

## **Was geht? - Die Kinder- und Jugendbibliothek zwischen Buch und Makerspace** 3. Fachkonferenz für Kinder- und Jugendbibliotheken vom 6.-9. Mai 2020

### **Workshop Angebote während der Fachkonferenz**

#### **Mittwoch: Kick-Off - Die Kinder- und Jugendbibliothek als Dritter Ort**

„Wohnzimmer für Familien“ oder öffentlicher Lernort - wie viel Pädagogik braucht die Kinder- und Jugendbibliothek?“ / Bibliothek als Bildungspartner oder Dienstleister für Schulen - sind wir Lückenfüller für das, was Schulen nicht (mehr) leisten können? / Wie kann sich die Bibliothek als außerschulischer Lernort bei den Kindern positiv zur Schule abgrenzen? und Bibliothekspädagogik, Medienpädagogik, Literaturpädagogik - welche Kompetenzen und Qualifikationen benötigen Mitarbeiter\*innen in Kinder- und Jugendbibliotheken?

Diskutieren Sie mit uns und unseren Gästen im Fishbowl zum Auftakt der Konferenz. Mit Frank Raumel, Frank Sommer, Kerstin Keller-Loibl, Sarah Wildeisen

#### **Donnerstag – kurze Workshops**

##### **Schreibwerkstätten in Bibliotheken**

Wie können in Bibliotheken Formate zum kreativen Schreiben umgesetzt werden, wie Kinder und Jugendliche dazu angeregt werden, eine eigene Geschichte zu schreiben? Der Workshop vermittelt Methoden des kreativen Schreibens mit praktischen Übungen. Von der Ideenfindung bis zu Plot und Perspektive werden dabei alle Elemente des Schreibens erprobt.

**Sasche Pranschke, Autor und Medienpädagoge, Dortmund**

##### **Digitale Lesewelten - Lesespaß mit Seitenstark**

Kinderwebseiten machen Spaß & schlau! Multimedial und interaktiv aufbereitet mit (Lern-)Spielen, Film- und Hör-Clips motivieren Kinderwebseiten Kinder auch zum Lesen. Wie das geht, was eine gute Kinderseite auszeichnet und mit welchen Seitenstark Angeboten Sie gezielt die Lese-, Zuhör- und Schreibkompetenzen von Kindern fördern können, erfahren Sie in unserem praxisorientierten Workshop.

**Birgit Brockerhoff und Helga Kleinen von Seitenstark e.V., Köln**

##### **Spannend und gut vorlesen – wie geht das? Sprechtraining für Literaturvermittler\*innen**

In dieser kurzweiligen, praktischen und humorvollen Fortbildung erfahren die Teilnehmer\*innen, wie die Art und Weise des Vortragens die Aussage eines Textes verändern, erweitern oder persiflieren kann. Der gekonnte Umgang mit Atem, Stimme und Artikulation bereichert die sprecherischen Möglichkeiten und erweckt literarische Figuren zum Leben.

**Tina Kemnitz, Literaturvermittlerin, Berlin**

Hinweis: Dieser Workshop wird zweimal mit identischem Inhalt angeboten

## Donnerstag – kurze Workshops

### **Jugendliche und ihr Bild von Bibliotheken: Wie können wir das Bibliotheksimage nachhaltig verbessern?**

Welches Image haben Bibliotheken bei der heranwachsenden Generation? Welche Vorstellungen verknüpfen Jugendliche mit der Bibliothek, wenn sie diese selbst nicht nutzen? Und wie stellen sich Jugendliche „ihre“ Bibliothek vor? Ziel des Workshops ist es, Ideen zu entwickeln, wie man das Image von Bibliotheken bei jungen Menschen nachhaltig verbessern kann.

**Dr. Kerstin Keller-Loibl, HTWK Leipzig**

### **Darf's ein bisschen mehr sein? – Was ist eigentlich Augmented Reality und kann ich das auch?**

Im Workshop wird gezeigt, wie die Verknüpfung zwischen literaturpädagogischen Vermittlungsmethoden und digitalen Medien gelingt und der Begriff „AR - Augmented Reality“ geklärt. Gemeinsam werden Praxiskonzepte wie das Erstellen einer „digitalen Lesekiste“ oder eine „BuchSpurenSuche“ mit QR-Codes anhand aktueller Kinder- und Jugendliteratur erprobt.

**Heike Kielsmeier und Bianca Röber-Suchetzki, Literaturpädagoginnen**

### **Libraries for Future. Ausgefallene Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen**

Wie können Bibliotheken in Zeiten von Fridays for Future und Extinction Rebellion Kinder und Jugendliche beim kritischen Nachdenken unterstützen und zum nachhaltigen Handeln in Bezug auf die Umwelt und Gesellschaft befähigen? Wir schauen in dieser Veranstaltung verschiedene Methoden der Wissensvermittlung und kreative und anregende Bausteine einer zielgruppenorientierten Veranstaltung an, die alles andere als langweilig und trocken sind!

**Gamze Mandaci, zlb Berlin**

### **Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien**

Mythos und Wirklichkeit der 2. Förderphase

Brigitta Wühr und Ron Gohr stellen die Möglichkeiten des Förderprogramms anhand von Praxisbeispielen vor und beantworten Fragen rund um die Antragstellung. Anhand des erfolgreich durchgeführten Projekts „Was ist denn heute bei Fundus los?“ lernen die Teilnehmer alle Schritte von der Antragstellung über die Durchführung bis zu Abrechnung von Projektgeldern kennen.

**Brigitta Wühr, dbv-Geschäftsstelle Berlin und Ron Gohr, Stadt- und Landesbibliothek Potsdam**

### **Strategien für eine nachhaltige Zusammenarbeit mit Bildungspartnern im „Netzwerk Lesen Biberach“**

Mit dem Ziel einer flächendeckenden und alle Kinder der Stadt erreichenden Leseförderung, die möglichst früh beginnt und möglichst lange anhält sind im Netzwerk Lesen Biberach 57 Kooperationspartner zusammengeschlossen. Bibliotheksleiter Frank Raumel berichtet über betriebliche Lernprozesse, Stolperfallen, Lösungswege und die strategischen Entwicklungsperspektiven, die nötig und erfolgreich waren, um diese wichtige Arbeit aus der Zufälligkeit der „Führungen“ und „Veranstaltungen“ in eine nachhaltige Strategie zu

**Frank Raumel, Stadtbücherei Biberach**

### **Lesestart - Frühkindliche Leseförderung ist Teamwork**

Chancen und Herausforderung von Angeboten für Eltern mit kleinen Kindern

Im Workshop werden gemeinsam mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Gelingensfaktoren erarbeitet, um das Potential, das das Lesestart-Programm für Kinder- und Jugendbibliotheken bietet, gewinnbringend auszuschöpfen und Impulse für ihre Leseförderangebote für Familien zu geben.

**Sabine Bonewitz, Stiftung Lesen**

## Donnerstag – lange Workshops

### Coding und Robotik

#### Testen (Vormittag)

Coding und Robotik in der Bibliothek: Der „HumBot Coding Space“ der Humboldt-Bibliothek in Berlin stellt für die Konferenz zahlreiche einfach zu programmierende Roboter zur Verfügung. Getestet werden können: BlueBot und Dash, Cozmo und Sphero Bolt. Außerdem Sets von OSMO, wie Tangram oder Words, sowie Ozobots. Die Roboter stehen inklusive Tablets in größerer Stückzahl zum Ausprobieren zur Verfügung. Außerdem kann der humanoide Roboter Nao6 mit seinen verschiedenen Funktionen erlebt werden.

#### Konzepte für Schulklassen (Nachmittag)

Neben den offenen Formaten wurden neben offenen Formaten auch Veranstaltungen für Schulklassen entwickelt, die Coding mit der klassischen Literaturvermittlung verbinden. Diese bereits mit Erfolg erprobten Konzepte werden im zweiten Workshop am Nachmittag vorgestellt und können in Teilen ausprobiert werden. Gemeinsam wird die Übertragung auf die eigene Bibliothek erarbeitet oder eine Weiterentwicklung angestoßen, die unterschiedliche Rahmenbedingungen berücksichtigt.

**Christiane Bornett und Patrick Jonas, Berlin, Humboldt-Bibliothek**

Hinweis:

Hier handelt es sich um zwei Workshops, die einander ergänzen aber auch unabhängig voneinander belegt werden können

### Leserezepte – Wie Kinder auf den Geschmack von Sachbüchern kommen

Wenn Kinder ein Referat vorbereiten, suchen sie Informationen im Internet – und sind damit nicht selten überfordert: Was ist wichtig? Was ist richtig? Dabei ist in Sachbüchern alles da: seriöse Information, stimmige Auswahl, roter Faden und anschauliche Darstellung. Der Workshop stellt pfiffige und griffige Methoden vor, Kindern Sachbücher – und nebenbei bewährtes Recherche-Werkzeug – zu vermitteln. Spielerisch, Schritt-für-Schritt und leicht nachzukochen.

**Dr. Gudrun Sulzenbacher, Pädagogin, Bozen**

### Spannung, Spiel und Spaß beim Bibliotheksbesuch mit Veranstaltungsmodulen für Kitas

Der Workshop stellt erprobte Konzepte für Kitagruppen vor, die Kinder in verschiedenen Bildungs- und Entwicklungsbereichen unterstützen und ihre Kompetenzen stärken. In Praxisbeispielen lernen die Workshopteilnehmer\*innen einzelne Module zur Gestaltung kennen und können selbst kreativ werden und Ideen für eigene Kitaveranstaltungen entwickeln, die zu den Bedarfen ihrer Bibliothek passen.

**Beate Jansky und Sabine Pfofe, zlb Berlin**

### ABC Olé

Das Alphabet ist keineswegs nur für Lese- und Schreibanfänger interessant, auch und gerade Jugendliche und Erwachsene experimentieren und spielen gerne mit Sprache. Zu nahezu jedem Thema und für alle denkbaren Anlässe lassen sich mithilfe des Alphabets witzige Brücken bauen. So lernen die TN in diesem Workshop kreative Techniken und Methoden kennen, wie es sich abwechslungsreich mit dem Sprach-Baukasten spielen lässt. Dabei werden auch die diversen Interessen unterschiedlicher Altersgruppen berücksichtigt.

**Katrin Seewald und Jule Pfeiffer-Spiekermann, Pinsselfisch Freising**

Hinweis: Bitte 2 Zeitschriften mitbringen, die zerschnitten werden können.

### #WhatsDepp – Medienkompetenzworkshop für Jugendlichen

"WhatsDepp" ist ein Schulklassenangebot, das im auf den Dialog mit den Jugendlichen Antworten auf Fragen sucht wie #Was zahle ich für meine Apps? #Wie entlarve ich Fake News? oder #Was sind Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild? - Ziel des Kurses ist, die jungen Kursteilnehmer zu befähigen, ihre eigenen, wohlinformierten Entscheidungen zu treffen. Die TN des Workshops lernen das Konzept zunächst aus der Perspektive der Jugendlichen kennen und sind eingeladen, es zu diskutieren und weiterzuentwickeln

**Melanie Teich, Sandra Wittl, Münchner Stadtbibliothek**

## Freitag – kurze Workshops

### Ausbildung zum MINT-Vorlesepaten

Die Verbindung von Vorlesen, Erzählen und unaufwändigen Aktionen bzw. kleinen Experimenten setzt ganz auf die Neugier der Kinder und die Lust am Ausprobieren. im Rahmen des Workshops werden besonders schöne und aktuelle - auch digitale - Titel für Kinder zwischen ca. 4 und 10 Jahren mit passenden Spiel- und Aktionsanlässen vorgestellt,

**Christine Kranz, Stiftung Lesen**

Hinweis: Dieser Workshop wird zweimal mit identischem Inhalt angeboten

### Comics in der Leseförderung

Comics zum Lesen Lernen? Warum nicht? Bunte Bilder und Geschichten, die Kinder oft schnell in ihren Bann ziehen können manchen Lesemuffel motivieren, doch ein paar Seiten umzublättern. In diesem Workshop holen wir den Comic aus seiner pädagogischen Büßer-Ecke.

**Dr. Julia Abel, Literaturpädagogin, Akademie Remscheid**

### Do it – read a book!

#### Peer-to-peer-Projekte mit den Literanauten aus Wermelskirchen

Mit dem Leseförderungsprogramm "Literanauten. Ein Projekt von Jugendlichen für Jugendliche" hat der akj ein Modellprojekt entwickelt, dessen Besonderheit auf dem Peer-to-Peer-Ansatz liegt: Jugendliche Leserinnen und Leser entwickeln eigene Events und Formate, um Gleichaltrige für die Welt der Bücher und Geschichten zu begeistern. Die Literanauten aus Wermelskirchen sind in diesem Workshop bereit, den Bibliothekar\*innen aus Ihrer Sicht von den Erfahrungen mit Leseförderung und Peer-to-Peer-Projekten zu berichten

### Der Medienkompetenzrahmen NRW in Bibliotheken: neue Angebote für Schulen entwickeln

Der Medienkompetenzrahmen NRW als Instrument zur Vermittlung von Medienkompetenz in Schulen und ist bis zum Schuljahr 2020/2021 verpflichtend in die Lehrpläne zu integrieren. Hier können neue Angebote wie z. B. „Mit Robotern die digitale Welt entwickeln“ oder „Einführung in die Bibliothek mit BIPACOUR“, „Geschichten erzählen mit einer Comic-App“ die Bibliothek als außerschulischer Lernort und kompetenter Kooperationspartner im Bereich der Medienkompetenzvermittlung zu positionieren. Vorgestellt werden insbesondere die Angebote der Stadtbücherei Ibbenbüren und die Zusammenarbeit im Netzwerk Schule und Medienberatung.

**Dagmar Schnittker, Stadtbücherei Ibbenbüren**

### Kindersoftwarepreis TOMMI 2020- Alles neu! Alles anders?!

Was kann der Preis neben Spielen aktiv zur Vermittlung von Medienkompetenz beitragen?

Seit 2002 wird der Kindersoftwarepreis TOMMI verliehen, seit über zehn Jahren testet die Kinderjury in knapp 20 Bibliotheken. Dabei hat sich der Preis immer weiterentwickelt: Von PC und Konsole, über Apps bis zum elektronischen Spielzeug.

2020 geht der TOMMI neue Wege. Doch welche sind für Kinder- und Jugendbibliotheken und ihre Außenwirkung sinnvoll? Initiator Thomas Feibel und Kathrin Hartmann vom dbv wollen neue Ideen vom TOMMI-Markenworkshop vorstellen, weitere Ideen aufnehmen und mit den TeilnehmerInnen diskutieren über neue Methoden, die Vermittlung von Medienkompetenz und Rolle der Lesefähigkeit beim Gaming. Willkommen sind auch TN aus Bibliotheken, die nicht selbst am TOMMI teilnehmen.

**Tom Feibel, Kathrin Hartmann, dbv**

### Bring deine App

Moderierter „App-Slam“: Die Teilnehmer\*innen stellen ihre Lieblingsapp vor. Anschließend erfolgt ein Austausch über Einsatzmöglichkeiten und praktische Erfahrungen.

**Moderation Tanja Schmidt, Stadtbücherei Frankfurt**

Bitte eigene Geräte mitbringen

Hinweis: Dieser Workshop wird zweimal angeboten

## Freitag – lange Workshops

### Fake-Hunter (ganztägig)

In den sozialen Netzwerken und im Internet machen vermehrt Falschmeldungen (Fakes, Hoaxe) die Runde und verunsichern die Kinder und Jugendlichen. Sie haben oftmals kein Problembewusstsein für die Wirkungen von Falschmeldungen. Und sie wissen nicht, wie sie Nachrichten und Meldungen überprüfen und damit als Falschmeldungen entlarven können.

Die Büchereizentrale hat hierzu in Kooperation mit der Aktion Kinder- und Jugendschutz (AKJS) ein Planspiel für Schülerinnen und Schüler ab der 8. Jahrgangsstufe entwickelt, das Bibliotheken gemeinsam mit ihren Schulen durchführen können.

In diesem Workshop werden die Teilnehmenden lernen Fake News zu erkennen und Fake-Prüfwerkzeuge anzuwenden. Vertiefende Inhalte aus den Bereichen Informations- und Medienkritik, Informations- und Recherchekompetenz erlernen und das Planspiel der Büchereizentrale Schleswig-Holstein kennenlernen.

Hinweis:

Aus organisatorischen Gründen kann dieser Workshop nur bei Anmeldung zum Gesamtprogramm besucht werden.

### Von der Idee zum Konzept

Wie können aus Ideen, Themenwünschen von Lehrer\*innen oder einem attraktiven Kinderbuch praxistaugliche bibliothekspädagogische Konzepte entwickelt werden? In diesem Workshop werden Abläufe strukturiert und attraktive Lernszenarien vorgestellt. Die verschiedenen Bausteine helfen den Bibliotheksteams vor Ort, Standards für die Bibliothekspädagogik zu erarbeiten und umzusetzen.

**Christiane Bornett und Katrin Seewald, Humboldt-Bibliothek Berlin**

### Storytelling und Sprachspiele – Medienpädagogische Praxiskonzepte

Was braucht man, um eine Geschichte zu erzählen? Sprache natürlich und Bilder und Ideen. Natürlich spielt sich das bei uns meistens in Büchern ab, aber wie wäre es, eine Geschichte mal anders zu erzählen? Einen eigenen kleinen Trickfilm erstellen, mit Mikrofon und Geräusche und Stimmen sammeln? Und dabei ganz nebenbei Schreiben und Lesen üben – beim Erstellen des Storyboards oder den Notizen für ein Interview oder eine Reportage. Lernen Sie Praxiskonzepte zum Trickfilm und für Audio-Produktionen kennen und probieren Sie selber aus, wie einfach kreative digitale Medien-Arbeit sein kann.

**Melanie Teich, Sandra Wittl, Sabine Schumann, Michaela Gemkow, Münchner Stadtbibliothek**

### Raus in die Natur – Entspannungsangebot

Am Freitag Nachmittag wird als Alternative zum weiteren Wissenserwerb eine kleine Natureinheit angeboten für diejenigen, die nach all dem vielen Input eine Entspannung gebrauchen können. Details dazu wird es vor Ort geben

## Samstag: Die Bibliothek der 100 Talente; ein Labor für zukünftige Bibliotheksarbeit

In der Bibliothek der 100 Talente werden die Bibliothekare und die Kinder dazu herausgefordert, der neuen Jugendbibliothek Gestalt zu verleihen, einer Bibliothek, deren Ausgangspunkt eine zeitgenössische Art des Umgangs mit Informationen und Fantasie ist. Die Jugendbibliothek der Zukunft wird eine Ideenfabrik von Kindern und für Kinder sein, die dank einer anderen Organisation und Arbeitsweise all ihren Talenten Raum zur Entfaltung gibt. Bei der Bibliothek der 100 Talente handelt es sich um ein Labor, in dem wir gemeinsam mit den Kindern die Zukunft der öffentlichen Bibliotheken untersuchen:

- Wir möchten die Sammlungen um die Erfahrungen und Meinungen von Kindern bereichern.
- Wir möchten dies auf eine Art und Weise erreichen, die alle Talente von Kindern anspricht und bei der Kinder selbst die Fäden in der Hand haben.
- Der Schwerpunkt liegt also viel mehr auf dem Prozess und nicht auf dem Produkt.
- Dadurch wird die Jugendbibliothek für sie zu einer Umgebung, die der Fantasie und Kreativität Raum bietet.

**Rob Bruijnzeels und Joyce Sternheim, Ministerium für Vorstellungskraf, Rotterdam**