RheinlandPfalz
LANDESBIBLIOTHEKSZENTRUM

LESEFÖRDERUNG & MEDIENBILDUNG

mit Tablets

medien + bildung.com

IMPRESSUM

Herausgeber
Landesbibliothekszentrum Rheinland-Pfalz (LBZ), Bahnhofplatz 14, 56068 Koblenz

Kontakt
Mail: info.landesbuechereistelle@lbz-rlp.de
Telefon: 0261/ 91 500 301
Web: www.lbz.rlp.de

Verantwortlich
Norbert Sprung - Landesbibliothekszentrum Rheinland-Pfalz

Redaktion
Norbert Sprung - Landesbibliothekszentrum Rheinland-Pfalz
Christian Kleinhanß - medien+bildung.com gGmbH

Autor/innen
Katja Batzler, Christopher Bechtold, Mario Di Carlo, Steffen Griesinger, Markus Horn, Christian Kleinhanß, Matthias Kuhn, Diemut Kreschel, Pia Lauscher, Katja Mayer, Lena Monka, Dorle Voigt, Daniel Zils

Projekt-Bibliotheken:
Die Methoden im Heft wurden erprobt von: Gemeindebücherei Göllheim, Mediathek Ingelheim, Stadtbibliothek Koblenz, Stadtbibliothek Speyer, Stadtbibliothek Palais Walderdorff Trier, Stadtbücherei Frankenthal, Stadtbücherei Hermeskeil, Zentralbücherei Prüm, Stadtbücherei Wittlich, Stadtbücherei Wörth, Stadtbücherei Zweibrücken

Bildnachweis
medien+bildung.com gGmbH

Gestaltung
Kristin Lauer, www.diefraulauer.com, Mannheim

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Deutschland Lizenz
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de

GRUSSWORT

Lesen bleibt auch im Zeitalter von Tablets, Smartphones und Internet eine der wichtigsten Kulturtechniken. Gleichzeitig wird Medienbildung immer wichtiger. Beide Bereiche verbindet das neue Projekt des Landesbibliothekszentrums für die Bibliotheken in Rheinland-Pfalz, das auch einen wichtigen Beitrag zur Strategie für das digitale Leben in Rheinland-Pfalz darstellt.

Gemeinsam mit 11 Bibliotheken und medien+bildung.com wurden Konzepte für die Medienbildung und Leseförderung mit Tablets und Apps entwickelt, die nun allen Bibliotheken im Land zur Verfügung gestellt werden. Die Konzepte wurden von Medienpädagog/innen mit Kita-Gruppen und Schulklassen verschiedener Altersstufen durchgeführt und auf Praxistauglichkeit getestet.

In diesem Methodenheft sind beispielhaft 17 Konzepte zusammengefasst, mit denen Veranstaltungen für Kinder und Jugendliche von 3 – 16 Jahren zur Leseförderung und zur Medienbildung durchgeführt werden können. Der pädagogische Ansatz legt besonderen Wert auf den spielerischen und kreativen Umgang mit den neuen Medien: Die Vermittlung von Wissen und Medienkompetenz soll vor allem auch Spaß machen!

Das Projekt zeigt, dass Tablets und Apps für die Sprach- und Leseförderung neue Möglichkeiten bieten, die genutzt werden sollten. Bibliotheken, die selbst über keine Tablets verfügen, können diese zusammen mit den vorinstallierten Apps und den Konzepten des Methodenhefts beim Landesbibliothekszentrum ausleihen.

Ich danke allen an der Entwicklung des Projekts und der neuen Konzepte Beteiligten sehr herzlich für ihren Einsatz und wünsche den Bibliotheken für ihre Veranstaltungen und die Zusammenarbeit mit Schulen und Kitas viel Erfolg!

Prof. Dr. Konrad Wolf
Minister für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz

Frei nach Herrmann Hesse könnte man sagen, „jeder Kooperation wohnt ein Zauber inne“. Zwei Kulturorganisationen haben zusammengearbeitet. Auf der einen Seite das Landesbibliothekszentrum, mit der Expertise Leseförderung und seinen Medienbeständen. Ergänzt durch medien+bildung.com, welche als Tochter der Medienanstalt Rheinland-Pfalz den Auftrag hat, Bildungsorganisationen im Land bei der Erweiterung ihres medienpädagogischen Angebotes zu beraten und zu unterstützen. Die Bibliotheken arbeiten derzeit daran, ihr Profil als dritte Orte auszubauen. Neben dem privaten Raum und dem beruflichen Kontext schaffen diese dritten Orte öffentliche Begegnungsräume, fördern den Austausch, sind leicht zugänglich und einladend. Sie tragen zur Gemeinschaft bei und fördern das Gefühl der Zugehörigkeit.

Die Medienanstalt Rheinland-Pfalz verfolgt ein ganz ähnliches Ziel und fasst dies unter den Begriff der „medialen Teilhabe“. In einer Alltagswelt, die zunehmend von digitalen Medien durchdrungen ist, fällt es dem ein oder anderen schwer, Orientierung zu finden und mit der rasanten Technologieentwicklung Schritt zu halten. Deshalb bieten wir unterschiedlichste Formate, wie Menschen jeder Altersgruppe ihre Medienkompetenz erweitern können. Für Kinder und Jugendliche sind dies meist spielerische Zugänge und ästhetisch-künstlerische Projekte.
Leseförderung und Medienbildung ergänzen sich dabei ganz wunderbar, wie das Kooperationsprojekt bewiesen hat. Lesen, Schreiben und Rechnen werden heute durch eine vierte Kulturtechnik ergänzt: die Kompetenz, Medien zu verstehen und kompetent anwenden zu können. Diese Broschüre zeigt mit einer Auswahl an altersgerechten Methoden auf, wie trefflich sich alte und neue Medien zu einem neuen Sinnzusammenhang verbinden.

Sie öffnen jungen Leser/innen den Zugang zu Kultur und Wissen. Und gleichzeitig stärken diese ihre Position als (medien-) kritische Individuen.

Dr. Marc Jan Eumann
Direktor der Medienanstalt Rheinland-Pfalz

		APP	Alter	Stufe
02	Impressum / Grußworte			
04	Inhalt / Glossar			
06	Projektbeschreibung			
08	Wimmelbücher in Bewegung		3-6	Kita
10	Fotodetektive in der Bibliothek	Foto	ab 5	Kita GS
12	Reime fotografieren	Pic Collage	4-6	Kita GS
14	Virtueller Vulkanausbruch in der Bibliothek	Quiver	4-10	Kita GS
16	Papier-Würfel erzählen Geschichten	Foldify	5-10	Kita GS
18	Mein rüpelhaftes Reime-Monster	Monsters Behave!	6-9	GS
20	Ich erklär es euch – per Video	iMovie	ab 9	GS
22	Märchen in einer Minute	Puppet Pals	ab 8	GS SEKI
24	Fachwissen im Comicstil	Comic Life	ab 8	GS SEKI
26	Digitale Rätselrallye durch die Bibliothek	Actionbound	ab 8	GS SEKI
28	Ein eBook über mein Lieblingsbuch	Book Creator	ab 9	GS SEKI
30	Book Casting 2.0	Kahoot	9-12	GS SEKI
32	Lesebotschafter	Snap Seed	ab 10	SEKI
34	Podcast zum Thema Müll	Sprachmemo	ab 10	SEKI
36	Alles im grünen Bereich	Greenscreen	ab 10	SEKI
38	Emoji-Raten – das Alphabet des Internets	Notizen	ab 12	SEKI
40	Mein Buch in 30 Worten	Cloudart	ab 12	SEKI
42	Praxisbeispiele Urheberrecht			
44	Recht am eigenen Bild und Datenschutz			
45	Mustervorlage einer Einverständniserklärung			
46	Technische Hürden			
48	Factsheet			
49	Literatur & Linktipps			
50	Liste aller Apps im Projekt			
51	Tablets ausleihen			

INHALT

GLOSSAR

Augmented Reality
Erweiterte Wirklichkeit – damit sind Softwarelösungen gemeint, die auf dem Bildschirm einerseits das zeigen, was die Kamera des Gerätes derzeit tatsächlich aufzeichnet. Zusätzlich wird das Bild jedoch überlagert von weiteren Informationen, die digital ergänzt werden (vgl. Quiver S. 14-15).

Drahtlose Bildschirmübertragung
Spätestens beim Abschluss eines kreativen Tabletprojektes möchten sich die Teilnehmer/innen gegenseitig ihre Ergebnisse präsentieren. Natürlich gibt es Adapter, um diese an den Beamer oder Bildschirm anzuschließen, doch für große Gruppen ist die drahtlose Verbindung zum Beamer sehr viel besser geeignet. iOS-Geräte nutzen dazu den Übertragungsstandard „Airplay". Am Beamer wird dann ein Apple TV in Form einer kleinen quadratischen Box angeschlossen und schon können alle Tablets im Raum nach Bedarf ihren Bildschirm (inkl. Audio) an den Beamer übertragen. Für Android-Geräte gibt es den Miracast-Standard.

Drahtloser Datenaustausch
Mobile Endgeräte der Firma Apple bieten mit Airdrop eine Möglichkeit, Daten von einem Gerät auf weitere Geräte im näheren Umfeld drahtlos zu übertragen. Diese Funktion ist in Workshops hilfreich, denn so können alle Teilnehmer/innen ihre Arbeitsergebnisse an das Tablet der Kursleitung senden und so alle Daten sichern. Die Kursleitung hat somit nach dem Kurs kaum Nachbereitungsaufwand. Man benötigt in diesem Fall nicht zwingend ein gesondertes WLAN, Internetzugriff oder eine Cloud- oder Netzwerkspeicherlösung. Für Android- oder Windowstablets gibt es Apps zum Datenaustausch, die über WLAN oder Bluetooth (langsamere Übertragung) arbeiten. (vgl. Comic Life, S. 24-25)

Drahtloses Drucken
Bei kurzen Workshopzeiten ist es äußerst praktisch, wenn das Ausdrucken von Projektergebnissen einfach und schnell möglich ist. Direkt und drahtlos kann man dann von Tablets drucken, wenn der Drucker die gängigen Standards für die drahtlose Verbindung unterstützt. Bei Apple heißt dieser Standard Airprint, bei Android Cloudprint. Ist das nicht der Fall, muss man die Daten auf einem Stick speichern, mailen oder in der Cloud abspeichern und anschließend vom Rechner aus den Druckauftrag erteilen. (vgl. Foldify, S. 16-17)

Greenscreen
Filmt man sein Hauptmotiv vor einem grünen Hintergrund (im Falle eines Bluescreens wäre es ein blauer Hintergrund), kann man genau diesen Grünton später beim Videoschnitt keyen, also digital entfernen und stattdessen durch einen anderen Hintergrund ersetzen. In vielen Kinofilmen kommt diese Technik zum Einsatz. Mit Greenscreen-Apps und einem grünen Stoff kann man dies auch in Workshops umsetzen. (vgl. Greenscreen, S. 36-37)

Mobile Device Management
Eine Lösung zur Verwaltung von mobilen Endgeräten, in der Abkürzung auch als MDM bezeichnet, ist dann empfehlenswert, sobald eine Organisation eine größere Zahl solcher Geräte verwalten muss. Es wird dadurch möglich, Apps auf allen Geräten zu installieren oder zu entfernen, ohne jedes Tablet einzeln und von Hand administrieren zu müssen. Stattdessen erfolgt die Fernwartung über einen Clouddienst und per WLAN-Verbindung. Ein weiterer Vorteil für Bildungsträger ist die Möglichkeit, alle App-Lizenzen übersichtlich verwalten und umverteilen zu können. In der Verleih- und Workshoppraxis ist es notwendig, die Geräte vor der nächsten Nutzung immer wieder in den Ausleihstatus zurücksetzen zu können. So wird der Datenschutz sichergestellt, denn dann sind alle Daten der Vornutzer sicher gelöscht. Auch dies kann per Knopfdruck auf allen Geräten gleichzeitig erfolgen, wenn man ein MDM-System einsetzt.

Medienkomp@ss RLP
Der MedienkomP@ss Rheinland-Pfalz stellt ein umfassendes Konzept dar, um einen sukzessiven Medienkompetenzerwerb für alle Schülerinnen und Schüler im Land vom Eintritt bis zum Verlassen der Schule zu ermöglichen. Er liefert einen roten Faden für die schulische Medienbildungsarbeit.

LINK: *https://medienkompass.bildung-rp.de/*
Weitere Informationen zum Medienkomp@ss RLP

LESEFÖRDERUNG & MEDIENBILDUNG MIT TABLETS

Das Projekt

Die Sprach- und Leseförderung ist schon lange eine Kernkompetenz von Bibliotheken, doch in Zeiten, in denen Kinder und Jugendliche ganz selbstverständlich mit elektronischen Medien aufwachsen, kann diese nicht mehr nur über klassische Medien wie das gedruckte Buch erfolgen.

Für die Bibliotheken ist es daher wichtig, die eigene Medienkompetenz zu erweitern und diese mit den vorhandenen Erfahrungen und Kenntnissen zu verknüpfen.
Vor diesem Hintergrund hat das Landesbibliothekszentrum zusammen mit dem Kooperationspartner medien+bildung.com das Projekt „Leseförderung und Medienbildung mit Tablets“ entwickelt und im Zeitraum von September 2018 bis Januar 2019 mit 11 Bibliotheken in Rheinland-Pfalz durchgeführt.

Ziel des Projekts war es, den beteiligten Bibliotheken eine Einführung in den Umgang und die pädagogische Arbeit mit Tablets zu vermitteln. In einer Informations- und Schulungsveranstaltung wurden dafür zunächst zahlreiche verschiedene Apps und Methoden vorgestellt. Die Bibliotheken wählten jeweils zwei Methoden aus, welche sie in der Erprobungsphase mit zwei unterschiedlichen Zielgruppen testen konnten. Dieser Praxistag wurde jeweils durch Medienpädagog/innen vor Ort unterstützt. Eine gesonderte Fortbildungsveranstaltung vermittelte die Kenntnisse zur Erstellung spielerischer Bibliothekseinführungen mit der App „Actionbound“.

Insgesamt wurden in den anschließenden 22 Veranstaltungen mit Schulklassen und Kitagruppen 17 unterschiedliche Methoden mit Apps für Altersgruppen von 3 bis 16 Jahren entwickelt, die als Musterveranstaltungen in diesem Heft ausführlich behandelt werden.

Für die Bibliotheken, aber auch für das Landesbibliothekszentrum stellte die Auseinandersetzung mit der Technik eine besondere Herausforderung dar. Während die Bibliotheken zunächst Unsicherheiten im Umgang mit den Geräten überwinden mussten, hatte das Landesbibliothekszentrum die Aufgabe die Technik, d.h. 3 Tabletkoffer mit jeweils 10 iPads mit allen benötigten Apps und Zubehör wie Apple-TV und diverse Adapter zur Verfügung zu stellen. Damit dies gelingen konnte, mussten auch die am Projekt beteiligten Mitarbeiter/innen des Landesbibliothekszentrums ihre Kompetenzen im Bereich der Technik deutlich erweitern.

Im weiteren Projektverlauf war es die Aufgabe der Bibliotheken, Ideen für ihre jeweiligen Praxistage zu entwickeln und im nächsten Schritt dann Schulen und Kindertagesstätten für eine Teilnahme zu gewinnen.
Innerhalb von zwei Monaten sind dabei sehr kreative Projektideen entwickelt worden, bei denen klassische Literatur und Instrumente der Sprach- und Leseförderung mit der Nutzung von Tablets und verschiedenen Apps erfolgreich verknüpft wurden.

Eine häufige Angst der Bibliotheksmitarbeiter/innen: „Was passiert wenn etwas nicht wie geplant funktioniert?“, konnte durch die kompetente Unterstützung der Medienpädagog/innen schnell ausgeräumt werden.

Beim Abschlusstreffen der Projektteilnehmer/innen wurde schnell deutlich: die Zusammenarbeit im Projekt war sowohl für die Bibliotheksmitarbeiter/innen als auch für die Medienpädagog/innen ein Zugewinn an Kenntnissen und Erfahrungen. Darüber hinaus wurde die neue Veranstaltungsform auch von Lehrer/innen und Erzieher/innen, die z.T. im Vorfeld skeptisch waren, sehr positiv wahrgenommen.

Als Fazit lässt sich festhalten, dass alle Teilnehmer/innen mehr Sicherheit im Umgang mit Tablets erlangten und viele Ideen für die Integration der erprobten Methoden in die Angebote der Bibliothek entwickeln konnten. Die beteiligten Bibliotheken wollen auch in Zukunft die Arbeit mit Tablets fortsetzen und mit den hier präsentierten Methoden auch anderen Bibliotheken Impulse geben, um Tablets für die Leseförderung und Medienbildung in der Bibliothek einzusetzen.

MOBILES LERNEN IN BIBLIOTHEKEN

Für den Einsatz von Tablets oder Smartphones in Bildungskontexten hat sich der Begriff des „mobilen Lernens“ etabliert. Die mobilen Endgeräte sind klein und handlich, können aber gleichzeitig eine große Menge von Daten speichern. Sie geben verschiedenste Dateiformate wieder und ermöglichen den Zugang zum weltweiten Wissensspeicher Internet. Gleichzeitig lässt sich der Funktionsumfang der Geräte durch spezifische Apps erweitern. Im Kontext der Leseförderung standen besonders solche im Fokus, die das Informieren und Recherchieren sowie Produzieren und Präsentieren besonders unterstützen. Gleichzeitig wird bei allen Methoden kommuniziert und kooperiert.

AUSWAHL DER GERÄTE

Natürlich benötigen Tablets, so wie alle anderen Geräte im Medienbestand auch, eine regelmäßige Wartung und Pflege. Touchscreens müssen gesäubert und die Akkus geladen werden, bevor die Geräte im nächsten Projekt erneut eingesetzt werden. Steht eine Bibliothek vor der Anschaffung mobiler Endgeräte, sind folgende Kriterien besonders zu berücksichtigen:

1. Verfügbarkeit spezifischer Apps: Im Bildungskontext sind meist besondere Apps von großem Interesse. Prüfen Sie vorab, ob Ihre Wunschapps für das favorisierte Betriebssystem verfügbar sind. Bei den Bildungs- und Kreativapps hat häufig der Apple App Store die Nase vorn, eng gefolgt vom Google Play Store. Für Windows Tablets sind viele beliebte Apps nicht verfügbar.

2. Mobile Device Management (MDM): Verfügt eine Einrichtung über mehrere mobile Endgeräte, ist es sinnvoll, diese mit einem Administrationstool zu verwalten. Diese Software erlaubt es, Apps aufzuspielen oder zu löschen, die Lizenzen dafür zu verwalten, das Betriebssystem zu aktualisieren oder genau einzustellen, welche Funktionen erlaubt und welche deaktiviert werden sollen. Müsste man regelmäßige Pflege an jedem einzelnen Gerät durchführen, wäre dies sehr zeitaufwändig. Bekannte MDM-Systeme wären z.B. Jamf oder Meraki. Für Mac OS steht der kabelgebundene Apple Configurator kostenlos zur Verfügung.

3. Lizenzverwaltung und Bildungsrabatte: Für viele Einrichtungen ist es wichtig, per Rechnung und nicht mit einer Kreditkarte einkaufen zu können. Deshalb sollte im Vorfeld geprüft werden, ob der gewünschte App-Store dies erlaubt. Apple bietet über das Volume Purchase Program (VPP) die Möglichkeit dazu und Bildungseinrichtungen erhalten auf viele Apps 50% Rabatt. Google Play for Education ist derzeit noch nicht in Deutschland verfügbar.

Diese Entscheidungskategorien sind für Bildungseinrichtungen von besonderer Relevanz. Da zu erwarten ist, dass die Hersteller diese Kriterien künftig stärker berücksichtigen, empfiehlt sich im Vorfeld der Anschaffung jedoch immer zunächst eine Marktsichtung.

WIMMELBÜCHER IN BEWEGUNG

Tablets und Smartphones besitzen Touchdisplays, die sich mit Wischgesten bedienen lassen. Dies inspiriert auch Bilderbuch-Illustratoren dazu, ihre Bücher mit diesen neuen Technologien zu verbinden. Doch sind animierte Buch-Apps auch für die Leseförderung von Interesse?

Meist existiert für eine Bilderbuch-App eine erfolgreiche Buchvorlage. Es stellt sich hier also weniger die Frage, ob das Buch oder die App besser, schöner oder pädagogisch wertvoller ist – denn schließlich gibt es beide und je nach Zielsetzung nutzt man entweder das eine Medium oder beide.

Wimmelbücher ziehen kleine Kinder in ihren Bann, weil es in ihnen sehr viele Details zu entdecken gibt. Die meist großen Formate mit ihren dicken Seiten bieten dazu ein haptisches Erlebnis. Häufig erkunden sie gemeinsam mit einem Erwachsenen diese Bilderwelt. Im Dialog mit dem Kind werden wiederkehrende Elemente in den Bildern gesucht, Charaktere zwischen den Bildern verglichen oder die Geschichte der Bilder nachvollzogen.

Eine Bilderbuch-App bedient sich neben der Bildsprache der stehenden Bilder noch Animationen und Töne. Manchmal können das gar filmische Elemente sein. Um sich nicht zu sehr von dem phantasieanregenden Element der Bücher zu entfernen, sollten solche Animationen jedoch nur zurückhaltend eingesetzt werden.

Abb. (Screenshot): *Auto Wimmelbuch (Walter Unterweger)*

In der Folge werden ausgewählte Bilderbuch-Apps vorgestellt, die jeweils einer anderen Stilistik folgen:

FIETE ISLANDS (Ahoi Entertainment)
Den Kapitän „Fiete" kennen die meisten Kindergartenkinder bereits aus Bilderbüchern. Mit einem blauen Tuch kann man das Meer andeuten und unter diesem liegt ein Tablet, auf dem die App bereits gestartet wurde. Die Kinder hören die Titelmusik der App und sehen nach, woher diese kommt. Auf dem Tablet erkennen sie, dass Fiete mit seinem Schiff von Insel zu Insel fahren kann. An jedem Ort gibt es ein anderes Rätsel zu lösen. Mal ein Memory-Spiel, mal pflückt er Obst, mal sucht er einen passenden Hut oder sein Auto muss von den Kindern repariert werden. Erst wenn die Reifen mit dem Finger wieder an den richtigen Platz geschoben wurden, kann er losfahren. Jedes der kleinen Spiele ist mit ansprechenden Sounddateien hinterlegt. Eine Sequenz dauert nur ungefähr eine Minute – danach kommt man zur Seekarte zurück und kann Fiete zu einer neuen Insel lenken.
Die App ist liebevoll gestaltet und die Kinder sind einerseits fasziniert davon, dass sie Fiete von Aufgabe zu Aufgabe dirigieren können. Andererseits lösen sie altersgerechte Rätsel und Aufgaben.
Diese App kann sowohl ein Einstieg in ein Fiete-Buch als auch zum Ausklang genutzt werden. Immer, wenn ein Kind eine Aufgabe in der App löst, kann es genau erklären, was es sieht und welche Ideen es zur Lösung der Rätsel hat. Die anderen Kinder können natürlich Tipps geben. Der besondere Wert liegt also in diesem Kommunikationsprozess.

MEIN BAUERNHOF (Wonderkind)
Enthalten sind 3 Szenen des Landlebens und auf dem Bauernhof. Anders als in der Buchvorlage bewegen sich einige Bildinhalte. Mal fährt ein Mähdrescher langsam durchs Bild, ein Lagerfeuer flackert leicht oder die Wolken ziehen sanft am Himmel vorüber. Immer wenn ein Kind sich entscheidet, auf einen der Protagonisten, Pflanzen oder Gegenstände zu tippen, passiert zweierlei: Passend zur Szene geschieht etwas: Die Anglerin wirft ihre Angel aus, der Briefträger steigt von seinem Rad oder die Oma braust mit dem Motorrad davon. Dazu erklingt eine passende akustische Untermalung. Da jedes Bild bestimmt 20 solcher Aktionsfelder enthält, wird es nicht langweilig. In jedem Fall sind es treffliche Kommunikationsanlässe. Jedes Kind kann beschreiben, was sich im Bild verändert hat. Natürlich kann man genau wie bei den analogen Wimmelbüchern auch trefflich Geschichten weiterspinnen und sich überlegen, was als Nächstes passieren könnte.

DIE KLEINE RAUPE NIMMERSATT AR
(StoryToys Entertainment Limited)
Das AR steht für Augmented Reality, also erweiterte Realität. In der App erkennen die Kinder sofort die Raupe Nimmersatt. Das Besondere ist, dass die Kamera des Tablets aktiviert wird, wenn man die App startet. In unserem Fall filmt sie also die Bibliothek und auf dem Bildschirm erscheint die kleine Raupe. Hält man das Tablet so, dass sie zum Obst gelenkt wird, frisst sie und wächst. Lustig wird es, wenn die Raupe über einen Fuß eines Kindes oder der Erzieher/innen krabbelt. Zumindest sieht man das auf dem Bildschirm. In Wirklichkeit ist da aber keine Raupe. Irgendwann ist die satte Raupe so groß, dass sie sich verpuppt und schließlich als Schmetterling davonfliegt. Die App ist allenfalls wegen des technischen Effektes und wegen der liebenswerten Raupe interessant. Sie lässt aber erahnen, dass Augmented Reality in nächster Zukunft häufiger und immer ideenreicher auch für Kinderbuch-Apps eingesetzt werden wird.

DIE GROSSE WÖRTERFABRIK
(Mixedvision Mediengesellschaft)
Die berühmte Buchvorlage wurde sowohl für den poetischen Text als auch für die phantastischen Illustrationen preisgekrönt. Der App gelingt es, die Qualitäten auf ein neues Medium zu übertragen und sie ausgezeichnet zu ergänzen. Die Texte werden von professionellen Sprecher/innen vorgelesen. Dabei muss man die Texte per Wischgeste stetig weiterblättern, um der Geschichte zu folgen. Auf der Erzählebene taucht man immer tiefer in die Welt der Wörter ein. Dabei werden auf jeder Seite ein Spiel oder eine Interaktion eingeblendet, die dieses Thema vertiefen sollen. Mal sortiert man die Weltsprachen in Landesflaggen gekennzeichneten Säcke, mal entdeckt man mehrsilbige Wörter, bastelt Silben zusammen oder fängt Wörter mit einem Netz ein.
Diese App ist für Grundschulkinder und Selbstleser/innen geeignet. Hier geht es weniger um Sprachförderung, sondern eher um die Faszination, dass es sich weder um ein Buch, noch um einen vollwertigen Film und auch nicht um ein Computerspiel handelt, bei dem man die Heldenfigur selbst steuern darf. Es hat von all dem etwas. Für die Leser/innen in jedem Fall ein Erlebnis über das man im Anschluss trefflich philosophieren kann. Sei es über die Macht der Worte oder über diese ungewöhnliche Medienart.

Abb. (Screenshot):
Mein Bauernhof (Wonderkind)

FOTODETEKTIVE IN DER BIBLIOTHEK

Die Teilnehmer/innen werden zu Geheimreportern 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.

APP EMPFEHLUNG

Foto (Apple)

ALTER

ab 5 Jahren

ZEITBEDARF

~ 45 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT

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

VORBEREITUNG

Die „Geheimaufträge“ werden auf Karten geschrieben und in Briefumschläge gesteckt. Die Aufträge lauten etwa „Fotografiert dicke/dünne/große/kleine/rote/grüne/blaue/gelbe 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.

DURCHFÜHRUNG

Zunächst erhalten die Teilnehmer/innen eine Einführung in den Umgang mit der Kamerafunktion des iPads. Dabei geht es darum, wie man die Foto App 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 Teilnehmer/innen 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.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Alternativ können die Teilnehmer/innen ein „Bilderrätsel" erstellen: 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. Bei dieser Methode bewegen sich die Kinder frei und ungezwungen in den Räumen der Bibliothek und machen sich auf diese Weise mit ihr vertraut.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Es macht den Kindern besonders viel Spaß, wenn man die Methode spielerisch anleitet und die Kinder in die Rollen von richtigen Geheimagenten schlüpfen lässt. Für die Präsentation der Fotos sollte ein Beamer oder Bildschirm zur Verfügung stehen. Man nutzt entweder den Lightning-HDMI-Adapter oder präsentiert drahtlos per Apple TV. Dies fasziniert die Kinder zusätzlich, denn sie können ihre Bilderrätsel ganz eigenständig vorführen. Jede Präsentation wird am Ende mit Applaus belohnt.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Produzieren und Präsentieren: Fotografie

- o Ich kann Fotos aufnehmen und sortieren
- o Ich kann Fotos präsentieren
- o Ich kann beschreiben, warum andere mein Fotoprojekt gut, schlecht, langweilig, spannend, ... finden.

REIME FOTOGRAFIEREN

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 ein Fototableau von ihren Reimen.

APP EMPFEHLUNG
Pic Collage (Cardinal Blue)

ALTER
4-6 Jahre

ZEITBEDARF
~ 45-60 Minuten
(vorausgesetzt, es gibt genügend Tablets, um 2-4er-Gruppen zu bilden)

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Ein Kinder(bilder)buch mit Reimen
- o Gegenstände zu Reimwortpaaren (pro Kind ein Wortpaar)
- o ein Schriftzug pro Gegenstand
- o ein Tablet pro Kleingruppe (à 2-4 Kinder)
- o App: Pic Collage

VORBEREITUNG
Das Buch „Der Pudel trinkt Sprudel“ enthält Endreime wie etwa: „Der Elefant, rennt gegen die Wand“ oder „Das Schwein fällt rein“ und eignet sich wunderbar als Vorlesebuch für Kinder im Vorschulalter. Deutlich schwieriger, als die Suche nach einem Reimebuch für Kinder ist es nun, figürliche Abbildungen von Begriffen zu besorgen, die sich reimen. Etwa eine Maus und ein Haus, oder ein Hase und eine Vase. Für jedes Kind aus der Kitagruppe wird ein solches Reimepaar benötigt.

DURCHFÜHRUNG
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.
Im Alter von 4-6 Jahren ist der Wortschatz der Kinder meist so groß, dass sie die fehlenden Reime leicht finden und daran große Freude haben. So ist das

Buch in weniger als 10 Minuten durchgelesen und im Sitzkreis der kleinen Dichter/innen können die vorbereiteten Gegenstände ausgebreitet werden. Die Aufgabe besteht nun darin, die beiden Gegenstände zu finden und zu benennen, die sich reimen. Wer ein solches Paar gefunden hat, darf es sich nehmen und vor sich hinstellen. Wenn jedes Kind erfolgreich war, stellen sie noch einmal hintereinander ihre Reimpaare vor. Als Belohnung erhält jedes Kind noch die Verschriftlichung der Reimbegriffe.

Nun kommt die App „Pic Collage“ zum Einsatz. Darin gibt es zahlreiche Vorlagen für ein Tableau aus zwei Fotos. Daraus wählt sich jedes Kind das schönste aus (unterschiedlich farbige Hintergründe und Rahmen). Tippt es auf eines der anfangs leeren Felder, öffnet sich automatisch die Kamera-App und das Kind fotografiert den ersten Gegenstand. Anschließend wird auf die gleiche Weise ein Foto des zweiten Gegenstandes in das Tableau eingefügt. Die Kinder entscheiden selbst, ob ihre Fotos die beiden ausgedruckten Schriftzüge enthalten sollen oder nicht.

Eine kurze Vorführung der Arbeitsschritte reicht aus und die Kinder führen danach alle Schritte selbständig aus. Die Erwachsenen werden nur dann gebraucht, um bei der Zuordnung der Texte zu den Figuren und Gegenständen zu helfen. Meist möchten die Kinder die Begriffe auf ihren Fotos abbilden, denn sie sind stolz darauf, auch schon mit Schriftsprache arbeiten zu können. Am Ende dieser Einheit hat jedes Kind ein Fototableau mit zwei Reimbegriffen selbst erstellt. Die Werke können entweder auf den iPads gezeigt oder über einen Beamer groß projiziert werden. Zum Abschied wird den Kindern versprochen, dass die Werke für sie ausgedruckt und in wenigen Tagen von ihren Erzieher/innen ausgeteilt werden. Jedes Kind kann dann sein Tableau im eigenen Portfolioordner abheften.

Abb. 1: *Die Abbildung im Buch gibt den Kindern einen Hinweis auf das fehlende Reimwort (S. 12).*
Abb. 2: *Diese Reimbegriffe wurden den Kindern angeboten.*
Abb. 3: *Die Kinder sind sehr stolz auf ihre selbst erstellten Fototableaus. Alle möchten sie in ihren Portfolioordner heften.*

VARIATION/ALTERNATIVEN

Die Methode kann mit den unterschiedlichsten Büchern umgesetzt werden. Über die Buchauswahl und unterschiedlich anspruchsvolle Reimarten kann man sich sehr gut der Altersgruppe und den Sprachkenntnissen anpassen. Durch den spielerischen Sprachförderansatz eignet sich dieses Szenario auch für Kinder mit Behinderung oder Deutsch als Zweitsprache.

Mit Kindern, die schon lesen und schreiben können, lohnt sich ein Blick auf die Reime App „Monsters Behave“.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

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 Tableaus.

BUCHEMPFEHLUNG

Lütje, Susanne; Glökler, Angela; Zielinski, Rea G. (2018) : Der Pudel trinkt Sprudel. Hamburg, Oetinger

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Produzieren:
- mit der Fotokamera umgehen

Präsentieren:
- eigene Reimbegriffe vorstellen und für das Portfolio aufarbeiten

VIRTUELLER VULKANAUSBRUCH IN DER BIBLIOTHEK

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. Die App filmt dabei zunächst das Bild, erkennt dieses als Marker und blendet dann zusätzlich erweiternde Inhalte ein. Bei Quiver wird aus der Ausmalvorlage ein sich bewegendes 3D-Objekt – allerdings in den Farben, mit denen die Kinder ihre Bilder ausgemalt haben.

APP EMPFEHLUNG
Quiver (Quiver Vision Limited)

ALTER
4-10 Jahre

ZEITBEDARF
~ 45 Minuten

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

VORBEREITUNG
Neben den Malutensilien werden vorab von der Quiver-Website die gewünschten Malvorlagen 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. Je nach Thema wählt man also Motivvorlagen aus und druckt für jedes Kind mindestens eine DIN A 4 Seite aus.

DURCHFÜHRUNG
Im Testprojekt nahmen die Kindergartenkinder gerade an einem MINT-Projekt teil und beschäftigten sich mit naturwissenschaftlichen Phänomenen. Passend dazu gibt es bei Quiver einen Ausmalbogen eines Vulkans, der später in der App virtuell ausbrechen kann. Zum Einstieg bietet es sich deshalb 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. Daran schließt sich die Ausmaleinheit an. Entscheiden Sie, ob Sie den Kindern bereits verraten möchten, dass die App später die Farben auf das 3D-Objekt überträgt. Vielleicht heben Sie sich dies auch als Frage für die anschließende Reflexion auf. Den guten Beobachter/innen wird dies bestimmt auffallen.

Sind die Kinder mit dem Ausmalen fertig, erhält jede Kleingruppe von 3-4 Kindern ein Tablet. Die App Quiver können Sie vorab bereits starten. Im Hauptbildschirm der App 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 genau beobachten, wie dieser ausbricht und was dabei passiert. 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.

Abb.: *Wird die Malvorlage mit der Kamera erfasst, erscheint auf dem Display der virtuelle Vulkan.*

VARIATION/ALTERNATIVEN

Entweder, Sie nutzen diese Augmented Reality-Funktion der App, um Phänomene zu visualisieren, die ansonsten in der Bibliothek schwer zu erklären wären. Wer verfügt schon über einen aktiven Vulkan, der auf Knopfdruck ausbricht. In dem Fall sind Sie darauf angewiesen, dass es eine Malvorlage gibt, die zu Ihrem Thema passt. Quiver Education bietet z.B. Vorlagen zu Länderflaggen, der Weltkugel, Tieren oder auch dem Zellkern. Oder Sie nutzen unterschiedliche Malvorlagen, von Autos, Figuren oder Häusern (Quiver Vol I). Dann steht das Gespräch über Augmented Reality im Vordergrund.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

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. In Deutschland wundert man sich manchmal über den Zeichenstil – der amerikanische und asiatische Markt für Kinderapps setzt andere Maßstäbe. In der Fülle der Vorlagen findet sich meist dennoch brauchbares Material für den eigenen Geschmack. Manche Vorlagen sind kostenfrei (wie auch die App), andere kauft man als Sammlung dazu.

LINKS: *www.quivervision.com/coloring-packs/* zu den Malvorlagen

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Analysieren und Reflektieren:

- o Ich kann beschreiben, wie Medien auf mich wirken
- o Ich kann Realität und virtuelle Inhalte voneinander unterscheiden

PAPIERWÜRFEL ERZÄHLEN GESCHICHTEN

APP EMPFEHLUNG
Foldify (Pixle)

ALTER
ab 5 Jahren

ZEITBEDARF
~ 60 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- Weißes Druckerpapier, mind. 100 g Stärke oder mehr
- ein Tablet pro Kleingruppe (2-3 Kinder)
- ausreichend Scheren (auch für Linkshänder), Klebestifte und Buntstifte
- App: Foldify

Eine Bibliothek ohne Papier ist nur schwer vorstellbar. Grund genug, dieses zum Thema zu machen. Die Kinder basteln sich Papierwürfel, doch das Design zu ihren Faltfiguren haben sie zuvor am Tablet selbst erstellt. Jede Würfelseite kann individuell gestaltet werden.

VORBEREITUNG
Für die kleinen Designer/innen ist es eine besondere Erfahrung, dass sie auf dem Tablet etwas gestalten können, was sich direkt im Anschluss ausdrucken, ausschneiden und zusammenkleben lässt. Denn dann können sie direkt mit ihrem selbst erstellten Spielzeug spielen. Um diese Erfahrung zu ermöglichen, muss man sich vorab überlegen, wie man die Ergebnisse der Kinder ausdrucken kann. Die App stellt hierfür unterschiedliche Exportmöglichkeiten bereit. Über das Druckersymbol erhält man die Möglichkeit, einen Entwurf direkt an einem Airprint-fähigen Drucker auszudrucken. Besitzt die Bibliothek kein solches Gerät, kann man sich die PDF-Datei per eMail zusenden oder in der Dropbox sichern. Über den Export-Button gäbe es zusätzlich noch die Möglichkeit, das Projekt als Grafikdatei in der Cameraroll (Ordner für Fotos und Videos) abzuspeichern. Je nach Hardwareausstattung vor Ort sollte man sich für eines dieser Verfahren entscheiden. Am besten designt man selbst einmal einen Bastelbogen und testet die Exportmethode seiner Wahl. Dazu gehört nämlich auch, ob die Computer und Drucker in der Bibliothek eine externe Quelle wie z.B. Dropbox zulassen.

DURCHFÜHRUNG

Die App bietet unterschiedlichste Bastelbögen zur Auswahl an, die von den Kindern eingefärbt, bemalt oder mit Fotos gestaltet werden können. Vom Feuerwehrauto über Minecraft-ähnliche Figuren bis hin zu einem Würfel aus Papier ist vieles möglich. Die Kinder erkennen anhand der Klebelaschen auf den Malvorlagen bereits, wie die Figur als 3D-Objekt zusammengefügt wird. Durch ein fertiges Beispiel wird dies noch anschaulicher.

Der Würfel eignet sich aufgrund seiner neutralen Form besonders gut. Unsere Aufgabenstellung für die Kinder lautete: Bitte fotografiert Orte, die euch in eurer Bibliothek besonders gut gefallen. Da die Foto-App schnell erklärt ist, können die Teams von 2-3 Kindern auch gleich starten. Da ein Würfel 6 Seiten hat, darf in einer 2er-Gruppe jedes Kind 3 Fotos machen, in einer 3er Gruppe jedes Kind 2 Fotos. Anschließend treffen sich die Fotograf/innen wieder in der großen Gruppe. Nun lernen sie als Designer/innen, wie sie in Foldify ihre Fotos auf den einzelnen Flächen des Würfels platzieren können. Die Importfunktion für Fotos ist ganz einfach und mit dem Finger kann man das Foto schieben und vergrößern, bis es passt. Gleichzeitig sieht man den Würfel schon als drehbares 3D-Modell. Sind die Teams fertig, wird die Datei exportiert und gedruckt. Nun können die Tablets zur Seite gelegt werden. Jedes Kind erhält eine Kopie der Schnittvorlage des eigenen Teams. Diese wird erst von jedem ausgeschnitten und dann an den Laschen zu einem Würfel zusammengeklebt. Mit diesen Würfeln können die Kinder sich nun Geschichten über die Bibliothek erzählen. Die Neugier ist groß, wenn man sich z.B. einen Würfel aus einem anderen Team ausleiht. Wer gewürfelt hat, darf genau erklären, welches Foto auf der nach oben zeigenden Fläche zu sehen ist. Warum hat der oder die Fotograf/in wohl diesen Ort ausgewählt? Was ist daran besonders? Die Objekte schaffen Gesprächsanlässe. Vielleicht wird in der Bibliothek erst einmal nur gebastelt - Geschichten können dann auch noch in der Kita oder zu Hause erzählt werden! Mit Grundschüler/innen sollte eine Reflexion und Objektpräsentation direkt vor Ort erfolgen.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Anstatt Orte in der Bibliothek zu präsentieren, könnte man Themenwürfel zu bestimmten Büchern erstellen. Ab der 2. Klasse kann mit Schriftsprache gearbeitet werden. Neben der Fotofunktion besteht die Möglichkeit zu malen (entweder per digitalem Stift auf dem Bildschirm oder in der Bastelphase mit echten Buntstiften auf dem Papier).

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Die Begleitpersonen können am besten einschätzen, wie gut die Kinder bereits mit Schere und Kleber umgehen können. Kleinen Kindern kann man u.U. bei diesen Schritten helfen, denn sonst verliert man für diesen Teilschritt viel Zeit. Flüssigkleber benötigt lange Trocknungszeiten, Klebestifte sind deshalb besser geeignet. Transparenter Tesafilm oder gar Heißkleber haben sich auch bewährt.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Produzieren und Präsentieren:
- o Ich kann Fotos aufnehmen und abspeichern
- o Ich kann Motive gezielt auswählen
- o Ich kann meine Ergebnisse präsentieren

Anwenden und Handeln:
- o Ich arbeite mit anderen im Team zusammen

MEIN RÜPELHAFTES REIME-MONSTER

Gute Manieren haben sie nicht, die Monster aus der App Monsters Behave. In Reimform bekommt man einige Monster vorgestellt. Jedes hat seine Eigenheiten, doch alle haben eines gemeinsam: Sie wissen nicht, wie man sich gut benimmt. Mit lustigen Reimen wird jedes Monster genau vorgestellt und beschrieben. Doch dann erscheint ein Lückentext der um die fehlenden Reimworte ergänzt werden muss. Nun muss man lesen und schreiben können, um diese Aufgabe zu lösen.

APP EMPFEHLUNG

Monsters Behave! (Linguino GmbH)

ALTER

6-9 Jahre

ZEITBEDARF

~ 45-60 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT

- o Fotokarten jedes Monsters (per Screenshot erstellen und ausdrucken)
- o Reime jedes Monsters als Karten
- o für jedes Kind in der Gruppe je eine Monsterkarte und eine Reimekarte
- o ein Tablet pro Kleingruppe – wenn möglich sogar eines für jedes Kind
- o Beamer, Leinwand (oder großer Bildschirm) und Audioboxen
- o App: Monsters Behave!

VORBEREITUNG

Da die Protagonist/innen in der App Monster sind, bietet es sich an, zum Einstieg ein Buch vorzulesen, in dem es um ähnlich skurrile Charaktere geht. Eine Bücherkiste zum Thema kann hilfreich sein, um Kinder, die schnell mit allen Aufgaben fertig sind, darin stöbern zu lassen. Ein Beamer mit Leinwand (oder großer Bildschirm) und Audioboxen werden aufgebaut. Eine Monsterkarte pro Kind wird ausgedruckt (siehe unten).

DURCHFÜHRUNG

Einen tollen Einstieg in das Monster-Thema findet man beispielsweise über das Bilderbuch „Das schrecklichste Monster der Welt“. Beim Vorlesen entsteht eine lustige Grundstimmung. Danach leitet man zur App über und zeigt der Gruppe per Beamer und Leinwand die filmähnliche Einführung in die App (Länge: 1 Minute). Hier wird die gesamte Monsterfamilie kurz gezeigt und die Kinder erhalten von der Sprecherstimme den Hinweis: Kannst du dich um die wilde Bande kümmern und der Monstermama helfen? Stups doch einfach mal ein Monster an und schau was passiert! Doch bevor jedes Kind ein eigenes Tablet erhält, um dies zu testen, dürfen alle eine Karte ziehen. Darauf ist eines der Monsterkinder aus der App abgebildet (es gibt 10 Monster, bei größeren Gruppen jedes mehrfach ausdrucken). Je nach Anzahl der Tablets bilden sich nun 2er oder 3er-Gruppen. Die Kinder haben den Auftrag, alles über das Monster auf ihrer Karte herauszufinden. Dazu bearbeiten sie die drei Aufgaben: Reimwort, Lückentext und das kleine Spiel. Es spielt immer das Kind, welches die Karte zu dem ausgewählten Monster besitzt. Im Raum verteilt liegen die Namen der Monster aus. Jedes Kind muss sich den Namen des eigenen Monsters merken und die Namenskarte dazu suchen und an sich nehmen. An einer anderen Stelle im Raum liegen die beiden Reime des Monsters aus. Auch diese Karte muss eingesammelt werden. Kinder, die schneller fertig sind, können sich vom vorbereiteten Büchertisch ein Monsterbuch holen und lesen, bis alle fertig

sind. Nun kommen alle wieder im Plenum zusammen und die Tablets werden eingesammelt. In der Runde setzen sich nun die Kinder nebeneinander, die das gleiche Monster bearbeitet haben. Sie stellen den Namen und die dazugehörigen Reime gemeinsam vor. In eigenen Worten können sie zusätzlich dessen Verhaltensweisen beschreiben. Sehr lustig wird es, wenn die gesamte Gruppe sich alternative Reimworte überlegt. Die Fotos der Monster und deren Reime werden nach und nach an der Wand aufgehängt.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Die Sprecherstimme präsentiert die Reime mit sehr guter und variantenreicher Betonung. Die Kinder können üben, die Reime ebenso vorzutragen. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass die gesamte Gruppe die Reime nachspricht, nachdem eine Kleingruppe das Monster vorgestellt hat. Die Klasse könnte sich auch über Benimmregeln austauschen und die besten Ideen notieren. Diese könnten in der Mensa der Schule ausgehängt oder zumindest in der Frühstückspause der Klasse erprobt werden. Vielleicht gelingt es sogar, die Regeln in Reimform zu verfassen?

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Sorgen Sie dafür, dass die Kleingruppen die App in einigem Abstand voneinander nutzen können. Nur so ist sichergestellt, dass sie die Stimme des Sprechers gut verstehen können. Zeigen Sie vorab kurz, wo sich die Lautstärketasten am Tablet befinden.

Diese App eignet sich nur für die Zielgruppe der Leseanfänger/innen, also Mitte/Ende der ersten Klasse bis zum Ende der dritten Klasse. Man muss bereits alle Buchstaben kennen und selbst lesen können. Für geübte Leser wären die Aufgaben in der App zu einfach.

Abb. (Screenshot):
Monsters Behave! (Linguoni GmbH)

BUCHEMPFEHLUNG

Schmidt, Hans Christian; Német, Andreas (2016): Das schrecklichste Monster der Welt. Moritz-Verlag

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Anwenden und Handeln:
- Ich kann im Team zusammenarbeiten

Analysieren und Reflektieren:
- Ich kann Inhalte von Medienangeboten wiedergeben

ICH ERKLÄR ES EUCH – PER VIDEO

APP EMPFEHLUNG
iMovie (Apple)

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 Experten, die genau erklären, wie man nach einem Buch recherchiert, es per Signatur in den Regalen findet oder worauf bei der Ausleihe zu achten ist.

ALTER
ab 9 Jahren

ZEITBEDARF
~ Mind. 90 Minuten,
kann jedoch auch auf einen Projekttag oder 2 Besuche ausgedehnt werden.

DAS WIRD BENÖTIGT
- o 1 Tablet pro Team
- o ein Drehort bzw. Thema pro Team
- o App: iMovie

VORBEREITUNG
Bibliotheksführungen gehören für das Team zur Routine und werden auf die jeweiligen Altersgruppen angepasst. Diese Videomethode schließt nahtlos an eine solche Führung 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.

DURCHFÜHRUNG
Natürlich haben die Kinder ganz besonders die Ohren gespitzt und verfolgt, was an der Station alles erklärt wurde, die sie direkt im Anschluss an die Führung selbst vorstellen. Die Kinder sollen sich Notizen machen und sollten die Möglichkeit nutzen, Rückfragen zu stellen. So würden das Journalisten/innen schließlich auch tun.
Doch vor dem Videodreh ist eine gute Planung wichtig. Im Plenum wird geklärt, welche Rollen zu besetzen sind. Bewährt haben sich: 1-2 Personen vor der Kamera. Sie erklären genau, 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. Wer Regie führt, darf auch Tipps geben, wie der Clip noch natürlicher und authentisch wirken könnte. 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 übernehmen und was dafür zu tun ist. Jede Kleingruppe bekommt zunächst 10 Minuten Besprechungszeit. Sie tauschen sich über letzte Details aus oder klären letzte Fragen, die ihnen im Team noch unklar sind.

Die Kameraleute aller Teams kommen in einer gesonderten Runde zusammen und erhalten eine kurze Einführung in die Kamera-App. Diese ist schnell erklärt: Man kann mit einem Fingerwisch zwischen den Modi Zeitraffer, Slow-Motion, Video, Foto, Quadrat und Panorama umschalten. Die Teams benötigen die Videofunktion. Über den roten Aufnahmeknopf starten und stoppen sie die Aufnahme. 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. Wird dies nicht beachtet, fehlt meist ein Stück des Anfangs des tollen Erklärfilms.

In der Produktionsphase darf natürlich auch gekichert werden. Doch die Teams müssen sich auch gut konzentrieren, um am Ende eine perfekte Aufnahme im Kasten zu haben. Hierfür sollten ihnen mindestens 30 Minuten zur Verfügung stehen. Ist ein Team schneller fertig, können sie die Rollen tauschen. Jede/r Moderator/in wird das Thema ein wenig anders vorstellen.
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?

VARIATION/ALTERNATIVEN

Diese Methode lässt sich je nach Altersgruppe und zur Verfügung stehender Zeit leicht erweitern. Steht nur wenig Zeit zur Verfügung, bleiben die Filmaufnahmen unbearbeitet. Hat man mehr Zeit, kommt zusätzlich die App iMovie zum Einsatz. Hiermit können die Teams ihre Aufnahmen schneiden und auf einer Zeitleiste nach Wünschen arrangieren. In dieser Phase der Postproduktion entstehen zusätzliche Möglichkeiten. Die Teams könnten verschiedene Kameraperspektiven nutzen und ihren Film dadurch abwechslungsreicher gestalten. In Zwischenbildern könnten sie Grafiken einblenden, also einen Leihausweis in der Nahaufnahme zeigen oder die Öffnungszeiten auf dem Türschild abfilmen. Die Moderationsstimme ist dabei aus dem Off zu hören. Wenn jede Kleingruppe ihren Kurzbeitrag fertiggestellt hat, können alle Teile auf einem iPad zusammengefasst werden. Mit Hilfe der App iMovie entsteht daraus schließlich ein finaler Film.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

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. Die App iMovie beinhaltet eine Vielzahl von Übergangseffekten. Für Erklärvideos sind jedoch meist harte Schnitte oder weiche Blenden am passendsten, um von einem zum nächsten Clip zu schneiden.

Die einzelnen Teilfunktionen von iMovie kennen die meisten Schüler/innen bereits. Ein Erklärvideo von einer Online-Videoplattform kann dem Bibliotheksteam bei der Vorbereitung bei Bedarf weiterhelfen. Deshalb nur ein Hinweis zum Export: Der fertige Film kann über das Exportsymbol und „Video sichern" in der Kameraroll des iPads gespeichert werden. Hier bietet es sich an, die Videoqualität HD – 1080p auszuwählen. Dadurch erhält man ein scharfes Bild, welches auch am Beamer sehr gut aussieht. Die Videodatei wird dennoch nicht immens groß.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Informieren und Recherchieren:
- Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung entwickeln

Produzieren und Präsentieren:
- Eine Produktion planen, gestalten und präsentieren

MÄRCHEN IN EINER MINUTE

APP EMPFEHLUNG
Puppet Pals HD (Polished Play, LLC)

Lasst die Puppen spielen! Mithilfe der App „Puppet Pals“ werden Geschichten in Kurzform nacherzählt. Die Kinder finden und proben die Schlüsselszenen eines Märchens, basteln Figuren und bewegen diese mit Fingerbewegungen auf dem Tablet. Dazu nehmen sie ihre Stimmen und Töne in Echtzeit auf. Und schon ist der eigene Märchenfilm im Kasten.

ALTER
ab 8 Jahren

ZEITBEDARF
~ Mind. 60 Minuten
je nach Aufwand und Vorbereitung. In Verbindung mit Basteln und Malen mind. 120 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Bastelmaterial (Stifte, Papier, Scheren, Kleber)
- o Rohmaterial: Hintergründe und Figuren
- o Märchen /Geschichten
- o Tablets
- o App: Puppet Pals HD

VORBEREITUNG
Um ein Märchen frei erzählen zu können, muss man mit den Details der Geschichte gut vertraut sein. Deshalb ist es hilfreich, wenn alle Kinder sich gut auf den Termin in der Bibliothek vorbereitet haben. Das Märchen wurde entweder zuvor im Unterricht behandelt, als Hausaufgabe gelesen oder die Klasse hat zuvor bereits die Bibliothek besucht, wo ihnen das Märchen vorgelesen wurde. Die Kinder sollten mit den Schüsselszenen gut vertraut sein und alle handelnden Figuren benennen können.

Zwar stellt die App Puppet Pals eine Auswahl von Hintergründen und fertigen Spielfiguren bereit, doch besonders reizvoll wird eine Spielgeschichte mit selbstgezeichneten Charakteren. Je nach Zeitfenster können diese Elemente schon vorher angefertigt und in der App hinterlegt werden. Steht mehr Zeit zur Verfügung, können die Kinder die Elemente in der Bibliothek basteln, malen, fotografieren und einbinden.

Abb. 1: *Zuerst werden die eigenen Spielfiguren fotografiert und danach in der App „freigestellt" (S. 22).*
Abb. 2: *Hier dient eine Grafik unter freier Lizenz als Hintergrundbild. Im Vordergrund wurden Figuren aus der App-Bibliothek verwendet.*

DURCHFÜHRUNG

Pro Projektgruppe sollten 3-4 Kinder mitwirken. Die Kinder erzählen ihre Märchen zunächst mündlich nach. Stichwortartig wird die Geschichte verschriftlicht. Die für die Geschichte relevanten Charaktere und Spielorte werden festgehalten und bei Bedarf (sofern sie noch nicht im Programm vorliegen) gemalt und abfotografiert. Nachdem die „Darsteller" und das „Bühnenbild" stehen, geht es an die Umsetzung mit der App „Puppet Pals."
Die Kinder erhalten eine kurze Einführung in die App und die damit verbundenen Produktionsschritte.

1. Hintergrund einfügen: Zwar gibt es eine Auswahl an fertigen Hintergründen zu unterschiedlichen Themen (Landschaft, Burg, ...), aber am schönsten wird das Ergebnis, wenn die Kinder eine passende Bühne für ihre Geschichte malen. Spielt diese an wechselnden Orten, werden mehrere Hintergründe gemalt. Diese werden (möglichst ohne Schattenwurf) abfotografiert und als Hintergründe in der App hinterlegt.

2. Figuren einfügen: Die vorgegebenen Figuren sind ebenfalls wenig authentisch. Am besten die Kinder malen selbst. Jeder Charakter wird auf ein Blatt gezeichnet und abfotografiert. In der App schneidet man diese Figur aus (freistellen) und kann sie nun vor dem entsprechenden Hintergrund platzieren.

3. Probelauf: In der Generalprobe werden die Abläufe noch einmal getestet. Jedes Kind ist für die Animation einer Figur zuständig. Es bietet sich an, nicht mehr als 3-4 Charaktere gleichzeitig auftreten zu lassen, denn jeder wird mit Wischbewegungen des Fingers auf dem Screen des Tablets animiert. Mit einer Pinch-Bewegung zwischen Daumen und Zeigefinger kann man eine Figur vergrößern oder verkleinern. Im Probelauf stellt die Kleingruppe fest, ob die Animationen so gelingen, wie zuvor gedacht. Man trifft letzte Absprachen zum Ablauf und zum Text.

4. Aufnahme: Sobald die rote Aufnahmetaste gedrückt wurde, wird jede Bewegung der Figuren (mit dem Finger geführt) als Film aufgezeichnet. Die Kinder sprechen in verteilten Rollen ihre Texte, die vom Tabletmikrofon live aufgezeichnet werden. Kommt es zu einem Versprecher oder müssen die Kinder kichern, ist das kein Problem. Die Aufnahme wird einfach noch einmal von vorn begonnen.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Ein altes Märchen kann in die Moderne „umgedichtet" werden und in der Jetzt-Zeit spielen. Somit könnten auch neuzeitliche, reale Hintergründe und Figuren genutzt werden. Statt Märchen können die Geschichten auch andere Formate zum Inhalt haben. So lassen sich z.B. Schulbuchklassiker damit wiedergeben. Eine weitere Möglichkeit wäre, zu einer bekannten Geschichte ein alternatives Ende zu erfinden und darzustellen.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Je mehr zuvor geübt wird (insb. das Bewegen der Figuren), umso leichter fallen die Aufnahmen. Der Charakter, welcher gerade spricht, sollte im Moment des Sprechens bewegt werden, während die anderen stillstehen. So fällt es den Zuschauer/innen leichter, Stimme und Figur einander zuzuordnen.
Tonaufnahmen: Wenn möglich, sollten die Aufnahmen in ruhiger Atmosphäre erfolgen. Die Kleingruppen müssten 3-4 Meter voneinander entfernt sein, sonst sind sie auf den Aufnahmen der anderen zu hören.

LINKS: *https://lbz.rlp.de*
Anleitung zu Puppet Pals
https://s.rlp.de/lbztablets
Tablet-Ausleihe

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Anwenden und Handeln:
- Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

Informieren und Recherchieren:
- Arbeits- und Suchkriterien klären und festlegen

FACHWISSEN IM COMICSTIL

Durch Erklären lernt man am meisten. Mit Hilfe der App ComicLife 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.

APP EMPFEHLUNG
Comic Life (plasq, LLC)

ALTER
ab 8 Jahren

ZEITBEDARF
~ Mind. 60 Minuten
(ausweitbar auf einen Projekttag)

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Medienkiste mit Recherchematerialien zum Thema
- o iPads inkl. App ComicLife (1 Tablet für 2-4 Kinder)
- o Beamer oder Monitor
- o Apple-TV oder Adapter Lightning-HDMI
- o Comic Life

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.

DURCHFÜHRUNG
Für die Broschüre wurden zwei unterschiedliche Szenarien erprobt. Einmal wurde eine Grundschulkasse in der Schule besucht. Einen Vormittag lang entwickelten die Kinder einen Comic über ihren Schulhund. Jedes Team hat eine andere Eigenschaft des Tieres portraitiert, von seiner Ausbildung, über Fellpflege und Futter bis zu der Besitzerin. Jedes Team hat 2 Comicseiten gestaltet, die danach zu einem Gesamtheft zusammengeführt wurden. Natürlich mussten dafür viele Fotos des Hundes erstellt und Interviews geführt und in der Fachliteratur nachgelesen werden.

Eine 7. Klasse kam in die Bibliothek und hat hier eine Unterrichtsreihe zum Thema Müll abgeschlossen. Auch hier hatte jede Kleingruppe ihr Spezialgebiet und die Bibliotheksrecherche floss in ihr Vorwissen mit ein.

Was wären Comics ohne gute Bilder. Diese müssen nicht gezeichnet werden, sondern es können auch Fotografien sein. 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 ComicLife erklärt. Dabei reicht es, die grundlegenden Funktionen zu besprechen.

~ Wie benutze ich eine Vorlage?
~ Wie verändere ich Schrift?
~ Wie füge ich Bilder und Sprechblasen hinzu?
~ Wie kann ich einen Filter auf die Bilder legen?

Nun machen sich die Kleingruppen an die Arbeit und erstellen die Comics. 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.

VARIATION/ALTERNATIVEN

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

Generell lässt sich jedes Thema und Wissensgebiet als Comic umsetzen.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Jede Kleingruppe könnte ein Kapitel zu einem großen Comic ausarbeiten. Am Ende senden sie dann alle Teilergebnisse per Airdrop an ein Tablet. Dort werden die Seiten in die richtige Reihenfolge gebracht und als PDF exportiert. Nun kann das Comic ausgedruckt oder als Datei an die Klasse weitergegeben werden.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Produzieren und Präsentieren:
o Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

Kommunizieren und Kooperieren:
o Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

DIGITALE RÄTSELRALLYE DURCH DIE BIBLIOTHEK

„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.

APP EMPFEHLUNG

Actionbound
(Simon Zwick, Jonathan Rauprich)

ALTER

ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

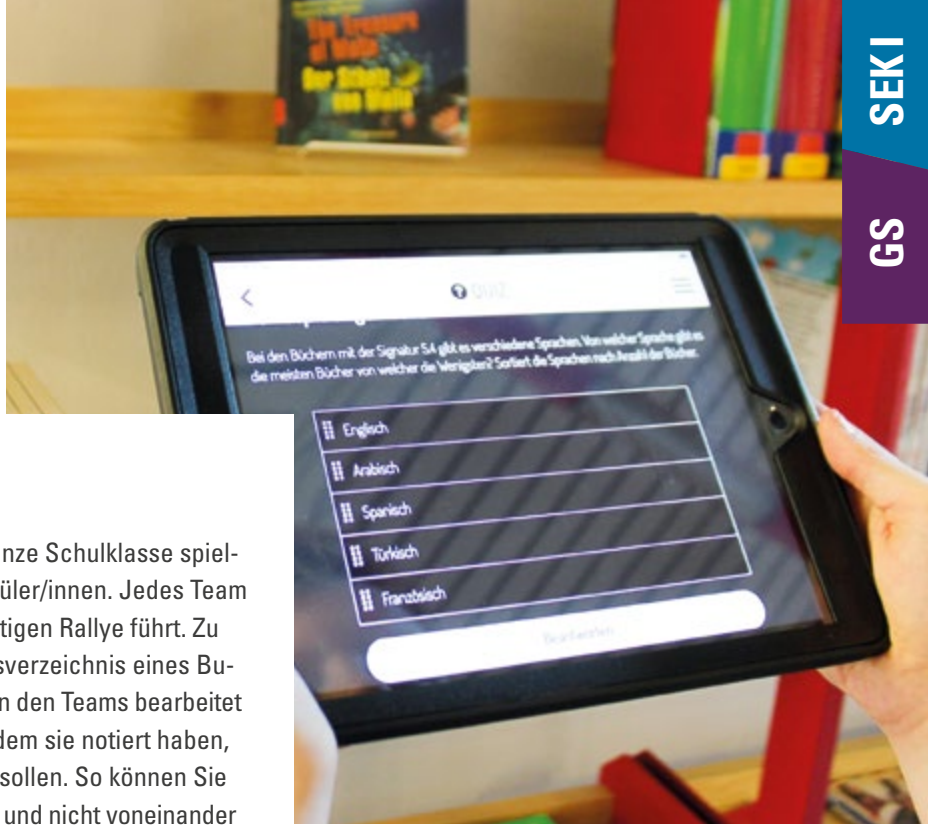
~ Ca. 45-60 Minuten
(Abhängig von der Länge der Rallye) +
ca. 20 Minuten (Auswertung im Plenum)

DAS WIRD BENÖTIGT

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

VORBEREITUNG

Da in Bibliotheken regelmäßig Führungen stattfinden, verfügen die meisten Häuser bereits über Strategien, wie sie die Gruppen durchs Haus leiten, welche Informationen sie weitervermitteln möchten und welche Stationen von besonderem Interesse sind. Außerdem kennen sie die Standardfragen, die immer wieder gestellt werden. Nehmen Sie sich mit Ihrem Team ein wenig Zeit, aus diesem Wissen eine spannende Rallye zu entwickeln. Zunächst wird diese auf Papier skizziert. Jede Frage und die dazugehörige Antwort wird auf einer Karte notiert. Finden Sie pro Themeneinheit oder Ort, den Sie im Haus vorstellen möchten, mindestens 4 Fragen. Danach legen Sie die Karten in einer losen Reihenfolge auf den Tisch. Ergibt sich schon ein roter Faden oder finden Sie Lücken, die Sie mit weiteren guten Ideen schließen können?
Nun kommt Ihnen der Computer zu Hilfe. Mit dem Online-Dienst *www.actionbound.de* können Sie aus Ihrem „Drehbuch“ nun eine digitale Schnitzeljagd gestalten. Sie benötigen zunächst einen Benutzerzugang. Dann können Sie ein Projekt anlegen und hier zunächst einmal alle Ihre zuvor ausgedachten Fragen eintragen. Ergänzungen und Verschiebungen sind jederzeit möglich. Die Arbeit mit den Fragekarten erinnert an Powerpoint, wo man auch sehr leicht einzelne Folien verschieben kann.
Als letzten Schritt wird die Rallye veröffentlicht und Sie erhalten einen Zahlencode. Wird dieser in die Actionbound-App eingegeben, kann Ihre Rallye auf dem Tablet gespielt werden.



DURCHFÜHRUNG

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, 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. Meist muss die Bedienung des Tablets oder der Actionbound-App nicht erklärt werden. Das erschließen sich die Jugendlichen schnell selbst. Folgende Regeln sind jedoch zu empfehlen: Lasst euch Zeit und lest die Aufgaben genau durch. Alle aus dem Team werden zum Mitdenken benötigt, denn die Aufgaben sind kniffelig. Beratet euch leise, denn sonst verratet ihr den anderen Teams eure Lösungen. Bitte rennt nicht durch das Gebäude. Wechselt euch am Tablet ab, aber reißt es euch nicht aus den Händen.
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.

VARIATION/ALTERNATIVEN

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?
Es stehen die unterschiedlichsten Fragetypen zur Verfügung: Einwortantworten, Lückentexte, Multiple Choice, Schätzaufgaben, die Einbindung von Fotos, Videos oder Audiodateien oder Aufträge, diese selbst zu erstellen und mittels der App als Ergebnisse hochzuladen (nur für die Spielleiter/innen abrufbar).

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

In die Erstellung eines Bounds fließt vorab Arbeitszeit und Kreativität. Diese Leistung lohnt sich jedoch aus zwei Gründen. Zum einen macht dieser spielerische Zugang den jungen Nutzer/innen viel Freude und zum anderen kann ein Bound immer wieder für unterschiedliche Besuchergruppen genutzt oder kopiert und leicht angepasst werden.

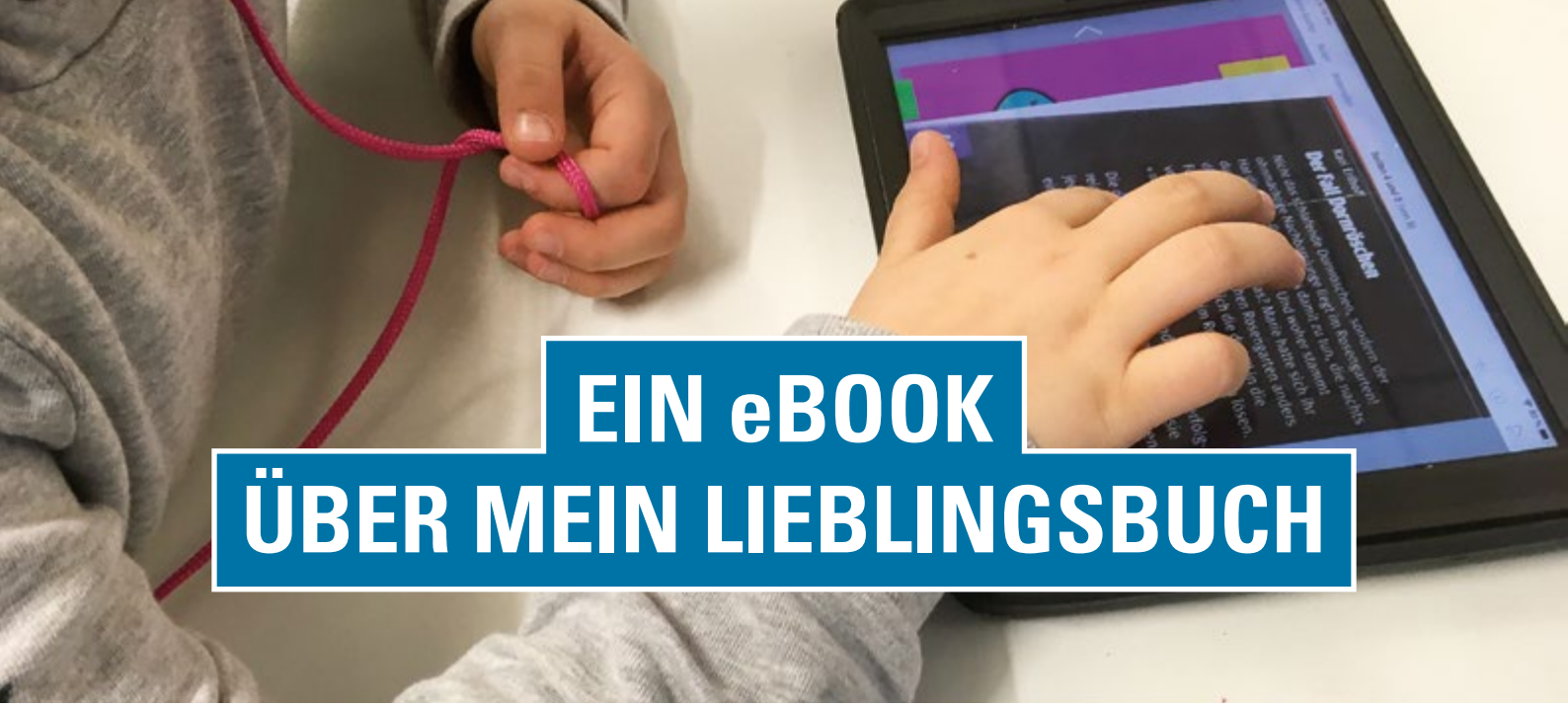
LINK: *www.actionbound.de*

Für Bibliotheken ist die Nutzung von Actionbound lizenzpflichtig, die App selbst ist jedoch kostenlos. Das Landesbibliothekszentrum bietet seinen Mitgliedern den Zugang zu diesem Dienst an und organisiert jährlich Fortbildungen zur Erstellung von Bibliotheks-Bounds.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Informieren und Recherchieren:
- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen

Kommunizieren und Kooperieren:
- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen



EIN eBOOK ÜBER MEIN LIEBLINGSBUCH

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.

APP EMPFEHLUNG

Book Creator (Red Jumper Limited)

LINKS: *https://lbz.rlp.de*
Beispiel-Template für eine Buchrezension
https://s.rlp.de/lbztablets
Tablet-Ausleihe

ALTER

ab 9 Jahren,
im Niveau für Ältere anpassbar

ZEITBEDARF

~ Mind. 120 Minuten
ca. 30 Minuten Einführung / 60 Minuten Umsetzung / 30 Minuten Präsentation in Kleingruppen – ist länger Zeit, können die Präsentation, Rückmeldung und Nachbesserung der eBooks vertieft werden

DAS WIRD BENÖTIGT

- o Tablets (mind. 1 Tablet pro 2 Kinder)
- o Template als Arbeitshilfe auf jedem Tablet
- o ruhige Umgebung für Audioaufnahmen
- o Beamer + Apple TV oder Adapter
- o App: Book 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 jeden Schüler/ jede Schülerin einzeln zur Verfügung. Besonders im Grundschulalter hilft es den Kindern, wenn sie an klaren Aufgabenstellungen arbeiten können. Statt Arbeitsblättern erhalten die Kinder ein Template in Book Creator, welches sie nach eigenen Vorstellungen bearbeiten können. Das Template kann auf der Website des Landesbibliothekszentrums heruntergeladen werden.

DURCHFÜHRUNG

Zum Einstieg im Plenum öffnen alle das Template, welches vorab auf allen Tablets gespeichert wurde. Am Beispiel des Deckblattes kann das Einfügen eines Fotos und die Bearbeitung von Text geübt werden.
Die Kinder erstellen also je ein Foto ihres Buchcovers und nennen Titel und Autoren des Buches. Für die zweite Seite ihres eBooks fotografieren sie den Klappentext und erzählen mit eigenen Worten, um wen es in dem Buch geht und wovon es handelt. Für die folgenden Seiten fotografieren sie das aufgeklappte Buch, einzelne Illustrationen und erzählen, 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.

Das Template gemeinsam angucken:

- ~ Die Arbeitsaufträge sind in orangenen Feldern mit weißer Schrift und müssen gut durchgelesen werden. Nach Abarbeitung sollen diese Felder aus dem eBook gelöscht werden.
- ~ Die Textfelder mit schwarzen Überschriften und die gelben Elemente sollen stehen bleiben, können aber von den Kindern verändert werden.

Einfügen von Bildern und Fotografieren üben:
~ Die Fotos müssen scharf sein, unscharfe Bilder sollen gelöscht werden. Es empfiehlt sich paarweise zu arbeiten, ein Kind hält das Tablet ohne zu wackeln, das andere fokussiert durch Tippen auf den Bildschirm und den Auslöser.
~ Die Fotos können nicht beschnitten werden. Deshalb sollten die Bücher oder Buchausschnitte möglichst gleich mit möglichst wenig Umgebung fotografiert werden.
~ Beim Fotografieren an helle Orte gehen. Es sollte möglichst viel Licht vorhanden sein und keine Schatten oder Reflexionen sichtbar sein.
1. Aufgabe: Jede/r macht ein erstes Foto von seinem Buchcover und fügt es in das eBook ein.

Einfügen von Textfeldern und Demonstration von Layout-Funktionen:
~ Verschieben, Drehen und Größenveränderung von Elementen am Beispiel des Coverfotos
~ Texteingabe und Schriftgröße oder Schriftfarbe verändern
~ Elemente in den Hintergrund und Vordergrund rücken
~ Hintergrundfarben von Seiten verändern
2. Aufgabe: Jede/r fügt seinen Vornamen ein, passt die Lage und Größe des Coverfotos an und verändert die Hintergrundfarbe der Seite.

Einfügen von Ton:
~ Das Mikrofon befindet sich am oberen Rand des iPads links neben dem Ausschalter.
~ Das Mikro darf nicht zugehalten werden.
~ Das Mikro sollte in Richtung Sprecher ausgerichtet und in ca. 20 cm Abstand zum Sprecher gehalten werden.
~ Das Tablet ruhig halten und am besten abstellen. Ansonsten gibt es Störgeräusche in der Aufnahme.
~ Für möglichst wenige Hintergrundgeräusche sorgen, d.h. die Kleingruppen brauchen etwas Abstand zueinander.
~ Das Sprechen direkt nach Aufnahmestart beginnen, ansonsten gibt es eine lange Stille zu Beginn der Aufnahme, die in der App nicht entfernt werden kann. Nach Ende des Sprechens die Aufnahme sofort stoppen. Jedoch nicht zu früh stoppen, damit das letzte Wort nicht abgeschnitten wird.
3. Aufgabe: Die Kleingruppen suchen sich einen Arbeitsort in der Bücherei und machen eine erste Tonaufnahme und erzählen, wie ihr Buch heißt und wer es geschrieben hat.

Danach arbeiten die Kinder selbständig die nächsten Seiten und Arbeitsaufträge des Templates ab. Die Anleiter/innen wandern von Gruppe zu Gruppe und geben Tipps und Rückmeldung. Dabei sollte vor allem darauf geachtet werden, dass die Qualität der Fotos und Tonaufnahmen stimmt. Die Kinder sollen das Template von vorne nach hinten abarbeiten und die einzelnen Seiten vollständig abschließen, so dass unvollständige oder nicht geschaffte Seiten von hinten gelöscht werden können. Bei weniger Zeit kann das Template mit den Arbeitsaufträgen vereinfacht und es können weniger Seiten gestaltet werden.

Exportmöglichkeiten:
~ Der Export als PDF bietet sich an, wenn einzelne Seiten ausgedruckt werden sollen. Ton und Videos werden im PDF nicht mit exportiert.
~ Wird das Ergebnis als Film (mov.) exportiert, werden die Seiten, Videos und Tonaufnahmen hintereinander automatisch abgespielt. Dies bietet sich an, wenn kein eBook Reader zur Verfügung steht, jedoch Audio und Videodateien enthalten sind.
~ Exportiert man als epub, sind alle Multimediafunktionen der Buchseiten nutzbar. Diese Dateien können unter iOS oder im Chrome-Browser mit dem Readium-Plugin betrachtet werden.

Präsentation:
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.

VARIATION/ALTERNATIVEN

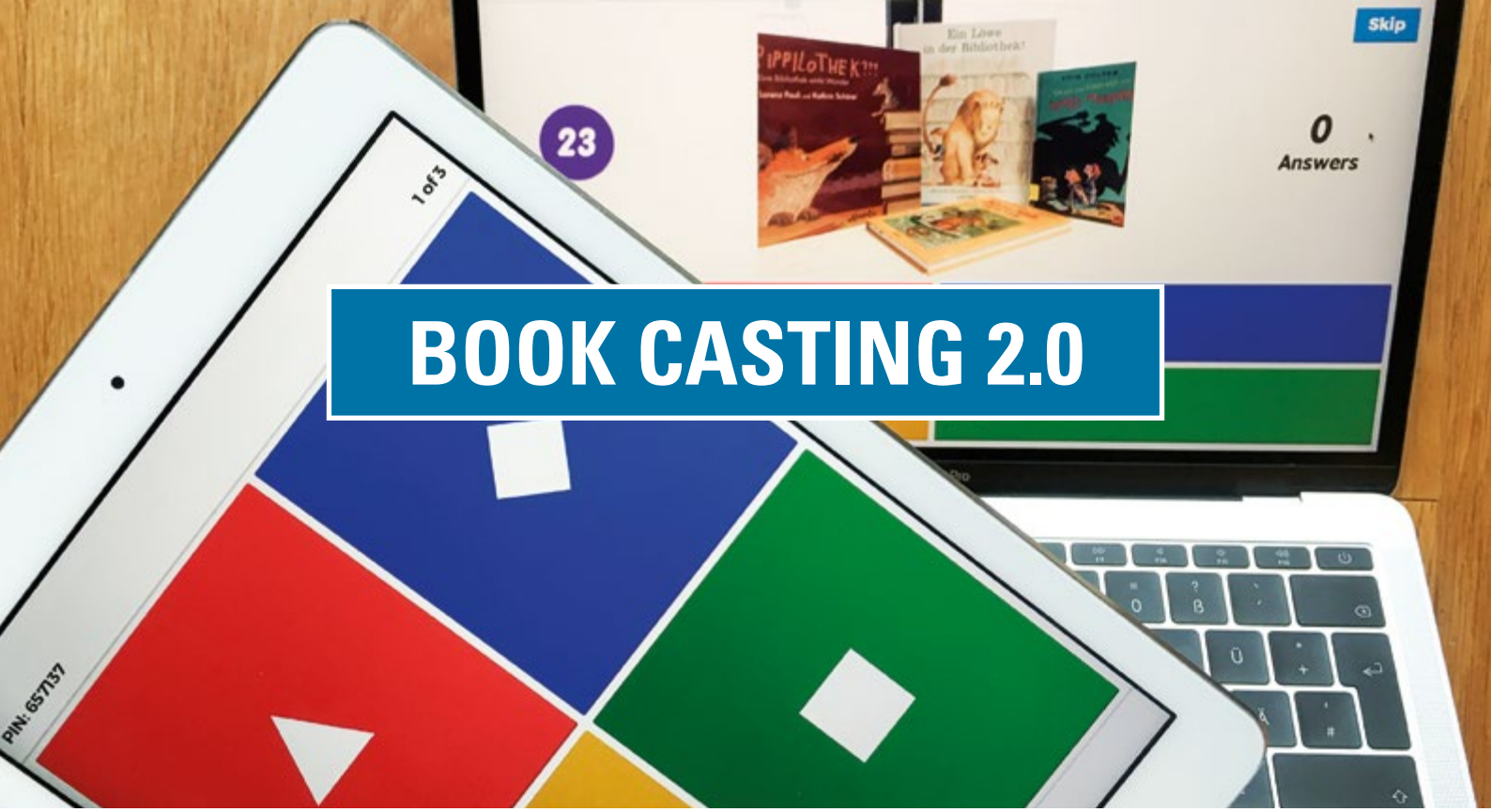
Falls darüber hinaus noch Zeit besteht, könnte nach der Rückmeldung noch mal am eBook nachgebessert werden. Darüber hinaus könnten auch andere Präsentationsmöglichkeiten angedacht werden, wie beispielsweise ein Büchertisch in der Schule oder Bücherei, auf welchem die Bücher zusammen mit den eBooks der Kinder präsentiert werden.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Da die Tonaufnahmen und Fotos in Book Creator nicht nachbearbeitet werden können, empfiehlt es sich exemplarisch mit den Kindern eine erste Fotoaufnahme gemeinsam zu erstellen, um die Qualität der Aufnahmen zu erhöhen.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Produzieren und Präsentieren:
o Inhalte digitaler Formate bearbeiten, in bestehendes Wissen integrieren und die eigenen Handlungsmöglichkeiten erweitern
Informieren und Recherchieren:
o Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung entwickeln
Analysieren und Reflektieren:
o Gestaltungsprinzipien und Wirkungsmechanismen erkennen, durchschauen und beurteilen



BOOK CASTING 2.0

Beim Book Casting steht eine Auswahl von Büchern zur Auswahl und die gesamte Gruppe stimmt in unterschiedlichen Runden darüber ab, welches der Bücher ihr Favorit ist. Aus dem Gewinnerbuch wird am Ende vorgelesen. Diese Methode kann wunderbar digital unterstützt werden. Die App „Kahoot" gehört zur Kategorie der Audience Response Systeme und nimmt einem die Arbeit ab, die Stimmen auszuzählen.

APP EMPFEHLUNG
Kahoot! (Kahoot! AS)

ALTER
ab 9 Jahren, nach oben unbegrenzt

ZEITBEDARF
~ 45-60 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Tablets (nicht mehr als 5 Kinder pro Team)
- o 4 Bücher und 4 Farbkarten (rot, blau, gelb und grün)
- o vorbereitete Umfrage (www.kahoot.com)
- o Beamer und Leinwand sowie HDMI-Adapter oder Apple TV
- o stabile WLAN-Verbindung
- o App: Kahoot

VORBEREITUNG
Der klassische Anwendungsfall für diese Methode wäre ein Besuch einer Schulklasse in der Bibliothek, die sich darüber informieren möchte, wie jede/r aus der Vielzahl an Angeboten das passende Buch für sich findet. Geht man von einer Grundschulklasse aus, sollten mögliche Kategoriebildungen und Auswahlkriterien für ein gutes Buch vermittelt werden.
Das Bibliotheksteam hat in Absprache mit der Lehrkraft schon 4 Bücher vorausgewählt. Die Aufgabe der Klasse wird darin bestehen, die Bücher anhand bestimmter Leitfragen zu bewerten und zu voten. Die App Kahoot hilft dabei, schnell die Punkte auszuzählen.

Die 4 Bücher stehen also fest, nun wird noch eine Online-Umfrage auf www.kahoot.com (bitte kostenlosen Account anlegen) erstellt. Mögliche Fragekategorien können sein:
- ~ Titel: Weckt der Buchtitel euer Interesse?
- ~ Cover: Welches Titelbild, also welches Cover gefällt euch am besten?
- ~ Design/Illustration: Wir haben einen kurzen Blick in jedes Buch geworfen. Welches gefällt euch aufgrund der Illustrationen oder anderer Elemente am besten?
- ~ Klappentext: Bei welchem Text habt ihr am meisten Lust bekommen, das Buch zu lesen?

Natürlich könnte man die Fragen je nach Altersgruppe und Schwerpunktsetzungen variieren. Mindestens 4-5 Fragen haben sich bewährt. Für jede Frage kann ein Zeitlimit gesetzt werden. Zu Beginn sollte dieses 120 Sekunden lang sein, ist die Gruppe im Umgang mit der App geübt, kann man ab Frage 3 auf 60 Sekunden reduzieren.
Vorbereitungen des Raumes: Der Beamer ist aufgebaut, ein Laptop oder Tablet ist daran angeschlossen und die Umfrage auf Kahoot.com ist gestartet. Für die Klasse liegen Tablets bereit, so dass immer 2 oder 3 Kinder ein Abstimmungsteam bilden können. Die Kahoot-App ist auf den Tablets bereits gestartet und alle Geräte sind mit dem Internet (WLAN ist die Grundvoraussetzung für diese Methode!) verbunden.

DURCHFÜHRUNG

Die Klasse wird kurz begrüßt und dann geht es schon in die Vollen. Die Anzahl der vorhandenen Tablets bestimmt, wie groß die Kleingruppen werden (2er-4er Gruppen sind optimal). Per Beamer wird nun der 6stellige Zifferncode eingeblendet. Jedes Team überträgt diesen in das Eingabefester der Kahoot-App. Auf diese Weise verbinden sich alle Teams mit der richtigen Umfrage.

Im nächsten Schritt sollen sie einen Teamnamen und ihre Vornamen eingeben. Diese erscheinen dann in Echtzeit auf der Leinwand. Da Grundschüler/innen meist nicht so schnell tippen und ihnen der Teamname meist sehr wichtig ist, sollte man hierfür ca. 5 Minuten einplanen. Sobald alle Teams per Beamer angezeigt werden, sollen die Tablets noch einmal kurz abgeschaltet und beiseitegelegt werden.

In einem ersten Brainstorming überlegen alle gemeinsam, woran man ein gutes Buch erkennt. Die Kinder benennen die Auswahlkategorien, die ihnen einfallen. Bestimmt wird dabei auch die Gestaltung der Buchhülle benannt. Nun kann man wunderbar zur ersten Frage überleiten. Auf der Leinwand wird die erste Frage eingeblendet (dies wird von der Moderation über www.kahoot.com gesteuert): Welches Titelbild/Cover gefällt euch am besten? Bitten Sie die Teams darum, sich mit der Antwort Zeit zu lassen. Sie sollen erst im Team darüber diskutieren und haben dafür 2 Minuten Zeit (auf dem Bildschirm läuft eine Stoppuhr rückwärts). Jedem Buch sind eine Farbe und eine geometrische Figur zugewiesen. Die Bücher sollten im Raum so präsentiert werden, dass klar ist, welches Buch welcher Farbe zugeordnet wurde.

Haben alle Teams für ihren Favoriten in dieser Kategorie abgestimmt, wird das Ergebnis als Säulendiagramm angezeigt. Ein Teammitglied notiert diese Punkte nach jeder Runde und ermittelt so den Gesamtsieger. Aus dem Buch, welches die meisten Stimmen erhalten hat, wird zum Höhepunkt eine längere Passage vorgelesen.

Durch den Einsatz der App Kahoot erhält die gesamte Methode einen spielähnlichen Charakter. Dies kann unterstützt werden, in dem die Teamnamen möglichst kreativ gewählt werden. Gleichzeitig diskutieren die Kleingruppen sehr ernsthaft anhand der Kategorien zur Bewertung eines Buches.
Ein runder Abschluss dieser Einheit wäre, wenn jedes Kind sich anhand der soeben erarbeiteten Kompetenzen selbst ein Buch nach Wahl ausleihen kann.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Durch die Auswahl der Fragen kann die Methode an jedes beliebige Thema angepasst werden. Somit ist sie auch für alle Altersgruppen einsetzbar.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Schreibanfänger/innen benötigen für die Namenseingabe etwas länger. Die Tastatur verdeckt zunächst die Eingabefelder für mehr als einen Vornamen – also einfach etwas nach unten scrollen.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Analysieren und Reflektieren:
- Die Bedeutung von digitalen Medien für die (politische) Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen

Informieren und Recherchieren:
- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln

LESEBOTSCHAFTER

APP EMPFEHLUNG
Snapseed (Google LLC)

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. Sie erstellen Fotos mit ihrem Lieblingsbuch, die sie mithilfe der App Snapseed bearbeiten. Die App bietet eine Vielzahl kreativer Möglichkeiten Fotos zu optimieren, zu verfremden sowie mit Rahmen und Text zu versehen. So lässt sich die persönliche Botschaft kinderleicht grafisch gestalten und mit dem Foto kombinieren. Die Teilnehmenden werden zu Lesebotschaftern und kreieren ihre eigenen Lesebotschafter-Fotokarten.

ALTER
9-12 Jahre

ZEITBEDARF
~ mind. 45 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Tablets
  (idealerweise 1 Tablet für 1-2 Personen)
- o Beispielfoto
- o Beamer + Verbindungsmöglichkeit mit Tablet zur Demonstration
- o Moderationskarten + Stifte
- o App: 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.

DURCHFÜHRUNG
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…!“ Der Satz wird schriftlich festgehalten.
Den Teilnehmenden werden Beispiele für Lesebotschafter-Fotokarten gezeigt und die einzelnen Arbeitsschritte erklärt. Hierzu wird das Tablet an einen Beamer angeschlossen und Schritt für Schritt die Arbeitsweise der App 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. Das Textwerkzeug bietet hierfür bereits viele professionell aussehende Vorlagen, wie z.B. Sprechblasen, Kreise, Sterne, etc. 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-Fotokarten.

VARIATION/ALTERNATIVEN

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…!"

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Fotografieren sich die Kinder selbst und die Fotos sollen anschließend veröffentlicht werden, sollte mit den Fotofiltern experimentiert und das Foto entsprechend verfremdet werden (Persönlichkeitsrechte). Alternativ können aber auch Fotos ohne die Abbildung der Kinder gestaltet werden, z.B. indem sie nur ihr Lieblingsbuch oder Bücherregale fotografieren und verwenden.
Je nach Alter der Teilnehmenden und zur Verfügung stehender Zeit empfiehlt es sich, die einzelnen Bearbeitungsschritte konkret einzugrenzen, sodass sie sich nicht in den Möglichkeiten der App „verlieren".

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Problembewusst und sicher agieren:
- Privatsphäre in digitalen Umgebungen schützen

Kommunizieren und Kooperieren:
- Mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren (erste Übung dazu)

PODCAST ZUM THEMA MÜLL

Ein Podcast lässt sich gut mit dem Bild eines Güterzuges erklären. Jeder einzelne Waggon ist gefüllt mit mehreren Audioclips zu einem bestimmten Thema. Dies wäre dann eine Episode oder Podcastfolge. Der ganze Zug mit seinen vielen Wagons wäre der Podcast selbst, also Hörstücke im Internet, die man nach Belieben anhören und herunterladen kann. Mit Tablets können Lerngruppen diese Beiträge selbst erstellen.

APP EMPFEHLUNG
Sprachmemo (Apple)

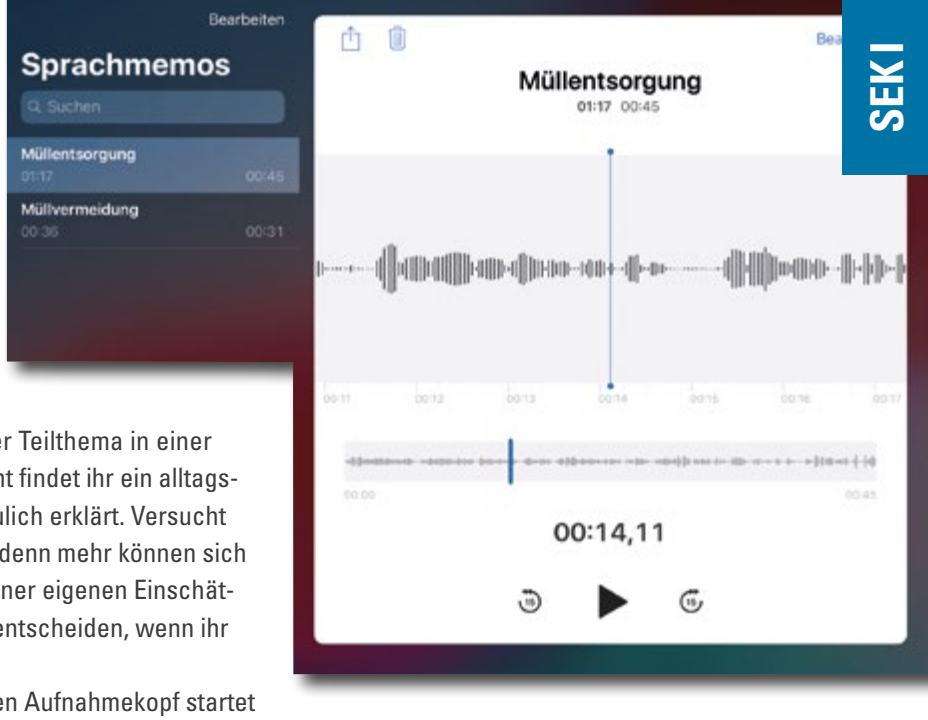
ALTER
ab 10 Jahren

ZEITBEDARF
~ 90 Minuten,
bei guter Vorarbeit in der Schule

DAS WIRD BENÖTIGT
- o Bücherkiste zum gewählten Oberthema
- o Moderationskarten
- o 1 Tablet pro Kleingruppe
- o App: Sprachmemo

VORBEREITUNG
In unserem Fall wird die Bibliothek von einer Schulklasse besucht, die sich im Erdkundeunterricht vorab intensiv mit dem Thema Müll beschäftigt hat. 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 zum Thema Müll. Die bereitgestellte Bücherkiste enthält unterschiedliche Materialien zum Thema Müll. Um den Einstieg zu erleichtern und Zeit zu sparen, können vorab die besonders relevanten Stellen mit Markierungen und Stichwortzetteln versehen werden. Es sollte mind. ein Buch pro Kleingruppe vorhanden sein.

DURCHFÜHRUNG
Die Schüler/innen haben sich bereits in der Schule auf den Besuch und die Podcast-Aufgabe vorbereitet. Deshalb reicht eine kurze Begrüßung aus und die Arbeit kann schon beginnen. Zunächst schreiben in einer kurzen stillen Arbeit alle Kinder die wichtigsten bzw. spannendsten Stichworte auf, die ihnen zum Thema Müll einfallen. 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. Vielleicht lauten diese: Recycling, Müllvermeidung, Deponie oder Sondermüll. Für jede Überschrift findet sich nun eine Kleingruppe. Deren Arbeitsauftrag



lautet: Bitte plant einen Audiobeitrag, in dem ihr euer Teilthema in einer Minute spannend und verständlich erläutert. Vielleicht findet ihr ein alltagsnahes Praxisbeispiel, welches euer Problem anschaulich erklärt. Versucht nicht mehr als 5-7 Fakten in den Vortrag einzubauen, denn mehr können sich die Zuhörer/innen sowieso nicht merken. Endet mit einer eigenen Einschätzung oder Bewertung des Problems. Wie würdet ihr entscheiden, wenn ihr etwas verändern dürftet?

Die App Sprachmemo ist schnell erklärt. Mit dem roten Aufnahmekopf startet die Audioaufzeichnung. Die Tonspur wird in einer Wellenform visualisiert. So bekommt das Team einen Hinweis darauf, ob sie laut genug sprechen. Sie sollten ebenso auf geringe Nebengeräusche achten. Der rote Knopf zeigt während der Aufnahme das Symbol für Pause. Immer, wenn das Team nicht weiter weiß oder sich verspricht, wird die Aufnahme an dieser Stelle angehalten. In dem Moment zeigt der rote Aufnahmeknopf den Befehl „Weiter" an. Bei einem erneuten Klick wird die Aufzeichnung genau an dieser Stelle fortgesetzt. So ist es leicht möglich, den einminütigen Clip in Etappen aufzuzeichnen. Bei jeder Pause kann sich das Team genau abstimmen, was in der nächsten Passage drankommt und wer welche Inhalte vortragen soll. Besonders authentisch wirken die Beiträge jedoch, wenn sie in einem Rutsch aufgenommen werden. Kleine Versprecher haben nämlich auch ihren Charme. Möchte man eine bestimmte Stelle in der Aufnahme herausschneiden, bewegt man den blauen Markierstrich mit dem Finger an die richtige Stelle. Dann klickt man in der rechten oberen Ecke auf das Beschneidenwerkzeug. Mit den nun erscheinenden gelben Markierungen kann der Einstiegs- und Ausstiegspunkt markiert werden – alles dazwischen wird gelöscht. Ein Klick auf Kürzen löscht den Bereich innerhalb der gelben Markierung, ein Klick auf Löschen die Bereiche rechts und links der gelben Markierung. Über Abbrechen kann man den Befehl rückgängig machen.

Nach 30 Minuten Aufzeichnungszeit sollten die Aufnahmen im Kasten sein. Jedes Team hat bestimmt einige Durchläufe benötigt und ist nun stolz auf mindestens eine gelungene Version. 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.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Die App Sprachmemo besticht durch ihre Einfachheit. Leider sind deshalb jedoch auch die Möglichkeiten zur Nachbearbeitung der Datei beschränkt. Es ist z.B. nicht möglich, die Beiträge der ganzen Gruppe zu einer Audiodatei zusammenzufügen. Fortgeschrittene oder Ältere könnten deshalb die App „Voice Record 7" einsetzen. Klickt man in der Übersicht aller Audiodateien auf das Hakensymbol, erscheint der Befehl „Join". Nun kann man die Reihenfolge der Audioclips mit Ziffern festlegen und sie danach in dieser Reihenfolge zusammenfügen lassen. Sprachmemo erzeugt eine m4a-Datei. Voice Record 7 konvertiert diese nach Wunsch in MP3 oder jedes andere gängige Audioformat.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Steht in der Bibliothek kein WLAN zur Verfügung, kann Airdrop nicht zur Sicherung der Dateien genutzt werden. In dem Fall wird beim Export „In WitStick kopieren" ausgewählt. Sobald dieser Speicherstick an dem iPad angeschlossen wird, kann man die Audiodatei darauf abspeichern (vgl. S. 46).

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Informieren und Recherchieren:
- Arbeits- und Suchinteressen klären, Strategien zur Informationsgewinnung entwickeln

Problembewusst und sicher agieren:
- Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

Kommunizieren und Kooperieren:
- Digitale Werkzeuge und Ressourcen für die aktiv-produktive und kollaborative Arbeit mit Informationen und Daten nutzen

ALLES IM GRÜNEN BEREICH

APP EMPFEHLUNG
Green Screen by Do Ink
(DK Pictures, Inc.)

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 alternativen Hintergrund in Form einer digitalen Grafik ausgetauscht. Das geht auch in der Bibliothek!

ALTER
ab 10 Jahren (Jüngere benötigen mehr Anleitung bei den einzelnen Schritten)

ZEITBEDARF
~ 90 besser 120 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- grüne (oder blaue) Leinwand
- ein Tablet pro Kleingruppe (à 2-4 Kinder)
- App: Green Screen

VORBEREITUNG
Solche Geenscreen-Hintergründe kann man entweder für ca. 130 Euro kaufen (dazu gehört dann auch ein Stangensystem zur faltenfreien Aufhängung), oder man nutzt einfach ein Spannbettlaken, in einem möglichst stechenden Farbton. Im Landesbibliothekszentrum kann ein Greenscreen-System ausgeliehen werden. Bewährt haben sich ein stechendes Grün oder Türkis – also möglichst eine Farbe, die so in der Natur nicht vorkommt. Der grüne Hintergrund wird an einer Stelle in der Bibliothek aufgebaut, die möglichst gut ausgeleuchtet ist. Wird eine Person davor fotografiert, sollte sie möglichst keine harten Schatten auf den Hintergrund werfen, denn dieser dunkle Bereich würde beim „digitalen Ausschneiden" als auffälliger Rand sichtbar werden.

DURCHFÜHRUNG
Technikverständnis: Zum Einstieg bietet es sich an, mit den Kindern zu besprechen, wie die Greenscreen-Methode technisch funktioniert. Entweder im Medienbestand der Bibliothek findet sich 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 Bilddatei ersetzt werden kann.
Ikonografische Bilder der Zeitgeschichte: Nun blättern die Kinder in einigen Büchern, die Fotos von berühmten Ereignissen der Geschichte enthalten.

Sei es die Landung auf dem Mond, ein Kuss zwischen Prince Charles und Lady Diana, der Fall der Mauer, o.ä. Jedes Kind soll sich eines dieser Fotos aussuchen.

Die Greenscreen-App: Nun wird vorgestellt, wie man mit der App eine Bildmanipulation vornehmen kann. Die Kinder teilen sich in 2er bis 4er-Gruppen auf und vollziehen die gezeigten Schritte direkt anhand eines eigenen Beispiels nach. Zunächst wird die gewünschte Abbildung im Buch abfotografiert. Danach überlegt man sich genau, welche Körperhaltung man einnehmen muss, um sich anschließend in das Original hineinmontieren zu können. In dieser Haltung lässt sich eine Person nun vor der grünen Wand fotografieren. In der App hat man anschließend die Möglichkeit, mit einem Schieberegler auszuwählen, wie stark die Software die Farbe Grün aus dem Bild „keyen", also herauslöschen soll. Anschließend kann man die „freigestellte" Person in die Bildvorlage aus dem Buch einfügen, an die gewünschte Stelle setzen und in der Größe anpassen. Ist das erste Werk fertig, wird das Ergebnis als JPG-Grafik in die Kameraroll exportiert und das nächste Gruppenmitglied ist mit seinem/ihrem Motiv an der Reihe.

Auswertung: Die fertigen Ergebnisse können per Beamer präsentiert und in der Gruppe diskutiert werden. Die finalen Bilddateien werden per Airdrop an ein iPad gesendet und von dort per eMail, datenschutzkonformem Cloudspeicher oder USB-Stick (vgl. S. 46) an die Lehrkraft weitergeleitet. Regen sie die Kinder an, diese Fotos in ihrer Klasse aufzuhängen.

Abb. 1: *Auch der Klassenlehrer arbeit aktiv mit (S. 36).*
Abb. 2+3: *Landung auf dem Mond oder ein Bilderbuch - die unterschiedlichsten Vorlagen eignen sich für eine Parodie.*
Abb. 4: *Erst die fertige Montage zeigt die kreative Bildidee. Der springende Fuchs stammt aus einem Sachbuch.*

VARIATION/ALTERNATIVEN

Wenn es die Zeit zulässt, können die Kinder im Bestand der Bibliothek selbst auf die Suche nach geeigneten Abbildungen, Fotos oder Buchcovern gehen. Neben dem Thema Zeitgeschichte wären auch Montagen von Buchcovern, das Thema Heldenfiguren oder Tier-Mensch-Kombinationen uvm. denkbar. Über die Bildmanipulation wird das Interesse der Kinder geweckt. Sie könnten anschließend den Auftrag haben, sich eingehender mit dem selbst gewählten Motiv zu beschäftigen und dieses in einem Referat genauer vorzustellen.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Schlagschatten auf der grünen Wand vermeidet man, indem man mind. einen Meter Abstand hält. Deshalb sollte die Leinwand nicht zu klein sein (Empfehlung: mind. 2x3 Meter). Sieht man an den Rändern der Aufnahme Bücherregale, ist das nicht schlimm, denn man kann in der App nur die bildwichtigen Teile markieren und ausschneiden.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Analysieren und Reflektieren:
- Bildaufbau der Vorlage untersuchen und ein Konzept zur Bildmanipulation entwickeln

Informieren und Recherchieren:
- Hintergrundwissen zur grafischen Vorlage erarbeiten

Präsentieren:
- Die eigene Bildmanipulation erläutern

EMOJI-RATEN – DAS ALPHABET DES INTERNETS

APP EMPFEHLUNG
Notizen (Apple)

In der Onlinekommunikation von Jugendlichen 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 Jugendlichen nun die Aufgabe, ein Buch in Emojis zusammenzufassen, so dass die anderen raten können, um welchen Klassiker der Jugendliteratur es sich hierbei handelt.

ALTER
ab 12 Jahren

ZEITBEDARF
~ 60 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- pro 2er oder 3er Gruppe 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 Jugendlichen kennen. Dabei kann auf Literatur zurückgegriffen werden, die in der Schule behandelt worden ist, oder die Gruppe erarbeitet im Vorfeld des Bibliotheksbesuches eine Buchauswahl, die allen bekannt ist. Ebenso kann auf Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur wie „Tom Sawyer“, „Moby Dick“ oder „Robinson Crusoe“ zurückgegriffen werden. Eine weitere Kategorie bilden Bücher, die verfilmt wurden, wie etwa „Harry Potter“, „Die Welle“ oder „Pippi Langstrumpf“.
Es werden 10 solcher Bücher ausgewählt und in Packpapier eingeschlagen, so dass man die Cover nicht erkennen kann.

DURCHFÜHRUNG
Zur Begrüßung und Einstimmung wird der Gruppe ein Ausschnitt eines Buches vorgelesen. Die Jugendlichen 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. Da nur 15 Minuten zur Verfügung stehen, müssen sich die Kleingruppen schnell einig werden. Jedes Team erstellt eine Rätselzeile in der App „Notizen". Die Emojis kann man aktivieren, indem man auf der Bildschirmtastatur links unten auf das Symbol der Weltkugel drückt. Neben der Sprachauswahl für Deutsch und Englisch kann man hier auch auf Emojis umschalten.

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.

Insbesondere mit älteren Jugendlichen kann zum Abschluss noch eine Reflexion über Jugendsprache und Kommunikationskultur erfolgen.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Mittlerweile gibt es Bücher, welche die Emoji-Kultur thematisieren. Reicht die Zeit, kann man den Besuchergruppen folgende Ansätze vorstellen: Der US-Amerikaner Fred Benenson hat 2009 eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne durchgeführt, um eine Übersetzung des Klassikers „Moby Dick" in die Sprache der Emojis zu realisieren. Für jeden Satz gab es drei Vorschläge und die Online-Community durfte über die jeweils beste Version abstimmen. Sein Künstler-Buch trägt den Doppeltitel: „Emoji Dick; or 🐳". Weitere Details zu dem Projekt werden in einem Artikel der deutschsprachigen Webdesign-Zeitschrift T3N erklärt: *https://t3n.de/news/moby-dick-emojis-732568/*
Vom gleichen Autor gibt es ein weiteres Buch „How to speak emoji", welches zu regulären Buchpreisen verfügbar ist. Hierin finden sich eine Fülle von kreativen Bilder-Übersetzungen, etwa für Filmklassiker und TV-Serien sowie zu den Themen Wetter, Essen oder Notfälle. Möchte man das Rätselraten fortführen, finden sich hier vielfältige Beispiele.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Da Emojis recht klein sind und man in der Notiz-App die Schrift nicht vergrößern kann, können Screenshots erstellt werden (Home-Button + Ausschalter drücken). Öffnet man diese in der Foto-App, kann man mit zwei Fingern in das Bild hineinzoomen. Diese Methode ist zwar sehr spielerisch und ironisch, gleichzeitig verlangt sie von den Kleingruppen einen hohen Abstraktionsgrad. Die Teams müssen sich vom Text lösen und eine Übersetzungsleistung in eine andere Form der Kommunikationskultur vollbringen. Genau hierin liegt auch der Wert dieses Ansatzes.

LINK: *https://t3n.de/news/moby-dick-emojis-732568/*

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Kommunizieren und Kooperieren:
- Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen

Analysieren und Reflektieren:
- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen (in der Reflexionsphase darauf eingehen)

MEIN BUCH IN 30 WORTEN

APP EMPFEHLUNG
Cloudart (Richard Wilson)

Auch wenn es den wunderbaren Geschichten nicht ganz gerecht wird – man kann ganze Bücher in Schlüsselbegriffen beschreiben. Mit der App CloudArt lassen sich daraus sehr ästhetische Wortwolken gestalten. Doch auch für das kreative Schreiben kann man die App nutzen.

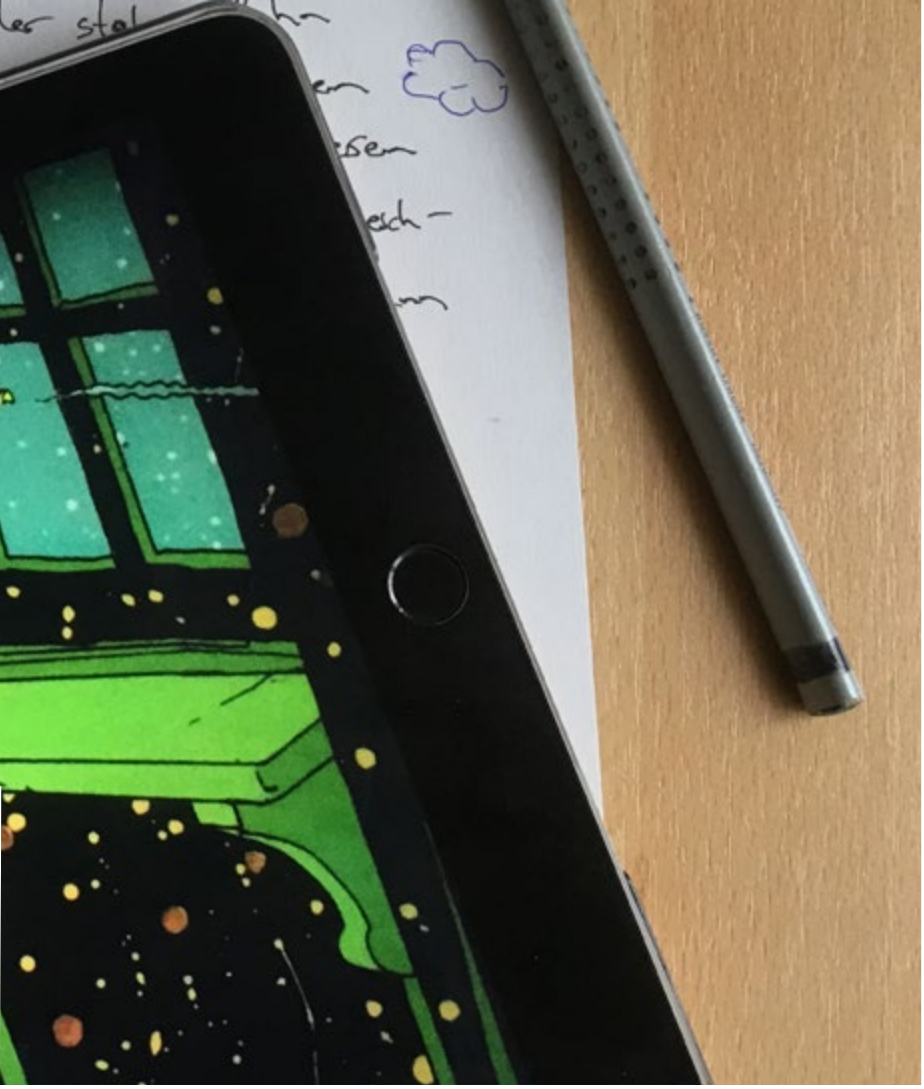
ALTER
ab 12 Jahren
(für andere Altersgruppen adaptierbar)

ZEITBEDARF
~ 90-120 Minuten

DAS WIRD BENÖTIGT
- o iPads (3-4 Personen pro Gerät)
- o Vorlage, welche zum Schreiben inspiriert
- o Beamer oder Monitor
- o Apple TV oder Adapter Lightning-HDMI
- o App: Cloudart

VORBEREITUNG
Trainer/innen für das Kreative Schreiben empfehlen die Methode, Fotos oder Zeichnungen als Schreibimpuls auszuwählen, die viele Leerstellen besitzen. Damit ist gemeint, dass die Bilder viel Raum zur Interpretation der Darstellung bieten. Bei der Betrachtung entstehen so die unterschiedlichsten Geschichten fast von alleine. In diesem Fall wurde das Buch „Zoom“ des Autors Istvan Banjal ausgewählt. In seinen Illustrationen ergibt sich aus einer Detailansicht des vorausgegangenen Bildes immer wieder eine völlig neue Situation.

DURCHFÜHRUNG
Es werden Kleingruppen von 3-4 Schüler/innen gebildet. Nach Betrachtung des Buches soll sich jedes Teammitglied eine Illustration auswählen und davon ein Foto erstellen. Konnte man sich nicht alle Details einprägen, kann so noch einmal nachgesehen werden. Danach suchen sich die Gruppen je eine ruhige Ecke in der Bibliothek. Alle haben nun 15 Minuten Zeit, in mind. 6-8 Sätzen zu beschreiben, was in ihrer Szene geschieht. Die Teams entscheiden selbst, ob sie eine Gruppenarbeit erstellen oder Einzelgeschichten schreiben möchten.
Nun kommen alle erneut zusammen und die App CloudArt wird kurz erklärt. Das Prinzip ist sehr einfach, denn nachdem der gewünschte Text (oder die Stichworte, die ein Buch treffend beschreiben) eingegeben wurde, erstellt die App bereits die erste CloudArt. Wenn einem das Ergebnis noch nicht gefällt, kann eine andere Schriftart ausgewählt werden, die Farben verändert oder die Orientierung der Worte anders gewichtet werden. Außerdem gibt es eine Zufallstaste – mit einem Klick wird jeweils ein anderes Design



vorgeschlagen und als beeindruckende Animation eingeblendet. Nun sind die jungen Autor/innen meist nicht mehr zu halten und wollen dies auf ihre eigenen Texte anwenden. Die Tatsache, dass die App nur auf Englisch verfügbar ist, stellt meist keine Hürde dar. Nach weiteren 15 Minuten sollten alle Teammitglieder ihre persönliche Wortwolke als Grafik exportiert haben (Export bzw. Share > Safe to camera roll).

Bei der abschließenden Lesung im Plenum wird zunächst das Ausgangsbild gezeigt, welches als Vorlage diente. Dazu wird der Kreativ-Schreiben-Text vorgelesen und danach das CloudArt-Ergebnis gezeigt. Jede Präsentation sollte mit Applaus gewürdigt werden. Wohlwollendes Feedback an die Autor/innen ist auch erwünscht.

VARIATION/ALTERNATIVEN

Dieser Ansatz lässt sich auf jegliche Literaturvorlage anwenden, vom Sachbuch über Belletristik bis zu Lyrik. Entweder man lässt sich zu eigenen Texten inspirieren oder man fasst die Vorlage in Schlüsselbegriffen zusammen. Steht sehr wenig Zeit zur Verfügung, wäre es auch denkbar, ganze Textauszüge in die App zu importieren. Doch dann ist die Beschäftigung mit der Vorlage weniger intensiv.
Ähnlich wie die hier gewählte Buch-Vorlage „Zoom“ ließe sich auch die App David Wiesners Spot oder Beispiele von der Homepage David Wiesners einsetzen. Beides könnte zur Vertiefung des Themas präsentiert und diskutiert werden.

TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Häufig entwickeln die Teams den Ehrgeiz, ihre Texte und die dazugehörigen Wortwolken möglichst ausdrucksstark zu gestalten. Dann wäre es schade, den Prozess aus Zeitnot unterbrechen zu müssen. Je mehr Zeit zur Verfügung steht, umso besser.

MEDIENKOMP@SS-BEZÜGE

Anwenden und Handeln:

- Digitale Werkzeuge zielgerichtet und kreativ nutzen

Produzieren und Präsentieren:

- Adressaten- und sachgerecht präsentieren, Anregungen aufnehmen und weiterverarbeiten

PRAXISBEISPIELE URHEBERRECHT

Einleitend sei angemerkt, dass die Urheberrechtsfragen erst dann greifen, wenn eine Veröffentlichung der Werke der Kursteilnehmenden geplant ist.

BUCHREZENSION: In einem Workshop lernt eine Schulklasse, wie sie ihre Lieblingsbücher per Videorezensionen vorstellen kann. Sie filmen das Buchcover, lesen einen Textauszug aus dem Buch und begründen, weshalb sie welches Buch ausgewählt haben. Sind diese Teilschritte erlaubt?
Ja, denn hier greift das Zitatrecht. Die Kinder setzen sich kritisch mit einem eindeutig benannten Werk auseinander. Sie nehmen mehrfach Bezug darauf und begründen ihre individuelle Haltung (Belegfunktion und Erörterungsgrundlage). Dies erlaubt es ihnen, das Buchcover abzubilden und auch das Vorlesen eines Textauszugs (geringer Umfang) ist zulässig. Im geschlossenen Klassenverband wäre all dies ohnehin zulässig gewesen. Die Veröffentlichung ihrer Buchrezensionen ist es jedoch auch. Sie mussten die Autor/innen und Verlage nicht um deren Zustimmung bitten, da auch dies über das Zitatrecht abgedeckt ist.

BÜCHER MIT ALTERNATIVEM ENDE ERZÄHLEN:
Eine Gruppe der freien Jugendarbeit besucht die Bibliothek und erzählt mit der App Puppet Pals alternative Enden zu bekannten Jugendbuchklassikern. Manche dieser Geschichten sind sehr komisch, andere traurig, eine endet wie die Vorlage, nur die Charaktere tragen andere Namen. Ist das zulässig?
Hier sind mehrere Gesichtspunkte zu beachten: Freie Jugendgruppen gelten nicht wie einzelne Schulklassen oder Kitagruppen als nicht-öffentlich, sondern ihr Workshop ist als **öffentliche Veranstaltung** einzustufen. In diesem „öffentlichen" Rahmen wäre also die **Zustimmung der Rechteinhaber/innen vorab einzuholen**, sollten die Handlungen der Jugendlichen das Urheberrecht tangieren. Im Workshop dienen Bücher als Vorlage und deren Ende wird anders als im Original erzählt. Dies ist dann durch die „**freie Benutzung**" abgedeckt, wenn **Charakterzüge des Referenzwerkes verblassen** und die des neuen Werkes **deutlich erkennbar in den Vordergrund treten**. Es ist also zu prüfen, ob einige der Erzählungen diese Qualität erfüllen. Ein ganz praktischer Tipp, um optisch deutlich zu machen, dass dem Ursprungswerk etwas Neues hinzugefügt wurde, ist es nie formatfüllend, sondern um das Buch herum noch die Hände der Akteur/innen oder selbst erstellte Zeichnungen und Texte zum Thema zu zeigen.

Auch die **Parodie** käme in Frage, vorausgesetzt, einige Geschichten nutzen Ironie und Humor als Stilmittel. Der **Bezug zum Ursprungswerk** ist eindeutig erkennbar, doch das neue Werk zeugt von **Kreativität und eigenständigen Ideen**. Am problematischsten ist tatsächlich die letzte Geschichte, in welcher nur die Namen der Protagonisten verändert wurden. Hier ist keine **eigene Schöpfungshöhe** erkennbar. Demnach gilt das neue Werk nicht als geschützt. Eine Veröffentlichung des Textes wäre ohne die Zustimmung der Rechteinhaber/innen nicht zulässig. Eine letzte Möglichkeit wäre, den Bezug zum Ursprungswerk nur über einen eindeutigen Literaturhinweis herzustellen, ansonsten jedoch nichts aus dem Original zu übernehmen. Die Jugendlichen veröffentlichen dann nur selbst geschriebene Texte. Daran haben sie das Urheberrecht und können frei über die Veröffentlichung entscheiden.

GREENSCREEN: Eine Schülergruppe erstellt Fotos von sich vor einem grünen Hintergrund und montiert die so freigestellten Fotos geschickt in grafische Vorlagen, die sie aus Büchern der Bibliothek abfotografiert haben. Ist das erlaubt?
Wird dieser Inhalt abfotografiert, stellt dies rechtlich gesehen eine Vervielfältigung im Sinne von § 16 UrhG dar. Die Schulklasse befindet sich auf einem Unterrichtsgang, weshalb die Regelungen zur Erstellung von analogen und digitalen Vervielfältigungen für Schulen greift. Diese digitalen Kopien wären für unterrichtliche Zwecke also erlaubt, wenn die zulässige Obergrenze (max.15 % eines Buches, jedoch nicht mehr als 20 Seiten pro Buch und Schuljahr) nicht überschritten wird. Außerhalb des schulischen Kontextes liegen die Obergrenzen bei max. 10% bzw. max. 20 Seiten. Eine Klasse agiert im nicht-öffentlichen Rahmen, so lange keine Fremden dabei zusehen können. Im geschlossenen Klassenverband ist ihr Vorgehen also zulässig. Sie dürfen ihre Ergebnisse jedoch nicht veröffentlichen. Ist dies gewünscht, muss die Zustimmung aller Rechteinhaber/innen an den verwendeten Grafiken, Fotos, Illustrationen, ... vorab eingeholt werden. Eine Veröffentlichung wäre nur dann erlaubt, wenn es sich bei den gezeigten Werken um eine eigene Schöpfungshöhe (freie Verwendung) bzw. eine Parodie der Vorlage handeln würde.

Einige Schüler/innen entdecken die Zeitschriften in der Bibliothek und möchten mit den Tablets Ausschnitte daraus aufnehmen. Gibt es hier Unterschiede zu Büchern?

Für Schulen wurden besondere Regelungen vereinbart, die analoge und digitale Vervielfältigungen von urheberrechtlich geschütztem Material erlauben. Hierfür wurden entsprechende Vergütungen festgelegt. Besucht eine Schulklasse die Bibliothek, gilt dieser Unterrichtsgang als schulische Veranstaltung und fällt somit unter die oben genannte Regelung. Das Urheberrechtsgesetz erlaubt zusätzlich noch die Auftragskopie, z.B. in § 53 Abs. 1, § 60e Abs. 1. Eine solche Kopie kann von Schüler/innen, Lehrer/innen oder auch von Bibliothekar/innen in Vorbereitung auf die schulische Veranstaltung erstellt werden.

Welche Rechte gelten für Kitas und sonstige nicht-schulische Gruppen in der Bibliothek?

Für diese Gruppen greift nicht der Gesamtvertrag Vervielfältigungen für Schulen. Sie können sich stattdessen auf das Recht zur Privatkopie stützen (§ 53 Abs. 1), welches auch Zeitungskopien erlaubt. Derlei Kopien dürfen auch im Rahmen von Bildungsveranstaltungen und als Teil des Arbeitsauftrages im Rahmen eines Workshops erstellt werden. Aber Achtung: Die Vervielfältigung ist erlaubt, nicht aber deren Veröffentlichung.

Macht es hierbei einen Unterschied, ob es sich um eine analoge oder digitale Vervielfältigung handelt?

Nein! Das ergibt sich aus § 16 UrhG, der beide Vervielfältigungen gleichstellt („gleichviel in welchem Verfahren").

Dürfen diese Vervielfältigungen verändert werden? Etwa: Erstellt ein Foto von einer Fotografie oder Zeichnung, die ihr in einem Buch entdeckt und malt anschließend auf dem Tablet ein Strichmännchen in diese Grafik?

Solange diese Bearbeitung nicht veröffentlicht wird, gibt es kein Problem (§ 23). Wenn die Vorlage fast nicht mehr erkennbar ist, gilt das Strichmännchen als Freie Benutzung (§ 24) und darf veröffentlicht werden.

In diesen Beispielen konnte nur sehr verkürzt auf die gesetzlichen Regelungen eigegangen werden. Eine detaillierte Erläuterung ist abrufbar unter: *https://lbz.rlp.de*

ALS URHEBERRECHTS-FAUSTFORMEL GILT:

Die Veranstaltungsteilnehmer/innen sollten so häufig wie möglich eigene Ideen umsetzen und dabei auf selbst produziertes Material zurückgreifen. Auch wenn es für die Vervielfältigung rechtliche Möglichkeiten gibt, verhindert der Schutz des Urheberrechtes häufig eine Veröffentlichung.

RECHT AM EIGENEN BILD UND DATENSCHUTZ

Erziehungsberechtige sollten eine Freistellungserklärung unterschreiben, wenn ihr Kind an einem Medienbildungsangebot teilnimmt. Was wird darin juristisch geregelt?

Die Freistellungerklärung regelt zweierlei.

Recht am eigenen Bild: Die Erziehungsberechtigten erlauben per Unterschrift, dass Fotos, Audioaufnahmen oder Videos ihrer Kinder erstellt und veröffentlicht werden dürfen. In der Einwilligungserklärung muss aufgezählt werden, welchen Verwendungs- und Veröffentlichungszwecken (z.B. Homepage der Bibliothek, Fachzeitschriften und lokale Zeitung) die Erziehungsberechtigten per Unterschrift zustimmen. Sie haben die Möglichkeit, die Anteile, denen sie nicht zustimmen, durchzustreichen.

Datenschutz: Die Erziehungsberechtigten müssen darüber unterrichtet werden, zu welchen Zwecken personenbezogene Daten erhoben werden. Es ist sicherzustellen, dass diese nach Veranstaltungsende gelöscht und nicht an Dritte weitergegeben werden (z.B. Email-Adresse). In der Datenschutzgrundverordnung ist geregelt, dass Personen das Recht auf Widerruf und Löschung haben. In der Einverständniserklärung ist demnach eine Kontaktstelle zu benennen, bei der man sich melden kann, um ein einmal erteiltes Einverständnis zu widerrufen. So können Eltern z.B. verlangen, dass ein Foto, auf welchem ihr Kind abgebildet ist, von der Homepage der Bibliothek wieder gelöscht wird, selbst wenn sie zuvor einer Veröffentlichung zugestimmt haben.

Die Bibliothek wird regelmäßig von Schulkassen und Kitagruppen besucht, bei denen die Bildungseinrichtung bereits eine jährliche Einverständniserklärung der Eltern einholt. Reicht diese aus?

Grundsätzlich wäre diese ausreichend, wenn die oben erwähnten Punkte berücksichtigt sind. Es kann dennoch empfehlenswert sein, eine Einverständniserklärung für das spezifische Projekt an der Bibliothek einzuholen, denn häufig regelt die vorhandene Erklärung nicht die Weitergabe der Daten an Dritte (oder schließt diese aus). In dem Falle dürfen die Projektergebnisse zwar von der Schule veröffentlicht werden, nicht jedoch von der Bibliothek. Somit wäre eine Präsentation innerhalb der Bücherei oder auf deren Homepage nicht zulässig.

Eine Einverständniserklärung klingt meist juristisch. Sollte man deshalb einen Brief beilegen, in dem man die Ziele des Projektes noch einmal genauer erläutert?

Ein freundliches Anschreiben kann sehr hilfreich sein. Allerdings müssen alle Dinge, denen die Erziehungsberechtigten zustimmen, auf dem Dokument stehen, welches auch ihre Unterschrift trägt. Ein Anschreiben ist also nicht schlecht, aber die Einverständniserklärung kann deshalb nicht kürzer ausfallen. Je nach Zielgruppe und Bildungsschicht kann es sinnvoll sein, die Einverständniserklärung weniger formal, dafür aber leicht verständlich zu formulieren (oder mehrsprachig anzubieten).

LINK: *https://s.rlp.de/lbztablets*

Logo der Bibliothek

EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich mich einverstanden, dass die Fotos, Video- und / oder Tonaufnahmen der Veranstaltung bzw. des medienpädagogischen Projekts

_____

(Name, Datum, Ort der Veranstaltung bzw. des medienpädagogischen Projekts)

auf / in denen mein Sohn / meine Tochter _____

(Vorname, Name)

zu sehen und / oder zu hören ist, von der Gemeindebücherei/Stadtbibliothek für folgende Zwecke verwendet werden dürfen: Präsentation bei projektbezogenen Veranstaltungen und im Rahmen von Wettbewerben, Veröffentlichung auf einer Website der Bibliothek, Veröffentlichung im Rahmen von Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Presse), Veröffentlichung im Rahmen von Fachartikeln, in gedruckter und digitaler Form. Sollte ein Veranstaltungshinweis über Social-Media-Kanäle (Facebook usw.) veröffentlicht werden, enthält dieser keine Fotos, auf denen Minderjährige erkennbar abgebildet sind.

Der Träger der Veranstaltung bzw. des Projekts verpflichtet sich, die Fotos und Video- oder Tonaufnahmen ohne weitere personenbezogene Daten (z.B. Namen) zu veröffentlichen. Eine kommerzielle Verwendung wird ausgeschlossen. Dieses Einverständnis kann jederzeit schriftlich oder per eMail – auch teilweise – widerrufen werden. Die o.g. Daten werden ausschließlich zum beschriebenen Zweck verwenden. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben und nach Abschluss des Projektes gelöscht. Sie haben das Recht, jederzeit Auskunft zu verlangen, welche personenbezogenen Daten Ihrer Kinder von der Gemeindebücherei/Stadtbibliothek verarbeitet werden. Nähere Informationen allgemein zur Verarbeitung personenbezogener Daten entnehmen Sie bitte unserer Datenschutzerklärung auf der Website www. .de.

Hiermit erkläre ich auch, dass ich die Bedingungen dieser Erklärung mit der bzw. den weiteren gesetzlich vertretungsberechtigten Person/en des betreffenden Kindes abgesprochen und deren Einverständnis zur Unterzeichnung eingeholt habe.

_____

(Vorname, Nachname der gesetzlich vertretungsberechtigten Person)

_____

(Straße, Hausnummer)

_____ _____

(Postleitzahl, Ort) (Telefon)

_____ _____

(Datum und Ort) (Unterschrift der gesetzlich vertretungsberechtigten Person)

Zusätzlich:

Bei Jugendlichen ab 14 Jahren _____ (Unterschrift des/der Jugendlichen)

Stand: Mai 2019 / Stadtbibliothek Musterstadt – vollständige Anschrift
Kontaktdaten bei Datenschutzfragen: eMail und Telefonnummer

TECHNISCHE HÜRDEN

Natürlich fühlt es sich ungewohnt an, wenn man bisher keine Tablets in der Bildungsarbeit und insbesondere in einem Projekt zur Leseförderung eingesetzt hat. Die folgenden technischen Tipps helfen jedoch über die anfänglichen Hürden hinweg:

VORBEREITUNGEN VOR DEM WORKSHOP

Mit dieser Checkliste ist man für jeden Workshop bestens gerüstet:

- Akkus der Tablets aufladen
- benötigte Dateien bereits auf die Tablets überspielen (z.B. WitStick anstecken und Dateien übertragen oder per AirDrop)
- Wird WLAN benötigt? Dann auf allen Tablets auswählen und Passwort schon vorher eingeben. Achtung: Hotspots-Verbindungen sind nur eine begrenzte Zeit aktiv und danach muss man sich neu einwählen.
- Beamer oder Fernseher aufbauen. Apple TV oder Adapter Lightning-auf-HDMI daran anschließen und kurz testen.

REGELN WÄHREND DES WORKSHOPS

Auch für die Kinder und Jugendlichen mag die Arbeit mit Tablets neu und ungewohnt sein. Deshalb ist es ratsam, vor Ausgabe der Geräte einige Regeln zu vereinbaren. Dazu könnten gehören:
Wir reißen uns die Geräte nicht aus den Händen.
Die Teams halten Abstand voneinander, stören die anderen nicht und laufen ihnen nicht ins Bild.
Es trägt zum Verständnis bei, wenn man die Kleingruppen einmal schätzen lässt, wie viel es kostet, ein Gerät zu ersetzen (ca. 400€).

ENDERGEBNISSE ALS DATEIEN SICHERN

Von einem Computer (Windows, Mac oder Linux) ist man es gewöhnt, dass man eine Datei abspeichert und diese anschließend auf andere Speichermedien (z.B. einen USB-Stick) übertragen kann. Bei Tablets ist genau das nicht so einfach. An ein Android-Tablet kann man keinen USB-Stick anstecken und bei Apple-Geräten werden die Projektdateien ausschließlich innerhalb der App gespeichert, mit welcher sie erstellt wurden. Die einzige Ausnahme sind Fotos und Videos. Nur diese werden in der Kamerarolle (Camera Roll) abgelegt und von hier kann man sie per Kabel an einen Rechner übertragen oder mit einem speziellen Stick (z.B. WitStick) sichern. Deshalb sollte man noch vor dem Workshop selbst einen Probelauf durchführen: Gelingt es mir, das Ergebnis meiner Methode am Ende auch abzuspeichern? Wie kann ich die Dateien meiner Besuchergruppe zur Verfügung stellen?

MINDESTENS EINE DER FOLGENDEN METHODEN WIRD GELINGEN:

a) Airplay: Unter iOS unterstützen viele Apps das drahtlose Versenden per Airplay. Hier kann man von einem iPad zum anderen Daten senden. So transferieren alle Kleingruppen ihre finalen Dateien auf das Tablet der Kursleitung. Das spart Arbeit, die Teams senden nur ihre besten Ergebnisse und man kann alle Dateien auf einmal sichern.

b) Cloud: Manche Apps bieten an, die finale Datei an einen Cloudspeicher zu übertragen. Aus Datenschutzgründen bietet sich z.B. die Magentacloud der Telekom an, denn deren deutsche Server sind in jedem Fall DSGVO-konform. Die App Foldify bietet jedoch nur Dropbox an. Handelt es sich nicht um personenbezogene Daten, ist auch dies möglich, man sollte den Onlinespeicher nach dem Projekt jedoch wieder leeren.

c) eMail: Meist steht auch die Möglichkeit des Datenversands per eMail zur Verfügung. Besitzt die Einrichtung mehrere Tablets, muss man prüfen, ob man unterschiedliche eMail-Konten auf den Geräten einrichten möchte. Der Nachteil eines Kontos wäre nämlich, dass die Kleingruppen unter gesendete Mails die Daten der anderen einsehen könnten. Der Vorteil des Mailversands ist, dass man die Daten an seine dienstliche Adresse in der Bibliothek senden lassen kann. Von diesem Rechnerarbeitsplatz ist das Brennen oder Drucken der Daten möglich.

FERTIGE ERGEBNISSE AN DIE GRUPPEN WEITERREICHEN

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, den Gruppen ihre Projektergebnisse in digitaler Form zur Verfügung zu stellen.
Per eMail, als gebrannte CD-ROM oder DVD oder auf einem mitgebrachten USB-Stick. Manches lässt sich als Ausdruck über den Drucker der Bibliothek herstellen. Im Falle von Fotoprojekten könnten die Gruppen ihre Daten an einen Fotoservice weiterleiten. Eine Cloud sollte nur dann genutzt werden, wenn dafür Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten vorliegen.

Der externe Speicher „WitStick“ wurde über einen USB-Adapter am iPad angeschlossen.

Kabelverbindung (HDMI) zum Beamer, ...

... oder drahtlos per Apple TV und WLAN.

Den Leihgeräten liegen unterschiedliche Adapter bei.

Gummierte Hüllen schützen vor Stößen.

AUSDRUCKE ERSTELLEN NACH PROJEKTABSCHLUSS

Manche Apps machen es einem unnötig schwer. So die App Foldify: Man würde erwarten, dass man sich den in der App erstellten Bastelbogen als PDF abspeichern und per Airdrop oder an eine beliebige Cloud senden kann. Stattdessen wird nur Dropbox, email oder Airprint (unter Android auch Google Cloud Print) angeboten. Damit ist es möglich, drahtlos einen Druckauftrag an geeignete Geräte zu senden. Verfügt die Bibliothek über einen solchen Drucker, ist das Erstellen von Ausdrucken schnell erledigt. Falls nicht, müssen die Daten auf anderem Wege gesichert werden.

WITSTICK

Im Projekt kamen spezielle USB-Sticks zum Einsatz. Diese hatten auf der einen Seite einen Lightning-Anschluss für iPads und auf der anderen einen regulären USB-Anschluss für PCs. Fotos und Videos lassen sich auf diese Weise sehr schnell sichern, denn man muss den einzelnen Teams nur den Stick herumreichen. Die zugehörige App kann sogar so eingestellt werden, dass übertragene Fotos anschließend auf den Tablets gelöscht werden. Doch Achtung: In vielen Bibliotheken sind nur besonders geprüfte Massenspeicher zulässig. Prüfen Sie also vorab, ob Sie die Daten von einem solchen USB-Stick überhaupt an Ihrem Arbeitsplatz weiterverarbeiten können.

ZUGRIFF AUF NUR EINE APP

In manchen Gruppen kann es sinnvoll sein, wenn diese nur auf eine App zugreifen können, um nicht von den anderen Möglichkeiten auf dem Gerät abgelenkt zu werden. Unter iOS ist dies mit dem geführten Zugriff möglich. Mit einem Zahlencode wird dieser aktiviert und kann auf die gleiche Weise auch wieder abgeschaltet werden. Hat man WLAN in der Bibliothek zur Verfügung, kann auch die Classroom-App (iOS) genutzt werden. Hier kann nach Bedarf per Knopfdruck auf dem Tablet der Kursleitung der Single App Modus gestartet und ebenso leicht wieder aufgehoben werden.

DIGITALE LESEFÖRDERUNG MIT TABLETS

Ein Projekt des Landesbibliothekszentrums RLP mit medien+bildung.com

4 Monate

11 Bibliotheken

25 Bibliothekar/innen

22 getestete Lernszenarien

7 Medienpädagog/innen mit **247** Kindern

40 Lehrkräften & Erzieher/innen

22 kooperierende Einrichtungen
Schulen, Kitas

51 Apps zur digitalen Leseförderung

je **1** Planungs- & Auswertungs-**Workshop**

1 Methodenheft für Bibliotheken zum Nachmachen

17 Projektszenarien

Wir haben im Projekt ein Gespür für geeignete Apps zur Leseförderung entwickelt. Beeindruckt haben uns die Tabletmethoden, die die Kinder dazu anregen, sich intensiv mit ihren Leseerlebnissen auseinanderzusetzen und selbst kreativ zu werden. (Stadtbibliothek Speyer)

Uns hat die medienpädagogische Unterstützung vor Ort gut gefallen. Das hat unserem Team die nötige Sicherheit gegeben. Wir haben uns einiges angeschaut und machen uns jetzt allein auf den Weg. Jetzt sind wir besonders gespannt auf die Methodenbroschüre. (Zentralbücherei Prüm)

LITERATUR - LINKTIPPS

Wer Leseprojekte in Bibliotheken mit dem Tablet durchführen möchte, sollte die Publikation #iPäd der Stadtbücherei Frankfurt intensiv studieren. Unter der Projektleitung von Tanja Schmidt für die öffentlichen Bibliotheken und Irene Säckel für die Schulbibliotheken entstand ein Praxisheft voller Methoden und praktischer Tipps. Das Herzstück der Handreichung bilden 17 Methoden, beginnend für das Kitaalter ab 2 Jahren bis hin zu Jugendlichen von 16 Jahren. Im Jahr 2018 erfolgte eine Überarbeitung und Erweiterung.
Einige Apps sind in beiden Publikationen zu finden – so zum Beispiel Fiete, iMovie, Comic Life, Book Creator oder HP Reveal. Allerdings werden jeweils unterschiedliche Anwendungsfelder und Szenarien beschrieben. Es lohnt sich also in jedem Fall der vergleichende Blick in beide Publikationen.

BUCHEMPFEHLUNG
Stadtbücherei Frankfurt (Hrsg.):
#iPäd – Medienbildung mit Tablet, App und Buch. 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Frankfurt 2018

Quelle **LINK:** *https://www.frankfurt.de/sixcms/media.php/738/ipad%20broschuere%202018.pdf*

Der Einsatz von Medienmethoden mit Kindern aus der Elementarstufe wird häufig kritisch hinterfragt. Dabei geht es jedoch nicht um ein Mehr des Schlechten, also um noch mehr Bildschirmzeit und passiven Medienkonsum. Es geht darum, die Kinder kreativ werden zu lassen, mit ihnen ins Gespräch über ihre Beobachtungen zu kommen und sie als Entdecker und Erfinder wirken zu lassen.

Das Buch „Digital genial" leistet beides. Es erläutert genau, aus welchen pädagogischen Beweggründen in Kitas auch mit Medien gearbeitet wird und zeigt eine beeindruckende Fülle von unterschiedlichsten altersgerechten Methoden auf. Ein Großteil dieser Expertentipps lassen sich auch mit den kleinen Besuchern in Bibliotheken umsetzen.

BUCHEMPFEHLUNG
Bostelmann, Antje; Fink, Michael:
Digital Genial – Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Berlin 2014

Der Medienpädagogische ErzieherInnen-Club in Rheinland-Pfalz besteht schon seit über 10 Jahren und wird betreut von medien+bildung.com. Hier sind Fachkräfte der Frühkindlichen Bildung vernetzt, die sich auch für die Arbeit mit und über Medien in ihren Einrichtungen interessieren. Natürlich gehören Bücher genauso dazu, wie digitale Medien. Das Methodenheft „KiTab" fasst die Erfahrungen aus einem Tablet-Modellprojekt zusammen und beschreibt die beliebtesten Methoden.

LINK: *https://medienundbildung.com/projekte/mec-kitabrlp/*

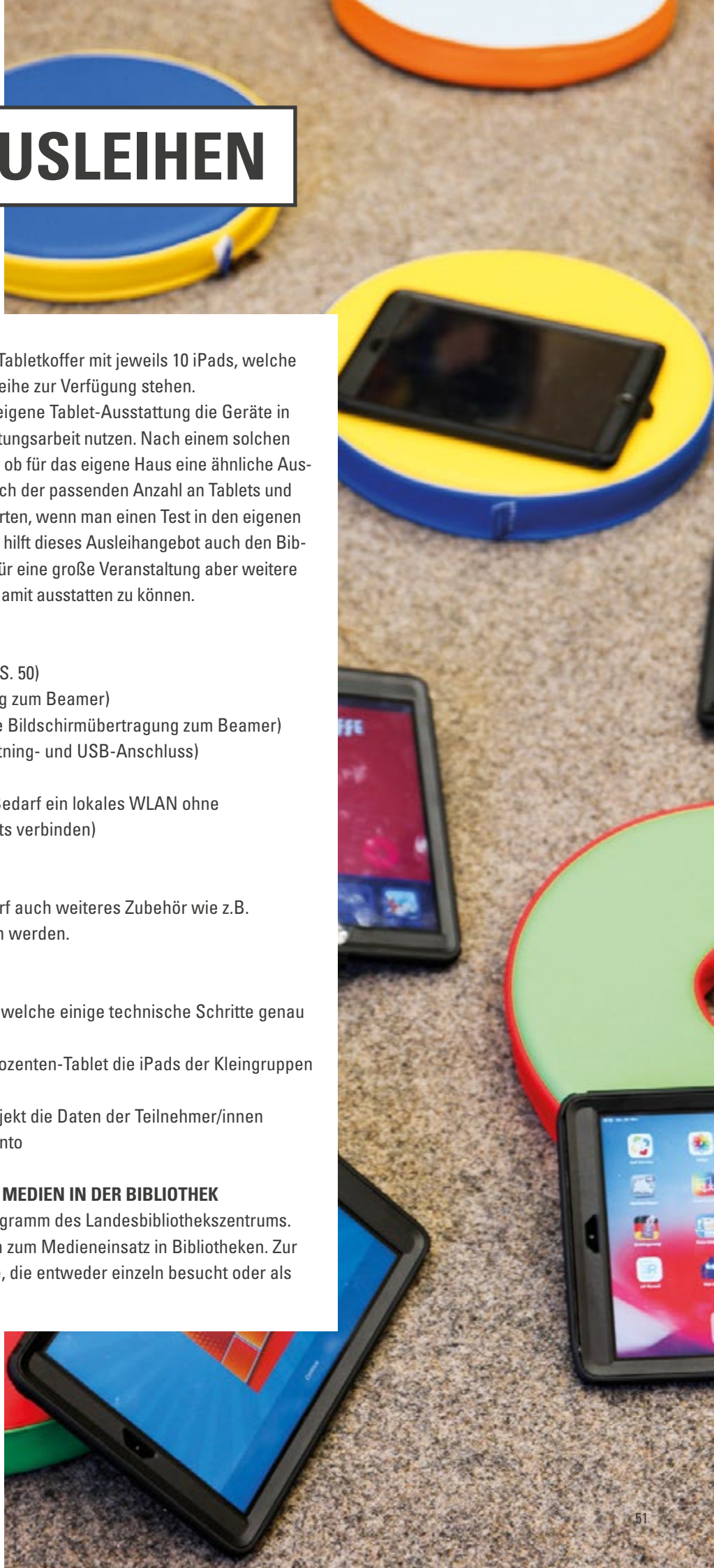
Sollten einem einmal die Ideen ausgehen, lohnt sich in jedem Fall ein Blick auf den Medienpädagogik Praxis-Blog. Seit Jahren sammeln hier Medienpädagog/innen ihre Praxiserfahrungen in Form von Umsetzungstipps und reflektierten Methodenbeschreibungen.

LINK: *https://www.medienpaedagogik-praxis.de/*

LISTE ALLER APPS IM PROJEKT

Nr	Kategorie	Titel der App	Alter	Kita	GS	OS	Sek1	Übg.	Querverbindung
1	Wimmelbuch	Auto Wimmelbuch	2 – 6	X					
2		Meine Tiere Wimmel App (Im Zoo)	2 – 6	X					
3	Zuhören	Ohrenspitzer	6 – 12		X	X			
4	Vorlesen	Fiete	2 – 6	X	X				
5		Hut Affe	2 – 6	X	X				
6		Quietsch HD	2 – 6	X	X				
7		David Wiesner's Spot	11 – 14			X	X		
8	Leseanfänger	Monsters Behave!	7 – 9		X				
9		Die große Wörterfabrik	6 – 12		X	X			Google Übersetzer
10	Foto	Kamera	4 – 9	X	X				
11		Fotos	4 – 9	X	X				
12		Photo Booth	4 – 16	X	X	X	X	X	
13		Snapseed	8 – 16		X	X	X		
14		Adobe Photoshop Express	8 – 16		X	X	X		
15	Video	iMovie Trailer	9 – 16		X	X	X		
16		Clips	9 – 16		X	X	X		
17	Audio	Sprachmemo	4 – 16	X	X	X	X	X	Garage Band, Voice Recorder Pro
18		Voice Record 7 Pro	10 – 16			X	X	X	Sprachmemo
19	Musik	Musyc Pro	7 – 16		X	X	X		
20		Launchpad	7 – 16		X	X	X		
21		Garageband	7 – 16		X	X	X		
22	Medienprod./Kreativ	Green Screen by DoInk	4 – 16	X	X	X	X	X	
23		Book Creator	9 – 16	X	X	X	X	X	
24		Comic Life 3	9 – 16	X	X	X	X	X	
25		ZU3D	9 – 16	X	X	X	X	X	
26		PicStitch	7 – 16		X	X	X		
27		Puppet Pals HD + Puppet Pals 2	6 – 12		X	X			Knietzsches Geschichtenwerkstatt
28		Knietzsches Werkstatt	4 – 10	X	X				Puppet Pals
29	iWorks	Pages	10 – 16		X	X	X		
30		Numbers	10 – 16		X	X	X		
31		Keynote	10 – 16		X	X	X		
32	Worte	WordPhoto	9 – 16		X	X	X		CloudArt
33		CloudArt	9 – 16		X	X	X		WordPhoto
34	Papier	Foldify	4 – 16	X	X	X	X	X	Quiver
35	Rallye durch die Bib.	ActionBound	2 – 6	X	X	X	X	X	
36		Sticky Notes	8 – 14		X	X			
37		Notizen	7 – 12		X	X			
38	Augmented Reality	Die kleine Raupe Nimmersatt AR	2 – 6	X					
39		Monster Park und Star Walk 2	8 – 14		X	X			
40		Quiver Education	4 – 12	X	X	X			Foldify
41		HP Reveal	9 – 16		X	X	X		
42	Umfrage/Quiz	Kahoot	9 – 16		X	X	X		
43	Wissen	Barefoot Weltatlas	9 – 12		X	X	X		Wo liegt das
44		Wo liegt das?	9 – 16		X	X	X		Barefoot Weltaltlas
45		Warum?	12 – 16			X	X		
46		ISS HD Live	9 – 16		X	X	X		
47	Recherche	Onleihe	10 – 16		X	X	X		
48	Übersetzung	Google Übersetzer	9 – 16		X	X	X		
49	Texterkennung (OCR)	Office Lens	9 – 16		X	X	X		
50	Spracherkennung	Siri	7 – 16		X	X	X		
51	eBooks	iBooks	10 – 16		X	X	X		

TABLETS AUSLEIHEN



Das Landesbibliothekszentrum verfügt über Tabletkoffer mit jeweils 10 iPads, welche den Bibliotheken in Rheinland-Pfalz zur Ausleihe zur Verfügung stehen.
Auf diese Weise können Bibliotheken ohne eigene Tablet-Ausstattung die Geräte in Testszenarien erproben und für die Veranstaltungsarbeit nutzen. Nach einem solchen Praxiseindruck ist es leichter zu entscheiden, ob für das eigene Haus eine ähnliche Ausstattung angeschafft wird. Auch die Frage nach der passenden Anzahl an Tablets und möglichem Zubehör ist einfacher zu beantworten, wenn man einen Test in den eigenen Räumlichkeiten durchgeführt hat. Schließlich hilft dieses Ausleihangebot auch den Bibliotheken, die bereits über Tablets verfügen, für eine große Veranstaltung aber weitere Geräte benötigen, um alle Teilnehmer/innen damit ausstatten zu können.

EIN TABLETKOFFER ENTHÄLT

~ 10 iPads (mit Apps zur Leseförderung, vgl. S. 50)
~ Apple TV (drahtlose Bildschirmübertragung zum Beamer)
~ VGA- und HDMI-Adapter (kabelgebundene Bildschirmübertragung zum Beamer)
~ WitStick (externe Speicherlösung mit Lightning- und USB-Anschluss)
~ Bluetooth-Lautsprecher
~ 1 Accesspoint (Fritz!Box Router, baut bei Bedarf ein lokales WLAN ohne Internetzugang auf, mit dem sich die Tablets verbinden)

ERGÄNZENDES ZUBEHÖR

Für die Arbeit mit den Tablets kann bei Bedarf auch weiteres Zubehör wie z.B. Beamer oder Greenscreen-Sets ausgeliehen werden.

ANLEITUNGEN

Den Leihkoffern liegen Handreichungen bei, welche einige technische Schritte genau erläutern. Folgende Themen werden erklärt:
~ Classroom App: Hiermit lassen sich vom Dozenten-Tablet die iPads der Kleingruppen ansteuern.
~ WitStick: Wie sichert man nach einem Projekt die Daten der Teilnehmer/innen
~ Datenübertragung per eMail oder Cloudkonto

FORTBILDUNGEN ZUM EINSATZ DIGITALER MEDIEN IN DER BIBLIOTHEK

Bitte beachten sie auch das Fortbildungsprogramm des Landesbibliothekszentrums. Dort finden sie ein vielfältiges Angebot, auch zum Medieneinsatz in Bibliotheken. Zur Leseförderung mit Tablets existieren Module, die entweder einzeln besucht oder als Zertifikatskurs absolviert werden können.

LINK: *https://s.rlp.de/lbztablets*

Landesbibliothekszentrum /
Landesbüchereistelle
Bahnhofplatz 14
56068 Koblenz

Landesbibliothekszentrum /
Landesbüchereistelle
Lindenstraße 7-11
67433 Neustadt/Weinstraße

info.landesbuechereistelle@lbz-rlp.de
www.lbz.rlp.de