstellungen geeignet.
- Storyboards (Vorlagen im Internet verfügbar) einsetzen, mit deren Hilfe die Teams vor der Trailerproduktion ihre Ideen strukturieren.
- Im Internet gibt es leicht verständliche Anleitungen zur Bedienung der App „iMovie“.
- Alternativer Veranstaltungsabschluss: Die Trailer über Beamer präsentieren.

Emoji-Raten – Das Alphabet des Internets

Ziel

In der Onlinekommunikation sind Emojis sehr beliebt. Mit Hilfe der kleinen Grafiken lassen sich Stimmungen ausdrücken und Handlungen kommentieren. So werden Worte und manchmal ganze Sätze durch Piktogramme ersetzt. Derart vorgebildet, haben die Kinder nun die Aufgabe, ein Buch in Emojis zusammenzufassen, so dass die anderen raten können, um welchen Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur es sich hierbei handelt.

Ablauf

Zur Begrüßung und Einstimmung wird der Gruppe ein Ausschnitt eines Buches vorgelesen. Die Kinder haben die Aufgabe zu erraten, um welches Buch es sich handelt. In eigenen Worten können sie die Handlung des Buches kurz zusammenfassen. Nun wird ihnen die Aufgabenstellung für das anschließende Bücher-Rätsel vorgestellt. In Zweier- oder Dreiergruppen sollen sie sich eine ruhige Ecke in der Bibliothek suchen. Jedes Team erhält eines der eingepackten Bücher und dazu ein Tablet. Unbeobachtet von den anderen Teams können sie ihr Buch auspacken und im gemeinsamen Austausch die Handlung des Buches zusammenfassen. Vielleicht hilft der Klappentext dabei oder sie lesen sich kurze Ausschnitte aus dem Buch vor. Wenn alle im Team den Plot vor Augen haben, besteht ihre Aufgabe darin, ihr Buch nur unter Zuhilfenahme von Emojis zu beschreiben. Sie dürfen maximal 12 der farbigen Bilder dafür verwenden. Jedes Team erstellt eine Rätselzeile in der App „Notizen“. Anschließend kommen alle wieder im Plenum zusammen und das Emoji-Rätselspiel kann beginnen. Die Kleingruppen präsentieren nach und nach ihre Emoji-Zeile, die sie per Beamer auf der großen Leinwand zeigen. Die Klasse hat die Aufgabe, anhand dieser grafischen Hinweise den Buchklassiker zu erraten. Das ist meist sehr lustig und kommunikativ. Zur Auflösung präsentiert das Team das Cover des Buches und ggf. ist auch Zeit, um den Inhalt noch einmal für alle zusammenzufassen.



Das wird benötigt

- pro Zweier- oder Dreiergruppe ein Buch und ein Tablet
- Buchumschläge aus Packpapier
- Beamer und Leinwand
- HDMI-Adapter oder Apple TV
- App: „Notizen“

Vorbereitung

Im Vorgespräch wird mit dem/der Lehrer*in bzw. Begleitperson besprochen, welche Bücher vermutlich alle Kinder kennen oder die Gruppe erarbeitet im Vorfeld des Bibliotheksbesuches eine Buchauswahl, die allen bekannt ist. Ebenso kann auf Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur zurückgegriffen werden. Es werden 10 solcher Bücher ausgewählt und in Packpapier eingeschlagen, so dass man die Cover nicht erkennen kann.

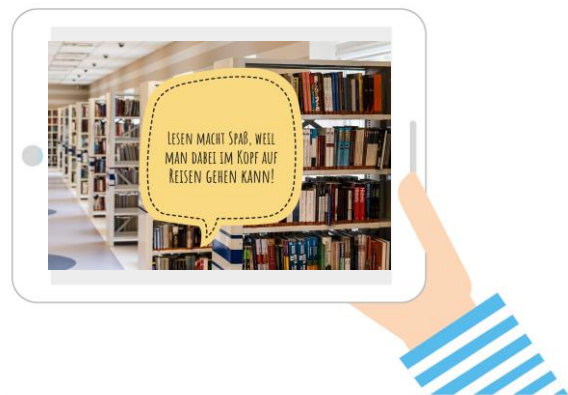
Tipp

- Da Emojis recht klein sind und man in der „Notizen“-App die Schrift nicht vergrößern kann, können Screenshots erstellt werden (Home-Button + Ein-/Ausschalttaste drücken). Öffnet man diese in der Foto-App, kann man mit zwei Fingern in das Bild hineinzoomen.
- Diese Methode ist zwar sehr spielerisch, gleichzeitig verlangt sie von den Kleingruppen einen hohen Abstraktionsgrad. Die Teams müssen sich vom Text lösen und eine Übersetzungsleistung in eine andere Form der Kommunikation vollbringen.

Lesebotschafter*innen

Ziel

Was ist das Faszinierende an Büchern? Warum ist Lesen wichtig und was macht daran Spaß? Die Teilnehmenden finden Antworten auf diese Fragen und denken sich ihre persönliche Botschaft aus. Die Teilnehmenden werden zu Lesebotschafter*innen und kreieren ihre eigenen Lesebotschafter*innen-Fotokarten.



Ablauf

Zum Einstieg werden die Teilnehmenden gefragt, ob sie gerne lesen, was ihnen am Bücherlesen besonders Spaß macht und warum sie denken, dass Lesen wichtig ist. Im Anschluss vervollständigen sie einen der folgenden Sätze: „Ich lese gerne, weil...!“ „Lesen ist wichtig, weil...!“ „Lesen macht Spaß, weil...!“ auf einem Blatt Papier. Den Teilnehmenden werden Beispiele für Lesebotschafter*innen-Fotokarten gezeigt und die einzelnen Arbeitsschritte erklärt. Hierzu wird das Tablet an einen Beamer angeschlossen und Schritt für Schritt die Arbeitsweise der App „Snapseed“ demonstriert. Nun arbeiten die Teilnehmenden paarweise. Sie fotografieren sich gegenseitig mit ihrem Lieblingsbuch. Das Foto wird in der App „Snapseed“ geöffnet. Mithilfe der voreingestellten „LOOKS“ kann das Foto zunächst bearbeitet werden. Unter „TOOLS“ wird anschließend ein Rahmen ausgewählt. Ebenfalls unter „TOOLS“ findet sich das Textwerkzeug, mit dem der zuvor ausgedachte Satz ins Foto eingesetzt werden kann. Öffnet man das Textwerkzeug erscheint standardmäßig eine Vorlage mit einem Beispieltext. Per Doppeltipp auf die Grafik öffnet sich das Fenster zur Texteingabe. Anschließend kann aus den verschiedenen Formvorlagen ausgewählt werden. Auch Farbe, Transparenz, Größe und Position des Textes können noch individuell eingestellt werden. Am Ende wird das Foto über „Exportieren“ auf dem Tablet gespeichert. Zum Abschluss präsentieren die Teilnehmenden ihre persönlichen Lesebotschafter*innen-Fotokarten.

Das wird benötigt

- Tablets (1 Tablet für 1 – 2 Personen)
- Beispielfoto
- Beamer + Verbindungsmöglichkeit mit Tablet zur Demonstration
- Papier + Stifte
- Apps: „Kamera“, „Snapseed“

Vorbereitung

Es ist hilfreich, im Vorfeld einige Fotobeispiele zu produzieren, die zum Einstieg gezeigt werden. So ist schneller klar, wie das Endergebnis aussehen soll und die einzelnen Arbeitsschritte können besser erklärt werden. Je nach zur Verfügung stehender Zeit ist es außerdem hilfreich, Kärtchen mit den Satzanfängen auszuteilen, auf denen die Teilnehmenden die Sätze vervollständigen können.

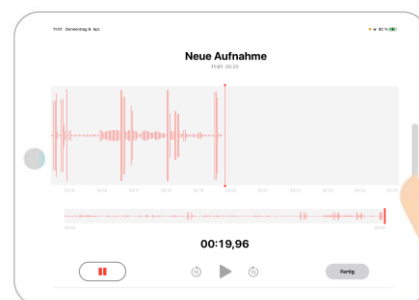
Tipp

Anstatt die Lieblingsbücher zu fotografieren und zu verschriftlichen, warum man gerne liest, kann auch die Bibliothek als Aufhänger genommen werden. Es können z.B. folgende Sätze vervollständigt werden: „Ich gehe gerne in die Bibliothek, weil...!“ „Die Bibliothek gefällt mir, weil...!“

Podcast zum Schulthema

Ziel

Mit der Lehrperson wurde vereinbart, dass sich Kleingruppen bilden, die ihr Wissen durch eine kurze Buchrecherche noch vertiefen und anschließend ihre Erkenntnisse in einem einminütigen Audiobeitrag zusammenfassen. Die Summe dieser Einzelbeiträge ergibt dann die Podcastfolge.



Ablauf

Zunächst recherchieren alle Kinder zum Thema in der vorbereiteten Bücherkiste und schreiben die Stichworte auf, die ihnen am wichtigsten bzw. am spannendsten erscheinen. Diese Karten werden anschließend im Sitzkreis vorgestellt und geclustert. Wenn die zueinander passenden Karten nahe beisammen liegen, findet man für jede dieser Themeneinheiten eine Überschrift. Für jede Überschrift findet sich nun eine Kleingruppe. Deren Arbeitsauftrag lautet:

Bitte nehmt einen Audiobeitrag auf, in dem ihr euer Teilthema in einer Minute spannend und verständlich erläutert. Vielleicht findet ihr ein alltagsnahes Praxisbeispiel, welches euer Thema anschaulich erklärt. Versucht nicht mehr als 5-7 Fakten in den Vortrag einzubauen. Endet ggf. mit einer eigenen Einschätzung oder Bewertung des dargestellten Problems. Wie würdet ihr entscheiden, wenn ihr etwas verändern dürft?

Die App „Sprachmemo“ ist schnell erklärt. Nach 30 Minuten Aufzeichnungszeit sollten die Aufnahmen im Kasten sein. Mit einem Klick auf „Fertig“ wird diese gespeichert und sollte einen eindeutigen Dateinamen erhalten. Mit einem Klick auf das Exportsymbol schicken die Teams ihre finale Version per Airdrop an ein iPad, auf dem alle Beiträge gesammelt werden. Nun kann die Podcastepisode im Plenum angehört werden

Das wird benötigt

- Tablets (1 Tablet pro Kleingruppe)
- Bücherkiste zum gewählten Oberthema
- Moderationskarten
- App: „Sprachmemo“

Vorbereitung

Absprache des Ablaufs mit der Lehrperson. Eine Bücherkiste zu dem Thema, das die Klasse gerade behandelt, vorbereiten (mind. ein Buch pro Kleingruppe). Um den Einstieg zu erleichtern und Zeit zu sparen, können vorab die besonders relevanten Stellen mit Markierungen und Stichwortzetteln versehen werden.

Tipp

- App-Alternative: „Voice Record Pro 7“

Spaceteam

Ziel

Das Spiel „Spaceteam“ trainiert Kommunikation, Teamarbeit, Reaktionsgeschwindigkeit und Lesekompetenz.

Wer am schnellsten die teils sehr schwierigen Worte laut vorlesen kann und sein Team am besten koordiniert, gewinnt!



Ablauf

Es werden Gruppen mit 3 – 5 Mitgliedern gebildet. Jede Person bekommt ein Tablet. Alle öffnen die App „Spaceteam“ und wählen oben links in der Ecke entweder den WLAN-Modus oder den Internet-Modus aus. Der Internet-Modus funktioniert bei mehreren Gruppen im gleichen WLAN deutlich besser. Eine Person pro Gruppe dreht den großen silbernen Regler bei sich auf „hosten“ und alle anderen kurz darauf auf „beitreten“. Alle Teilnehmenden erhalten einen kleinen Avatar in der App. Wenn alle Avatare einer Gruppe im selben Warteraum versammelt sind, drücken alle so lange auf den grünen Knopf bis sie in das Raumschiff gebeamt werden. Alle Mitspielenden bekommen unterschiedliche Anweisungen auf ihrem Bildschirm angezeigt, die auf den Schalttafeln aller Spielenden ausgeführt werden müssen, sodass das Raumschiff nicht abstürzt. Nur eine Person in der Gruppe kann diese Anweisung erfüllen (z. B. „Äthergebläse einschalten“), manchmal ist es die Person, die die Anweisung angezeigt bekommt, aber meistens ist es ein anderes Gruppenmitglied. Nun müssen alle gleichzeitig so schnell wie möglich die eigenen Anweisungen kommunizieren und zuhören, ob sie eine der Anweisungen der anderen befolgen müssen. Im Verlauf des Spiels entstehen immer mehr Ereignisse, die die Spielenden zusätzlich ablenken. Wenn Anweisungen nicht schnell genug befolgt werden, bricht das Raumschiff langsam auseinander. Ziel ist es ein möglichst hohes Level zu erreichen, bevor dies geschieht.

Das wird benötigt

- Tablets (1 pro Person)
- WLAN mit und ohne Internetzugang
- App: „Spaceteam“

Vorbereitung

WLAN auf allen Tablets einrichten.

Tipp

Es gibt die App auch zum Englisch- und Französischlernen!

Spicken erlaubt!

Ziel



Die Anwendung der App gibt einen Einblick in die Funktion von „Augmented Reality“. Der Reiz der besonderen Technik bewirkt, dass quasi ganz nebenbei Recherchekompetenz gefördert, Textverständnis trainiert und Wissen zu einem Thema erweitert wird.



Ablauf

Durch das Feature der „Augmented Reality“ – in der App „Halo“ genannt – wird die Neugier der Teilnehmenden geweckt: Sie fertigen ein Quiz an, bei dem Spicken erlaubt ist und allen die Antwort sozusagen aus dem Nichts zufliegt. Nachdem das Erstellen eines Halos und das Scannen eines Triggers am iPad vorgeführt wurden, startet die Arbeit in Kleingruppen. Jede Gruppe erhält ein Buch und ein Stichwort, zu dem sie eine Abbildung und Informationen herausucht. Zum Rechercheergebnis wird auf einer Karteikarte eine Quizfrage formuliert und die Lösung getrennt davon notiert. Anschließend wird am iPad mit der App „Halo AR“ der Halo erstellt: Die Abbildung wird als Trigger, der handgeschriebene Lösungstext als Overlay fotografiert, am Ende wird der Halo gespeichert. Schnelle Gruppen wiederholen die Produktion von Quizfrage und Halo anhand weiterer Bücher und Stichworte. Für die Quizphase werden Fragen und Lösungen eingesammelt. Die Bücher liegen bereit und sind auf der Seite mit dem Trigger aufgeschlagen. Jede Gruppe erhält eine Quizfrage und sucht unter den Buchillustrationen jene, die zur Frage passt. Das Scannen des Bildes mit „Halo AR“ lässt die Antwort erscheinen. Die Teilnehmenden merken sich die Lösung und gehen mit einer weiteren Quizfrage erneut auf die Suche. Abschließend werden im Plenum die Quizfragen vorgelesen und gemeinsam beantwortet.

Das wird benötigt

- Tablets
- illustrierte Sachbücher/Lexika
- Karteikarten o. ä.
- Papier und Stifte
- App: „Halo AR“

Vorbereitung

Für jedes Buch ein Stichwort auswählen, zu dem sich leicht eine prägnante Abbildung und eine Textpassage finden lassen, und auf einer Karte notieren. Einen Beispiel-Halo erstellen.

Tipp

Die abschließende Besprechung der Quizfragen bietet vielfältige Ansatzpunkte für weiterführende Informationen zum Thema.

Stop and Go, Hero!

Ziel

Neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema Helden werden Einblicke in die Medien-/Filmproduktion gegeben und die Bibliothek wird als Ort mit interessanten Angeboten/Medien erlebt. Die Gruppenarbeit ermöglicht aktives und selbstständig-autonomes Gestalten. Es kann ein zusätzlicher Leseanreiz durch die Präsentation passender Medien geschaffen werden.

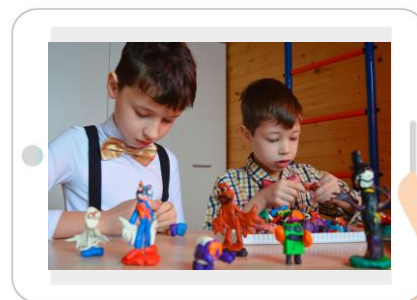
Ablauf

Zu Beginn wird das Thema „Held*innen“ eingeführt. Was ist ein Held/eine Heldin? Was ist heldenhaft? Danach können die evtl. mitgebrachten Held*innen oder die vorbereiteten Medien zum Thema vorgestellt werden.

Dann werden Basis-Informationen zum Thema Trickfilm vermittelt. Was ist ein Trickfilm und wie stellen wir einen her? Was ist „Stop Motion“? Dabei kann z. B. ein Thaumatrope zur Veranschaulichung dienen oder auch von den Teilnehmenden selbst gebastelt werden. Zum Basteln eines Thaumatrops braucht man Papier, Stifte, Scheren, Klebestifte und festen Bindfaden (siehe Tipp).

Die Funktionen der App „Stop Motion Studio“ werden eingeführt. In der App selbst gibt es auch viele kleine Video-Tutorials. Danach werden die Teilnehmenden in 2er- oder 3er-Gruppen eingeteilt und es folgt die Überleitung in die Aktivität/Aufgabenstellung:

Was erlebt der Held/die Heldin in eurem Stop-Motion-Film? Wie bewegen sie sich? Haben sie Superkräfte? Was sind ihre Stärken und Schwächen? Wer sind ihre Gegenspieler? Dabei können sich die Teilnehmenden durch literarische oder filmische Vorlagen inspirieren lassen oder eigene Ideen entwickeln. Eine gute Grundlage dafür kann auch das Konzept der Heldenreise von Joseph Campbell sein. Mit den Bastelmaterialien können kreative Hintergründe für die Stop-Motion-Filme gebastelt werden.



Das wird benötigt

- Tablets, evtl. mit Halterung
- Smartboard oder Beamer zur Präsentation von Beispiel-Filmen und Vorstellung der App
- Medien der Bibliothek zum Thema Held*innen/Antiheld*innen
- Bastelmaterialien für Video-Hintergründe und Thaumatrope (siehe Tipp)
- Lego-Figuren (können auch selber mitgebracht werden)
- App: „Stop Motion Studio“

Vorbereitung

Medien zum Thema „Held*innen“ und „Trickfilme“ bereit legen. Evtl. ein Thaumatrope basteln. Ein kleines Beispielvideo mit „Stop-Motion-Studio“ drehen.

Tipp

Ein Thaumatrope besteht aus einer Scheibe, auf die auf beide Seiten verschiedene Bilder gemalt werden. Dabei steht eins der beiden Bilder auf dem Kopf. Zwei Fäden sind an zwei gegenüberliegenden Punkten am Rand der Scheibe befestigt. Die Scheibe wird durch Verdrehen der Fäden in Rotation versetzt. Im Auge des Betrachters verschmelzen die Bilder auf den beiden Seiten der rotierenden Scheibe: So entsteht eine optische Täuschung. Auf dem „Grundschulernportal“ finden sich unter dem Eintrag „Stop Motion Filme“ Bastel-Vorlagen.

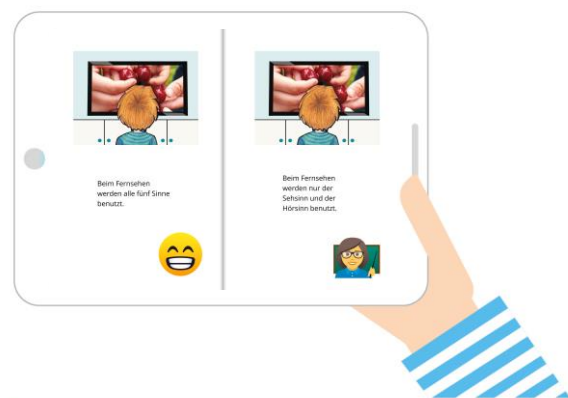
Wahr oder falsch?

Ziel

Die Teilnehmenden werden angeregt, Informationen zu vergleichen, zu verarbeiten und ihren Wahrheitsgehalt zu hinterfragen. In der App „Book Creator One“ lernen sie Gestaltungsmöglichkeiten eines eBooks kennen. Sie üben sich dadurch zugleich in Medien- als auch in Informationskompetenz.

Ablauf

Mit einer Impulsfrage zum Thema Falschmeldungen in Zeitungen und Internet wird zur Aufgabe hingeführt: Es sollen Kurzreportagen mit absichtlich eingebauten Fehlern erstellt werden. Via Beamer wird ein Beispiel für eine solche Reportage gezeigt, ebenso wird die Bedienung der App „Book Creator One“ grob erklärt. Anschließend erhalten die Teilnehmenden paarweise ein iPad und legen ein neues Buch in der App an. Dabei ist darauf zu achten, dass alle das Layout „Hochformat, Seiten nebeneinander“ wählen und zunächst nur die linke Hälfte einer Doppelseite füllen. Nun wählt jede Kleingruppe ein Sachbuch als Informationsquelle für die Reportage aus und erstellt auf dem iPad eine Seite mit einem gefälschten Bericht. Dabei liegt der Fokus sowohl beim Inhalt als auch bei der Gestaltung auf originellen Ideen. Jede Gruppe notiert für die Abschlussrunde auf einem Blatt Papier, welche Fehler sie eingebaut hat. Für die zweite Phase werden die iPads einschließlich des verwendeten Sachbuchs unter den Kleingruppen getauscht. Nun gilt es, alle eingebauten Fehler herauszufinden und einen korrekten Bericht zu erstellen – in demselben Book-Creator-Buch, jeweils auf der rechten Seite. Bei dessen Gestaltung sollen genau dieselben Features eingesetzt werden wie in der ersten Reportage: Eine falsche Abbildung wird durch eine richtige ersetzt usw. Zum Abschluss werden die Book-Creator-Buchseiten gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.



Das wird benötigt

- Tablets
- Beamer
- altersgerechte Sachbücher
- Papier und Stifte
- Apps: „Kamera“, „Book Creator One“

Vorbereitung

Auf einem iPad mit der App „Book Creator One“ ein Beispiel für eine Reportage mit Falschinformationen anlegen.

Tipp

- Leseschwache Gruppen stichwortartige Steckbriefe mit hohem Bildanteil erstellen lassen. Die App macht das Einbinden von Fotos sehr leicht.
- Internet als Recherchequelle verwenden. In dem Fall die Informationsentnahme auf eine Website beschränken. Der Folgegruppe die besuchte Website angeben.
- Achtung: In der kostenlosen Variante der App kann man nur ein Buch erstellen!
- Die Büchereizentrale Schleswig-Holstein bietet zwei Planspiele für Bibliotheken und Schulen zum Thema Fake News an: FakeHunter und FakeHunter Junior.

Wortschatz- Entdecker*innen

Ziel

Die Teilnehmenden werden spielerisch mit den Angeboten der Bibliothek vertraut gemacht, erweitern ihren Wortschatz und werden zum freien Sprechen ermutigt. Das selbstständige Entdecken ermöglicht, auf individuelle Interessen und unterschiedliche Lernstände einzugehen.



Ablauf

Die Veranstaltung richtet sich an Teilnehmende mit geringen Deutschkenntnissen. Entsprechend werden abstrakte Erklärungen kurz gehalten, das selbstständige Lernen steht im Mittelpunkt. Über iPad und Beamer wird die Bedienung der App „Skitch“ vorgeführt. Anschließend erhalten die Teilnehmenden – einzeln oder paarweise – ein iPad und werden ggf. mit den Funktionen der App „Google Übersetzer“ vertraut gemacht. Sie werden ermuntert, durch die Bibliothek zu gehen und in „Skitch“ Motive zu fotografieren, deren deutsche Bezeichnung ihnen unbekannt ist. Parallel nutzen sie die Übersetzungs-App, recherchieren nach den deutschen Vokabeln und beschriften die Objekte direkt in der App. Da sich in der App Notizen durch Pfeile verorten lassen, können mehrere Objekte auf einem Foto benannt werden. Teilnehmende mit fortgeschrittenen Sprachkenntnissen üben sich darin, komplette Sätze zu bilden und ins Bild einzufügen. Ist ein Foto fertig bearbeitet und gespeichert, wird das nächste Motiv gesucht. In einer zweiten Phase wählen die Teilnehmenden einen Bereich der Bibliothek, den sie genauer kennen lernen möchten. Sie halten diesen Bereich ebenfalls als Foto fest. Sie markieren Objekte, die sie in der Abschlussrunde ansprechen möchten, und gestalten diese mit den in „Skitch“ verfügbaren Symbolen (Emojis, Ausrufezeichen usw.) Am Ende werden die auf diese Weise kommentierten Aufnahmen aus beiden Phasen gemeinsam über iPad und Beamer betrachtet und besprochen.

Das wird benötigt

- Tablets
- Beamer
- zielgruppengerechte Medienauswahl
- Apps: „Kamera“, „Skitch“, „Google Übersetzer“

Vorbereitung

Im Bibliotheksraum verschiedene Medien präsentieren, darunter auch Bücher mit aufgeschlagenen Seiten, um die Motivvielfalt zu erhöhen.

Tipp

- Statt des „Google Übersetzers“ können andere Übersetzungs-Apps oder Wörterbücher verwendet werden.
- Die Ergebnisse nach der Veranstaltung exportieren und als Datei oder Ausdruck an die Gruppe weitergeben.
- Das Konzept eignet sich auch, um den Wortschatz zu einem anderen Thema zu erweitern: Motive sind dann typische Gegenstände sowie eine thematische Buchausstellung.

Quellenverzeichnis

Bildquellen:

- #CoverUp!: Erika S auf flickr, <https://www.flickr.com/photos/164266054@N07/>, Bildlizenz: CC BY 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>, abgerufen am 19.01.2023.
- Alles im grünen Bereich: Screenshot aus der App „iMovie“.
- BilderKlickSuche: Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018.
- Buch auf – Trailer ab!: Screenshot aus der App „iMovie“.
- BücherBlitzlicht: BZ-SH; Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018.
- Digitale Rätsel-Rallye durch die Bibliothek: Screenshot aus der App „Actionbound“.
- Ein eBook über mein Lieblingsbuch: Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018.
- Emoji-Raten – Das Alphabet des Internets: Screenshot aus der App „Notizen“.
- Fachwissen im Comic-Stil: Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018.
- Fotodetektiv*innen in der Bibliothek: Foto von Debby Hudson auf Unsplash, <https://unsplash.com/de/fotos/6kQCKyNW3gY>, Unsplash-Lizenz: <https://unsplash.com/de/lizenz>, abgerufen am 19.01.2023.
- Ich erklär es euch – per Video: BZ-SH.
- iPad-Trip durch die Bibliothek: BZ-SH.
- KlingKlangBilder: Screenshot aus der App „Musyc“.
- Lesebotschafter*innen: Screenshot aus der App „Snapseed“, Bild von Michal Jarmoluk auf Pixabay <https://pixabay.com/de/photos/bibliothek-b%c3%bccher-b%c3%bccherregale-gang-488690/>, Pixabay-Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/terms/>, abgerufen am 19.01.2023.
- Podcast zum Thema Müll: Screenshot aus der App „Sprachmemo“.
- Reime fotografieren: BZ-SH.
- Schlüsselsuche: Screenshot aus der App „Petites Choses“.
- Spaceteam: Screenshot aus der App „Spaceteam“.
- Spicken erlaubt!: Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018.
- Stop and Go, Hero!: Bild von Victoria-rt auf Pixabay <https://pixabay.com/de/photos/jungen-spielzeuge-spielen-kinder-5987482/>, Pixabay-Lizenz <https://pixabay.com/de/service/license/>, abgerufen am 19.01.2023.
- Virtueller Vulkanausbruch in der Bibliothek: Screenshot aus der App „Quiver“.
- Wahr oder falsch?: BZ-SH (Screenshot aus der App „Book Creator One“, Seite aus Brüning, Astrid; Brüning, Wilfried: Schlaumacherbuch. Ein Sachbuch für Kinder und Erwachsene zum Themenbereich Sinne, Gehirn und Medienkonsum. Brüning Film 2018).
- Wortschatz-Entdecker*innen: Screenshot aus der App „Skitch“, Foto BZSH.

Konzeptideen:

„Alles im grünen Bereich“, „Digitale Rätsel-Rallye durch die Bibliothek“, „Ein eBook über mein Lieblingsbuch“, „Emoji-Raten – Das Alphabet des Internets“, „Fachwissen im Comic-Stil“, „Fotodetektiv*innen in der Bibliothek“, „Ich erkläre es euch – per Video“, „Lesebotschafter*innen“, „Podcast zum Schulthema“, „Reime fotografieren“ und „Virtueller Vulkanausbruch in der Bibliothek“:

Landesbibliothekszentrum Rheinland-Pfalz: Leseförderung & Medienbildung mit Tablets. Koblenz, Neustadt/Weinstraße.

„#CoverUp!“, „BilderKlickSuche“, „Buch auf – Trailer ab!“, „BücherBlitzlicht“, „iPad-Trip durch die Bibliothek“, „KlingKlangBilder“, „Spicken erlaubt!“, „Wahr oder falsch?“, „Wortschatz-Entdecker*innen“:

Stadtbücherei Frankfurt am Main: Medienbildung mit Tablet, App und Buch. Konzepte für den Einsatz in öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken, für Kindergruppen und Schulklassen von 2 bis 16 Jahren. Aktualisierte und erweiterte Auflage 2018.

„Schlüsselsuche“ und „Spaceteam“:

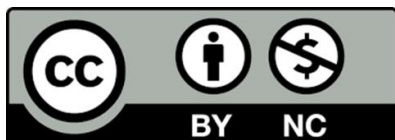
Büchereizentrale Schleswig-Holstein

„Stop and Go, Hero!“:

*„Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten“.
herausgegeben von Sandra Schön, Martin Ebner und Kristin Narr, März 2016. Überarbeitung von Carmen Winter, Leon Dreger und Anna Coordes.*

Die Arbeitshilfen sind unter eine freie Lizenz für offene Bildungsressourcen gestellt, d.h. alle Materialien können unter Nennung des Urhebers genutzt, verbreitet, kopiert, verändert (an die Bedürfnisse der Bibliothek angepasst) werden.

Es dürfen keine kommerziellen Interessen mit diesen Materialien verfolgt oder die Inhalte der Arbeitshilfen in eine kommerzielle Form überführt werden.



Feedbackbogen zum Projekt „Tablets in Action“

(bitte mit Foliestift ausfüllen)

Welche Konzepte haben Sie angewendet?

Würden Sie den Tabletkoffer wieder ausleihen?

Allgemeine Anmerkungen und Feedback zum Projekt:

Vielen Dank für Ihr Feedback!

Feedback zum Konzept (bitte mit Foliestift ausfüllen):

Gab es Probleme mit der/den App/s und wenn ja, welche?

Gab es andere Probleme mit der Umsetzung des Konzepts und wenn ja, welche?

**War die Anleitung in der Praxisarbeitshilfe verständlich und ausführlich genug?
Was hat gefehlt oder war unverständlich? Waren alle Angaben aktuell?**

Würden Sie das Konzept nochmal anwenden?

Weitere Anmerkungen und Feedback:

Ein Projekt der



gefördert von ...

A red inverted triangle graphic with a white outline, positioned above the "Impressum" section.

Impressum

Büchereizentrale Schleswig-Holstein
des Büchereivereins Schleswig-Holstein e.V.

Stabsstelle Medienpädagogik
Andreas Langer
E-Mail: langner@bz-sh.de

Wrangelstr. 1, 24768 Rendsburg
Tel.: 04331/125-3

www.bz-sh.de

