Stadtbücherei
Frankfurt am Main

Aktionen für Kinder und Jugendliche
von 2 bis 16 Jahre

Medienbildung mit Tablet, App und Buch

Konzepte für den Einsatz in Öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken, für Kindergruppen und Schulklassen

#iPAD

www.stadtbuecherei.frankfurt.de

Impressum
Stadtbücherei Frankfurt am Main
Leiterin der Stadtbücherei: Dr. Sabine Homilius
Projektleitung: Tanja Schmidt
Redaktionsteam: Irene Säckel, Tanja Schmidt
Hasengasse 4, 60311 Frankfurt am Main

Fotos: Stadtbücherei Frankfurt am Main, istockphoto.de

Gestaltung: www.desayuno.de

Stand: April 2016, Auflage 1.000

Vorwort

Integration digitaler Medien in die Bibliotheksarbeit

Lesen bleibt auch im Internetzeitalter eine der wichtigsten Kulturtechniken für die persönliche Entwicklung, die Bildungsbiografie und die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Das neue Leitmedium Internet beeinflusst unser Leseverhalten: Social Reading, schnelles Informationslesen oder hybrides Lesen hinterlassen im Gehirn andere Spuren als das intime, konzentrierte Lesen. Bei beiden Formen des Lesens ist es aber entscheidend (i) zu verstehen, was man liest und (ii) den Kontext des Rezipierten korrekt einordnen zu können. Altes und neues Leseverhalten müssen deshalb gleichermaßen sinnvoll angeregt und gefördert werden. Das gedruckte Buch und digitale Medien konkurrieren nicht miteinander, sondern ergänzen sich.

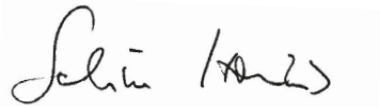
In der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit ist digitale Medienbildung inzwischen ein Thema mit Potenzial für neue Wege und gleichzeitig eine Herausforderung bezüglich der Ressourcen und Inhalte. Welche Angebote sind sinnvoll? Wie können sie im Bibliotheksalltag umgesetzt werden?

Mit der Teilnahme am Kindersoftwarepreis TOMMI, der Installation einer Computerspielejury oder Blog-Projekten macht die Stadtbücherei Frankfurt am Main schon länger Angebote zur Förderung digitaler Medienkompetenz. Nach positiven Erfahrungen mit dem iPad haben wir ein eigenständiges Veranstaltungsformat für den Einsatz von Tablet und App entwickelt. Die Veranstaltungen bieten wir stadtweit und ganzjährig in den öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken der Stadtbücherei an. Der Fokus liegt auf Kindergruppen und Schulklassen. Mit der Gesamtkonzeption zu unserem #iPÄD-Format wurden wir 2014 für den Deutschen Lesepreis in der Kategorie „Ideen für morgen“ nominiert.

Bei unserem pädagogischen Ansatz legen wir Wert auf den spielerischen Umgang mit digitalen Medien, auf die Vermittlung von Wissens- und Medienkompetenz mit Spaß. Kinder und Jugendliche werden in den Veranstaltungen immer auch selbst kreativ. Sie erleben das iPad nicht nur als Medium zum Konsumieren vorgefertigter Inhalte sondern als ein Produktionsmittel für eigene kreative Ideen. Die Veranstaltungskonzepte sind vielfältig und bieten unterschiedliche Formen des Umgangs mit iPad und Apps. Bei einigen werden App-Inhalte mit dem gedruckten Buch kombiniert, andere beziehen den realen Bibliotheksraum mit ein, alle lassen der jeweiligen Zielgruppe möglichst viel Freiraum, das Medium selbst zu entdecken.

Die durchweg positive Resonanz von Kindern, Jugendlichen, Pädagog*innen und Eltern und das große Interesse von Kolleg*innen aus Bibliotheken freuen uns. Interessierte finden in der vorliegenden Broschüre jetzt 11 ausgewählte Aktionen aus unserem Programm für unterschiedliche Altersstufen und eine Übersicht der verwendeten Apps.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren unserer Aktionen.



Dr. Sabine Homilius, Leiterin der Stadtbücherei

Leseförderung mit Tablet, App und Buch

Übersicht der Konzepte

2 – 3 Jahre

Bibliotheksspaß mit Fiete ..... **Seite 6**

Die Teilnehmer*innen gehen mit dem Matrosen Fiete auf eine digitale Reise und lösen in der App spielerisch einfache Aufgaben. Im Anschluss setzt sich die Geschichte mit einer Schatzsuche im realen Bibliotheksraum fort.

5 – 7 Jahre

BilderKlickSuche ..... **Seite 7**

Fotografieren mit dem iPad steht im Mittelpunkt der Aktion. Die Teilnehmer*innen suchen, finden und machen Bilder in und aus Bilderbüchern.

6 – 8 Jahre

MonsterKnigge ..... **Seite 8**

Am gedeckten Tisch lernen die Teilnehmer*innen witzige Monster mit ziemlich schlechten Tischmanieren kennen. Wer das passende Reimwort für sein Monster findet, kann im Spiel fortfahren und zum Abschluss mit dem iPad zeichnen.

7 – 10 Jahre / mehrsprachig

SprachenKiosk ..... Seite 9

Die Teilnehmer*innen lernen die App „Die große Wörterfabrik“ kennen. An Sprachen-Kiosken, die mit iPads ausgestattet sind, können sie sich im Anschluss auf spielerische Art Wörter in andere Sprachen bzw. ihre Herkunftssprachen übersetzen lassen.

8 – 12 Jahre

BücherBlitzlicht ..... Seite 10

Die Teilnehmer*innen erstellen zu selbst ausgewählten Sachbüchern mit Hilfe von einfachen visuellen Techniken auf dem iPad eine Collage für die Blitzvorstellung des Buches via Beamer.

9 – 11 Jahre

Mit dem iPad um die Welt ..... Seite 11

Die Teilnehmer*innen erforschen die App „Barefoot Weltatlas“ und sammeln Wissenswertes über das Herkunftsland ihrer Familie bzw. über ihre Traumurlaubsziele.

9 – 12 Jahre

Buch auf – Trailer ab! ..... Seite 12

Die Teilnehmer*innen erstellen mit der App „iMovie“ Buchtrailer, in denen ein ausgewähltes Buch auf spannende, komische, tragische Weise vorgestellt wird.

9 – 16 Jahre

LyrikTags ..... Seite 13

Die Teilnehmer*innen ordnen Gedichte und entsprechende Wortwolken einander zu. Anschließend erstellen sie zu ausgewählten Gedichten selbst Wortwolken auf den iPads.

10 – 14 Jahre

Wahr oder falsch? ..... Seite 14

Die Teilnehmer*innen erstellen und bebildern mit der App „Book Creator“ Reportagen, in die sie Falschinformationen einflechten, und hinterfragen die Reportagen ihrer Mitschüler*innen.

10 – 15 Jahre

iPad-Trip durch die Bibliothek ..... Seite 15

Die Teilnehmer*innen erforschen in Kleingruppen die Bibliothek. Jede Gruppe fotografiert und kommentiert im Raum Motive, die anschließend von den anderen gefunden werden müssen.

14 – 16 Jahre

#Cover up! ..... Seite 16

Die Teilnehmer*innen fotografieren sich gegenseitig mit Buchcovern. Im Foto verschmelzen Person und Buch. Diese Selbstporträts werden auf einen Blog hochgeladen. Die Aktion ist inspiriert vom Trend der „bookfaces“ in Sozialen Medien.

Das wird benötigt

- iPads
- Papier
- Schatzkiste
- großes blaues Tuch
- Deko-Muscheln und -Fische
- dicke Buntstifte

Bibliotheksspaß mit Fiete

App Fiete
Zielgruppe 2–3 Jahre, mit Begleitperson
Zeit ab 30 Minuten

Vorbereitung Aus dem Papier Schiffchen falten und in die Schatzkiste legen. Schatzkiste in der Bibliothek verstecken. Eine Spur aus Muscheln vom Versteck zum Veranstaltungsort (Sitzkreis) legen.

Ablauf Die Gruppe sitzt im Kreis um ein großes blaues Tuch, das mit Muscheln und Fischen dekoriert ist. Zur Einstimmung wird aus einem noch verdeckten iPad das Meeresrauschen aus der App „Fiete" eingespielt. Ist das Geräusch erraten, wird das iPad zum Vorschein gebracht, auf dem Matrose Fiete winkend grüßt. Die iPads werden verteilt und die App „Fiete" gestartet. Angeleitet durch den/die Moderator*in gehen die Kinder mit ihren Begleitpersonen auf Entdeckungstour in der App. Die Aufgaben werden im Dialog miteinander gelöst. Die Tour durch die App endet mit dem Fund einer Schatzkiste. Haben alle Kinder ihre virtuelle Schatzkiste geöffnet, ist Fietes Reise zu Ende und die iPads werden zur Seite gelegt.

Der/die Moderator*in knüpft an Fietes Geschichte an und motiviert die Kinder, nun in der Bibliothek auf Schatzsuche zu gehen und der Muschel-Spur zu folgen. Die Gruppe stößt am Ende auf die versteckte Schatzkiste und findet darin Papierschiffchen. Zurück im Sitzkreis werden die Schiffchen mit Buntstiften bemalt.

Zum Abschluss stehen alle im Kreis und halten gemeinsam das große blaue Tuch. Die Kinder stellen ihre Papierschiffchen auf das „Meer". Das Tuch wird auf und ab bewegt, so dass Wellen entstehen, auf denen die Schiffchen segeln.

Ziel Die TeilnehmerInnen lernen mit „Fiete" eine vielfach mit Preisen ausgezeichnete App kennen. Über die Schatzsuche wird eine Brücke von der virtuellen in die reale Welt geschlagen. Während der Schatzsuche setzen sich die Kinder zudem spielerisch mit dem Bibliotheksraum auseinander.

Tipps

- Zum Abschied gemeinsam ein Lied zum Thema Meer/Matrose singen.
- Die iPad-Veranstaltung ist ein guter Anlass, die Begleitpersonen auf weitere empfehlenswerte, altersgerechte Apps aufmerksam zu machen.

BilderKlickSuche

App Kamera
Zielgruppe 5 – 7 Jahre
Zeit ab 60 Minuten

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

Ablauf Ein einleitendes Gespräch führt die Kinder auf die Möglichkeit hin, mit Tablets zu fotografieren. An einem Beispiel wird gezeigt, wie sie ein Detail aus einem Bilderbuch mithilfe der Kamera-App fotografieren und wie Fotos aufgerufen werden. Nun wird die Gruppe geteilt, damit der Reiz des Suchspiels für die zweite Gruppe erhalten bleibt.

Die BilderKlickSuche beginnt: Die Kinder erhalten jeweils zu zweit ein iPad und rufen die zu suchenden Fotos auf. Sie laufen paarweise mit ihrem iPad von Bilderbuch zu Bilderbuch und suchen nach den passenden Details. Sind alle Motive gefunden, dürfen die Kinder selbst eine Suchaufgabe für die nächste Gruppe erstellen: Jedes Kind fotografiert aus einem Bilderbuch ein Detail seiner Wahl und speichert das Foto ab.

Die jeweils andere Gruppenhälfte beschäftigt sich z. B. mit Suchbilderbüchern oder einer Wimmelbuch-App (siehe Tipp).

Anschließend werden die iPads an die andere Gruppenhälfte weiter gegeben und die Bildersuche geht in die zweite Runde. Sind die Fotos der ersten Gruppe gut gelungen, können sie als Suchaufträge verwendet werden. Alternativ greift man auf die vorbereiteten Fotos zurück.

Auch die Kinder der zweiten Gruppenhälfte dürfen nach der Suchaufgabe wieder selbst fotografieren. Die von ihnen aufgenommenen Motive können anschließend in der großen Gruppe von allen gemeinsam gesucht werden oder für zukünftige Veranstaltungen gesammelt werden. Die Aufnahmen der Kinder werden in einer gemeinsamen Abschlussrunde betrachtet und besprochen.

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

Das wird benötigt

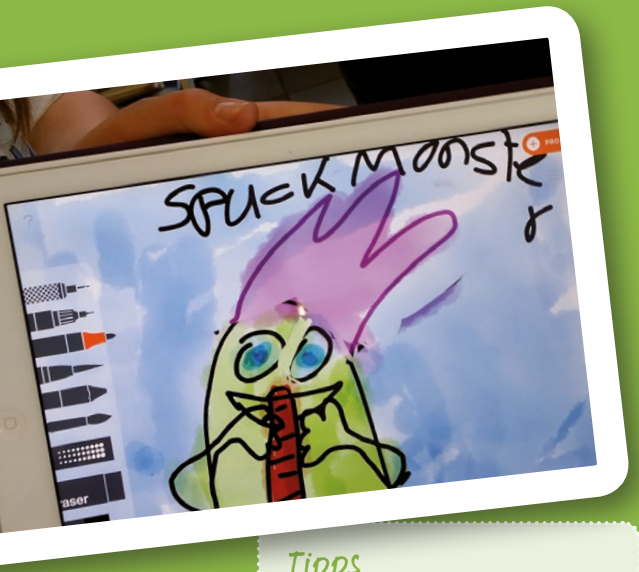
- **iPads**
- **Bilderbücher mit detailreichen Illustrationen**

Tipps

- Der Schwierigkeitsgrad der Motivsuche in den Bilderbüchern wird erhöht, wenn mit der App „Photo Booth“ verfremdete Fotos gemacht werden.
- Sind genügend Tablets vorhanden, kann die jeweils andere Gruppenhälfte in der Wimmelbuch-App „Unsere große Stadt“ nach dem Bilderbuch von Ali Mitgutsch virtuell auf Motivjagd gehen.

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Tischtuch, Becher und Servietten**
- **Tischglocke**



Tipps

- Statt eines gedeckten Tisches ein Picknick nachstellen: Decke und Kissen auf den Boden legen, iPads in einem Picknickkorb verstecken.
- Nachdem alle Kinder einmal Monstermutter waren, eine ruhige Stöberphase mit einer Auswahl thematisch passender Bücher anbieten.

MonsterKnigge

Apps Monsters Behave!, Tayasui Sketches
Zielgruppe 6 – 8 Jahre
Zeit ab 45 Minuten

Vorbereitung Einen Tisch mit Tischtuch, Gedecken und Stühlen herrichten. Bei jedem Gedeck unter der Serviette statt eines Tellers ein iPad verstecken.

Ablauf Alle sitzen am gedeckten Tisch, jeweils zwei Kinder teilen sich ein Gedeck. Zum Einstieg werden Tischszenen nachgespielt. Dabei zeigt der/die Moderator*in demonstrativ schlechte Tischmanieren.

Anschließend nehmen die Kinder ihre Servietten, die iPads kommen zum Vorschein. Die App „Monsters Behave!" wird gestartet und kurz erklärt. Nun erkunden die Kinder paarweise selbstständig die App, die kleine Reim- und Monsterspiele enthält. Nach 20 Minuten bittet der/die Moderator*in mit einer Tischglocke um Aufmerksamkeit und stellt den Kindern Fragen zu den Wortspielen und Geschehnissen in der App.

Danach malen die Kinder mit der Zeichen-App „Tayasui Sketches" eigene Monster mit besonders schlechten Manieren. Die Kinder benötigen nur eine kurze Anleitung zu den enthaltenen Zeichenutensilien. Fertige Bilder werden am Tisch herumgereicht, kommentiert und angeschaut, die iPads schließlich zur Seite gelegt.

Zum Abschluss wird ein Monsters Behave!-Spiel inszeniert: Ein Stuhl wird aus der Runde entfernt. Nacheinander darf jede*r in die Rolle der Monstermutter schlüpfen und eine „Monster-Manieren-Anweisung" (z. B. „Schmatzen!") ausgeben. Die Monsterkinder laufen rund um den Tisch und führen die Anweisung aus. Wenn die Monstermutter zur Ruhe ruft, nehmen alle auf ihren Stühlen Platz. Das Kind ohne Stuhl übernimmt jetzt die Rolle der Monstermutter und fordert zur nächsten Runde mit neuer Anweisung auf.

Ziel Die Monster-App animiert die Kinder auf spielerische Weise, Reimwörter zu suchen. Die lustigen Monsterdarstellungen in „Monsters behave!" inspirieren dazu, mit der Zeichen-App eigene Kreationen zu schaffen. Auf dem leuchtenden Display der Tablets sehen bereits einfache Monsterbilder beeindruckend aus, die Kinder können sich kreativ entfalten und schulen so spielerisch ihren künstlerischen Ausdruck.

SprachenKiosk

Apps Die große Wörterfabrik, Google Übersetzer
Zielgruppe 7–10 Jahre
Zeit ab 90 Minuten

Vorbereitung Schilder für Kistchen mit Kategorien beschriften, z. B. Freundliche Wörter, Dunkle Wörter usw.; Wörterbänder erstellen: Papierstreifen mit aneinandergereihten Wörtern beschriften, die zu den Wörter-Kategorien passen. In der Mitte eines Sitzkreises Wörterbänder und Kistchen unter einem Tuch verstecken. Tische zu einem Marktplatz arrangieren. Jeder Tisch fungiert als ein SprachenKiosk mit Angebotsschild (darauf je eine der Wörter-Kategorien) und iPad.

Ablauf Die Begrüßung der Kinder erfolgt gestikulierend, wortlos. Ein Gespräch darüber, wie es ist, wenn einem in einem fremden Land die Wörter fehlen, schließt sich an. Die Kinder werden ermuntert zu erzählen, welche Sprachen sie sprechen.

Die Geschichte „Die große Wörterfabrik" wird über die App via Beamer im Gespräch mit den Kindern vorgestellt. Anschließend die Wörterbänder und die Kistchen aufdecken. Die Kinder schneiden Wörter aus den Wörterbändern und legen sie in die passenden Kistchen.

Diese Kategorien finden sich auch an den Kiosken der darauffolgenden Aktion: Es wird berichtet, im Land der Wörterfabrik seien viele Sprachen ausverkauft. Aber hier an den Kiosken könne man sich Wörter übersetzen lassen.

Die Bedienung der App „Google Übersetzer" wird vorgestellt. Dann positioniert sich an jedem Kiosk ein Kind, das über diese App Übersetzungen anbietet. Die übrigen Teilnehmer*innen notieren Wörter auf Zettel, gehen zum der Wortkategorie entsprechenden Kiosk und lassen sich das Wort übersetzen. Die „Verkäufer*innen" schreiben die Übersetzung dazu und geben sie den „Kund*innen" mit.

Während der Aktion soll Marktplatz-Atmosphäre herrschen, d. h. an den Kiosken werden die verfügbaren Sprachen laut angepriesen. Die Besetzung der Kioske wird im 5-Minuten-Takt gewechselt, bis alle Kinder einmal einen SprachenKiosk betreut haben.

Ziel Die Veranstaltung sensibilisiert für die Sprachenvielfalt der Welt. Den Teilnehmer*innen wird bewusst, wie wertvoll es ist, die Sprache seiner Mitmenschen verstehen und sprechen zu können. Bei mehrsprachigen Kindern wird die Wertschätzung der familiären Herkunftssprache befördert.

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**
- **Papier für Wörterbänder**
- **Schilder für Kioske und Kistchen**
- **großes Tuch**
- **Kistchen**
- **Scheren**
- **Papierzettel und Stifte**

Tipps

- Die Aktion eignet sich besonders für mehrsprachige, interkulturelle Gruppen.
- Die App „Google Übersetzer" ermöglicht es, die Aussprache der fremden Wörter anzuhören.

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**
- **altersgerechte, illustrierte Sachbücher**

Tipps

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

BücherBlitzlicht

Apps Kamera, Zeichen Pad, Moldiv
Zielgruppe 8–12 Jahre
Zeit ab 45 Minuten

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

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

1) Ein Porträtfoto mit dem Buch in der Hand. Das Cover soll gut erkennbar sein.
2) Eine Nahaufnahme von einer typischen, schönen Seite des Buches.
3) Ein in der App „Zeichen Pad" angefertigtes Bild mit einer Aussage und/oder einer Zeichnung, passend zum Inhalt des Buches. Das Bild anschließend in den Foto-Ordner des iPads exportieren.
4) Die so entstandenen drei Fotos in der App „Moldiv" zu einer Collage zusammen stellen und im Foto-Ordner des iPads abspeichern.

Anschließend wird die Handhabung der verwendeten Apps kurz über den Beamer vorgeführt.

Bei Gruppen ab 20 Personen und einer geringen Zahl an iPads empfiehlt es sich, für die Kreativphase die Gruppe zu teilen. Die Gruppenhälften tauschen nach ca. 15 Minuten.

Für die Erstellung der Collage erhalten die Teilnehmer*innen paarweise ein iPad und starten mit dem Fotografieren. An einem Gruppentisch erledigen sie die weiteren Bearbeitungsschritte.

Gemeinsamer Abschluss: In einer Präsentation über den Beamer zeigen und kommentieren die Teilnehmer*innen ihr BücherBlitzlicht.

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

Mit dem iPad um die Welt

App Barefoot Weltatlas
Zielgruppe 9 – 11 Jahre
Zeit ab 45 Minuten

Vorbereitung Aufgabe erstellen: 1. auf Länder einigen, die erkundet werden sollen und 2. zu diesen Ländern jeweils fünf interessante Informationen notieren. Jeweils drei Auftragsbögen auf gleichfarbiges Papier drucken und in eine Reisetasche legen.

Ablauf Eine Vorstellungsrunde führt die Teilnehmer*innen zu dem Thema hin. Anschließend wird gemeinsam überlegt, wo man Informationen über Länder finden kann. Ein klassischer Schulatlas wird gezeigt und eine andere, besondere Version eines Weltatlasses angekündigt.

Die Kinder werden aufgefordert, je einen Auftragsbogen aus der Reisetasche zu ziehen. Sie finden sich entsprechend der Farbe ihres Bogens zu Dreiergruppen zusammen und einigen sich auf die zu erforschenden Länder. Jede Kleingruppe erhält ein iPad, Karteikarten und Stifte. Die Kinder suchen auf dem iPad nach einer Atlas-App. Sobald sie das markante Icon der App „Barefoot Weltatlas" entdeckt haben, starten sie diese. Sie erforschen die App selbstständig und notieren auf den Karteikarten die Informationen zu den von ihnen ausgewählten Ländern.

Zum Abschluss wird ein iPad an den Beamer angeschlossen, so dass die Kinder ihrem Publikum direkt aus der App landestypische Informationen und Bilder zeigen können. Jede Gruppe präsentiert ihre Fakten über eines der von ihr ausgewählten Länder.

Besonders interessant ist es, wenn Länder vorgestellt werden, aus denen Teilnehmer*innen oder deren Familien stammen, so dass im Gruppengespräch die Fakten durch eigene Erfahrungen und das Allgemeinwissen der Kinder ergänzt werden können.

Ziel Die App vermittelt den Kindern auf spielerische Weise Wissen über die Länder der Welt. Durch die Zuhilfenahme der bunten, lebendigen App fällt den Teilnehmer*innen die Abschlusspräsentation und das Sprechen vor Publikum leichter. Auch zurückhaltende Kinder werden ermutigt, Faktenwissen mithilfe der App unterhaltsam zu präsentieren.

Tipps

- Die Aktion eignet sich besonders für interkulturelle Gruppen.
- Bei der Vorstellungsrunde einen aufblasbaren Globus von Kind zu Kind werfen. Jeder stellt sich z. B. mit Name und Herkunftsland seiner Familie vor.

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**
- **farbiges Papier für Auftragsbögen**
- **Reisetasche**
- **Schulatlas**
- **Karteikärtchen und Stifte**

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Auswahl an attraktiven Kinder-/ Jugendromanen**
- **Verkleidungsutensilien und Requisiten**

Tipps

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

Buch auf – Trailer ab!

App iMovie
Zielgruppe 9 – 12 Jahre
Zeit ab 45 Minuten

Vorbereitung Mit der App „iMovie" einen beispielhaften Buchtrailer produzieren.

Ablauf Die Teilnehmer*innen werden mit einem einleitenden Gespräch über Film- und Buchtrailer zum Thema hingeführt. Es werden Kleingruppen gebildet (mind. 3 Personen), die jeweils einen Trailer erstellen. Die iPads werden ausgeteilt. Anhand des Beispiel-Buchtrailers wird den Teilnehmer*innen das Vorgehen zur Erstellung eines Trailers mit der App „iMovie" erläutert. Die Kleingruppen werden zur Teamarbeit angeregt, alle sollen angemessen an der Produktion beteiligt sein.

Stand vorher noch nicht fest, welche Bücher die Kleingruppen im Trailer vorstellen wollen (siehe Tipp für Schulklassen), wählen sie nun einen Titel aus, dessen Inhalt mindestens einem Gruppenmitglied bekannt ist. Jedes Team einigt sich für seinen Buchtrailer auf eine dem Genre entsprechende Vorlage in der App (Horror, Romantik etc.).

Die Grundidee für den Buchtrailer wird entwickelt. Die Trailer-Vorlagen machen die Produktion einfach. Am Schluss jedes Buchtrailers sollte das Cover einmal zu sehen sein, damit der Bezug zum Buch hergestellt ist.

Für die Abschlusspräsentation der fertigen Trailer werden die iPads auf Tischen aufgestellt. Die Teilnehmer*innen gehen von iPad zu iPad und schauen sich die jeweiligen Buchtrailer der anderen Gruppen in der App an.

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

Idee nach: Die Produktion eines Buchtrailers mit Video, Björn Maurer, PH Zürich 2013.
https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/kompetenzorientierter_unterricht/buchtrailer.pdf

LyrikTags

App TagCloud
Zielgruppe 9–16 Jahre
Zeit ab 75 Minuten

Vorbereitung Zielgruppengerechte Gedichte auswählen und kopieren/ausdrucken (je Gedicht ein Blatt). Zu jedem Gedicht mit der App „TagCloud" eine Wortwolke erstellen, diese vom iPad auf den PC übertragen, farbig ausdrucken (je Wortwolke ein Blatt). Notieren, welche Wortwolke zu welchem Gedicht gehört. Die Wortwolken an einer Leine im Raum aufhängen.

Ablauf Die Teilnehmer*innen lernen durch ein Einstiegsspiel Wortwolken als besondere Art der Visualisierung von Gedichten kennen: Sie erhalten paarweise einen ausgedruckten Gedichttext und suchen an der Leine die dazugehörige Wortwolke.

Sind alle Zuordnungen richtig erfolgt, wird erklärt, wie man eine Wortwolke mit der App „TagCloud" erstellt. Für jüngere Kinder erfolgt dies über die gemeinsame Gestaltung eines Beispiels via Beamer. Bei Jugendlichen genügen wenige grundlegende Hinweise. Die App enthält die Option, durch mehrmalige Eingabe eines Begriffs zu bestimmen, in welcher Größe er in der Wortwolke erscheint. Zudem bietet sie eine große Auswahl an Designs.

Die Teilnehmer*innen erhalten jeweils zu zweit ein iPad, suchen sich aus den bereitgestellten Lyrikbänden ein Gedicht aus und visualisieren es als Wortwolke. Das Gedicht wird im Buch mit einem Haftnotizzettel markiert.

Zum Abschluss werden die Wortwolken via Beamer präsentiert. Diese Darbietung kann erneut als Zuordnungsspiel stattfinden: Die verwendeten Gedichtbände werden verteilt und an den markierten Seiten aufgeschlagen. Die Wortwolken werden nacheinander eingeblendet. Wer meint, das Gedicht in seinem Buch passt zu der Wortwolke, liest es vor. Die Gestalter*innen der jeweiligen Wolke geben die Auflösung.

Ziel Die Gestaltung von Wortwolken aus Gedichttexten ist spielerisch und bietet gleichzeitig ein großes Potential an Zugängen zur Gedichtinterpretation. Die Auswahl der Begriffe für die Wortwolke ähnelt der Suche nach Schlüsselwörtern; die Stimmung eines Gedichts kann durch die Wahl von Farbe und Schriftart ausgedrückt werden.

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**
- **Papier für Ausdrucke**
- **Wäscheleine und Klammern**
- **altersgerechte Lyrikbände**
- **Haftnotizzettel**

Tipps

- Je nachdem, welche Gedichte als Grundlage gewählt werden, ist das Konzept bzgl. Alter der Zielgruppe sehr flexibel.
- Gut in den Unterricht zum Thema Lyrik einzubinden, ggf. ohne die Zuordnungsspiele, stattdessen mit einer vorgegebenen Lyrikauswahl, zu der Wortwolken erstellt werden sollen.

Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- altersgerechte Sachbücher
- Papier und Stifte

Tipps

- Leseschwache Gruppen stichwortartige Steckbriefe mit hohem Bildanteil erstellen lassen. Die App macht das Einbinden von Fotos sehr leicht.
- Die App bietet die Möglichkeit, auf mehreren iPads angelegte Teile in einem Book-Creator-Buch zusammenzufassen. Titelblatt von einer Gruppe entwerfen lassen.
- Internet als Recherchequelle verwenden. In dem Fall die Informationsentnahme auf eine Website beschränken. Der Folgegruppe die besuchte Website angeben.

Wahr oder falsch?

App Book Creator
Zielgruppe 10 – 14 Jahre
Zeit ab 90 Minuten

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

Ablauf Mit einer Impulsfrage zum Thema Falschmeldungen in Zeitungen und Internet wird zur Aufgabe hingeführt: Es sollen Kurzreportagen mit absichtlich eingebauten Fehlern erstellt werden.

Via Beamer wird ein Beispiel für eine solche Reportage gezeigt, ebenso wird die Bedienung der App „Book Creator“ grob erklärt. Anschließend erhalten die Teilnehmer*innen paarweise ein iPad und legen ein neues Buch in der App an. Dabei ist darauf zu achten, dass alle das Layout „Hochformat, Seiten nebeneinander“ wählen und zunächst nur die linke Hälfte einer Doppelseite füllen.

Nun wählt jede Kleingruppe ein Sachbuch als Informationsquelle für die Reportage aus und erstellt auf dem iPad eine Seite mit einem gefälschten Bericht. Dabei liegt der Fokus sowohl beim Inhalt als auch bei der Gestaltung auf originellen Ideen. Jede Gruppe notiert für die Abschlussrunde auf einem Blatt Papier, welche Fehler sie eingebaut hat.

Für die zweite Phase werden die iPads einschließlich des verwendeten Sachbuchs unter den Kleingruppen getauscht. Nun gilt es, alle eingebauten Fehler herauszufinden und einen korrekten Bericht zu erstellen – in demselben Book-Creator-Buch, jeweils auf der rechten Seite. Bei dessen Gestaltung sollen genau dieselben Features eingesetzt werden wie in der ersten Reportage: Eine falsche Abbildung wird durch eine richtige ersetzt usw.

Zum Abschluss werden die die Book-Creator-Buchseiten gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.

Ziel Die Teilnehmer*innen werden angeregt, Informationen zu vergleichen, zu verarbeiten und ihren Wahrheitsgehalt zu hinterfragen. In der App lernen sie Gestaltungsmöglichkeiten eines eBooks kennen. Sie üben sich dadurch zugleich in Medien- als auch in Informationskompetenz.

iPad-Trip durch die Bibliothek

App Sticky Notes
Zielgruppe 10–15 Jahre
Zeit ab 45 Minuten

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

Ablauf Die Teilnehmer*innen werden zu einer ungewöhnlichen Erkundung der Bibliothek begrüßt und erfahren ihren Auftrag: Teams à drei bis vier Personen erhalten jeweils ein iPad und suchen die hinterlegten Motive in der Bibliothek. Ist ein Motiv gefunden, wird es zum Beweis fotografiert und die beiden Fotos und der passende Hinweis nebeneinander geschoben. Die Bedienung der App erschließt sich leicht, die Teilnehmer*innen benötigen dazu nur wenig Hilfestellung.

Hat ein Team alle Motive gefunden, lässt es den/die Moderator*in kurz die Richtigkeit überprüfen. Anschließend darf das Team eine Notizbuchseite mit eigenen Suchaufgaben erstellen, analog dem Startauftrag mit Fotos und Hinweisen. Diese Notizbuchseite wird dann zum Auftrag für die zweite Phase.

Diese Phase beginnt, wenn alle Teams eigene Aufträge angelegt haben: Die Teams tauschen untereinander die iPads und suchen die von den anderen fotografierten Motive in der Bibliothek.

Zum Abschluss werden von den Notizbuchseiten prägnante und originelle Fotomotive herausgegriffen und via Beamer gezeigt.

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

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**

Tipps

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

Das wird benötigt

- **iPads**
- **Beamer**
- **Jugendbücher, auf deren Buchcover Köpfe oder Körperteile abgebildet sind**

#CoverUp!

App Kamera
Zielgruppe 14 – 16 Jahre
Zeit ab 90 Minuten

Vorbereitung Mit einem iPad einige Beispielfotos produzieren.

Ablauf Die Veranstaltung beginnt mit einer Diskussionsrunde zum Thema „Selfies im Internet" (Erfahrungen, Gefahren, Bildrechte). Anschließend wird mit geeigneten Beispielen die #CoverUp!-Idee vorgeführt: Eine Person wird so fotografiert, dass ein Buchcover in die Person „übergeht". Das Buchcover steht immer im Vordergrund. Ist z. B. auf dem Cover ein Gesicht abgebildet, ersetzt diese Abbildung das Gesicht der Person und somit ist nicht zu erkennen, wer sich hinter dem Buch versteckt.

Die Teilnehmer*innen finden sich nun in Dreiergruppen zusammen und bekommen jeweils ein iPad. Jede/r wählt ein Buch für das eigene #CoverUp!-Porträt aus. Die Teammitglieder beraten sich untereinander, wie ihre Fotos aussehen sollen und fotografieren sich entsprechend der #CoverUp!-Idee gegenseitig mit der Kamera-App des iPads. Dabei gibt die Person, die porträtiert wird, Anweisungen, wie die Aufnahme gemacht werden soll (Perspektive, Abstand, Bildausschnitt etc.). Es können mehrere Probeaufnahmen gemacht werden. Haben alle Mitglieder eines Teams ein gelungenes Foto abgespeichert, geben sie ihr iPad ab.

Zum Abschluss werden die #CoverUp!-Porträts gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.

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

Tipps

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

Übersicht aller verwendeten Apps

Barefoot-Weltatlas

Interaktiver Kinder-Atlas mit rotierendem Globus und kurzen Informationen zu den Ländern der Erde.

Verwendet in der Aktion: Mit dem iPad um die Welt

Book Creator

Mit der App lassen sich einfach und schnell eigene eBooks erstellen, in die auch Fotos und andere Elemente eingebunden werden können.

Verwendet in der Aktion: Wahr oder falsch?

Fiete

App für Kleinkinder mit vielen, einfachen Aktivitäten zum Ausprobieren. Alles passend zum Matrosen Fiete.

Verwendet in der Aktion: Bibliotheksspaß mit Fiete

Google Übersetzer

App für Übersetzungen in 90 Sprachen, Kamera, Tastatur oder Handschrift für viele Sprachen auch mit Audiofunktion zum Anhören der Wörter.

Verwendet in der Aktion: SprachenKiosk

Die große Wörterfabrik

App zum gleichnamigen Bilderbuch von Agnès de Lestrade mit Animationen und kleinen Spielen. Eine poetische Geschichte über den Wert der Sprache.

Verwendet in der Aktion: SprachenKiosk

iMovie

App zur Erstellung/Bearbeitung von Videoclips und Filmtrailern. Verschiedene Trailer-Vorlagen zu unterschiedlichen Genres (Grusel, Märchen, Romantik u. v. m.) mit vorgegebenem Screendesign, Textfeldern und passendem Soundtrack.

Verwendet in der Aktion: Buch auf –Trailer ab!

Kamera

App für Foto- und Videoaufnahmen, auch Frontkamera möglich (standardmäßig auf jedem iPad vorhanden).

Verwendet in der Aktion: BilderKlickSuche, BücherBlitzlicht, #Cover up!

Moldiv

App zum Gestalten einer Collage aus mehreren Fotos mit vielen Designvorlagen zum Auswählen und Textfunktion.

Verwendet in der Aktion: BücherBlitzlicht

Übersicht aller verwendeten Apps

Monsters behave!

Sprachspiel-App mit frechen Monstern, witzigen Reimen und kleinen Spielen.

Verwendet in der Aktion: MonsterKnigge

Photo Booth

Foto-App mit vielen Verfremdungseffekten.

Verwendet in der Aktion: BilderKlickSuche

Sticky Notes

Virtuelles Notizbuch mit Haftnotizen und Kamerafunktion.

Verwendet in der Aktion: iPad-Trip durch die Bibliothek

TagCloud

App zum Gestalten von „Wortwolken" mit vielen Designvorlagen. Der zu verarbeitende Text wird selbst eingegeben.

Verwendet in der Aktion: LyrikTags

Tayasui Sketches

Zeichen-App mit verschiedenen Malwerkzeugen und Effekten (z. B. Aquarell, Buntstift etc.).

Verwendet in der Aktion: MonsterKnigge

Unsere große Stadt

Wimmelbuch-App zum gleichnamigen Buch von Ali Mitgutsch. In Fotoalben vorgegebene Detailaufnahmen müssen auf den Buchseiten entdeckt und die Ausschnitte mit einer integrierten, virtuellen Fotokamera abfotografiert werden. Sind die Details genau getroffen, gibt es Sternchen.

Verwendet in der Aktion: BilderKlickSuche

Zeichen Pad

Kindgerechte Mal-App mit Pinsel, Bunt-, Fett-, Filz- und Stempelstiften und vielen Untergründen etc.

Verwendet in der Aktion: BücherBlitzlicht

Hinweise

Die Konzepte sind für die Umsetzung mit iPads entwickelt. Manche Apps sind nur für iPad verfügbar. Wenn Sie mit anderen Tablets arbeiten, müssen Sie ggf. nach Entsprechungen suchen.

Da sich Logos und Preise der Apps häufig ändern, ist beides in der Übersicht nicht aufgeführt.

Zu den meisten Apps finden Sie Anleitungen und/oder Videotutorials im Internet.

Herzlich willkommen

Die Stadtbücherei Frankfurt am Main

Die Stadtbücherei Frankfurt am Main ist eine der publikumsstärksten Einrichtungen der Stadt Frankfurt. Pro Jahr zählt die Bibliothek rund 1.5 Millionen Besuche und 2.6 Millionen Ausleihen allein in den Öffentlichen Bibliotheken.

Sie bietet Informationen und Medien in den verschiedenen Formaten, ist Informationsportal, Ausleihstelle, Lernraum und Treffpunkt für Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren, für Lernende und Ratsuchende, für Freizeitleser und Musikliebhaber. Die Bibliothek bietet den Zugriff zu elektronischer Information über Datenbanken und das World Wide Web. Die Stadtbücherei ist eine breit vernetzte Bildungsinstitution und arbeitet mit vielen städtischen und überregionalen Bildungs- und Kulturpartnern eng zusammen.

Mit ihren Öffentlichen Bibliotheken, der Fahrbibliothek und den Schulbibliotheken ist sie mehr als 140 Mal in der Stadt präsent. Eine Besonderheit der Stadtbücherei ist die Schulbibliothekarische Arbeitsstelle I sba, die in ihrem Verbund über 100 Schulbibliotheken organisiert. Die sba bietet außerdem allen 160 Frankfurter Schulen thematisch differenzierte ausleihbare Medienangebote, sowie Beratung, Know-how und Leseförderaktivitäten an.

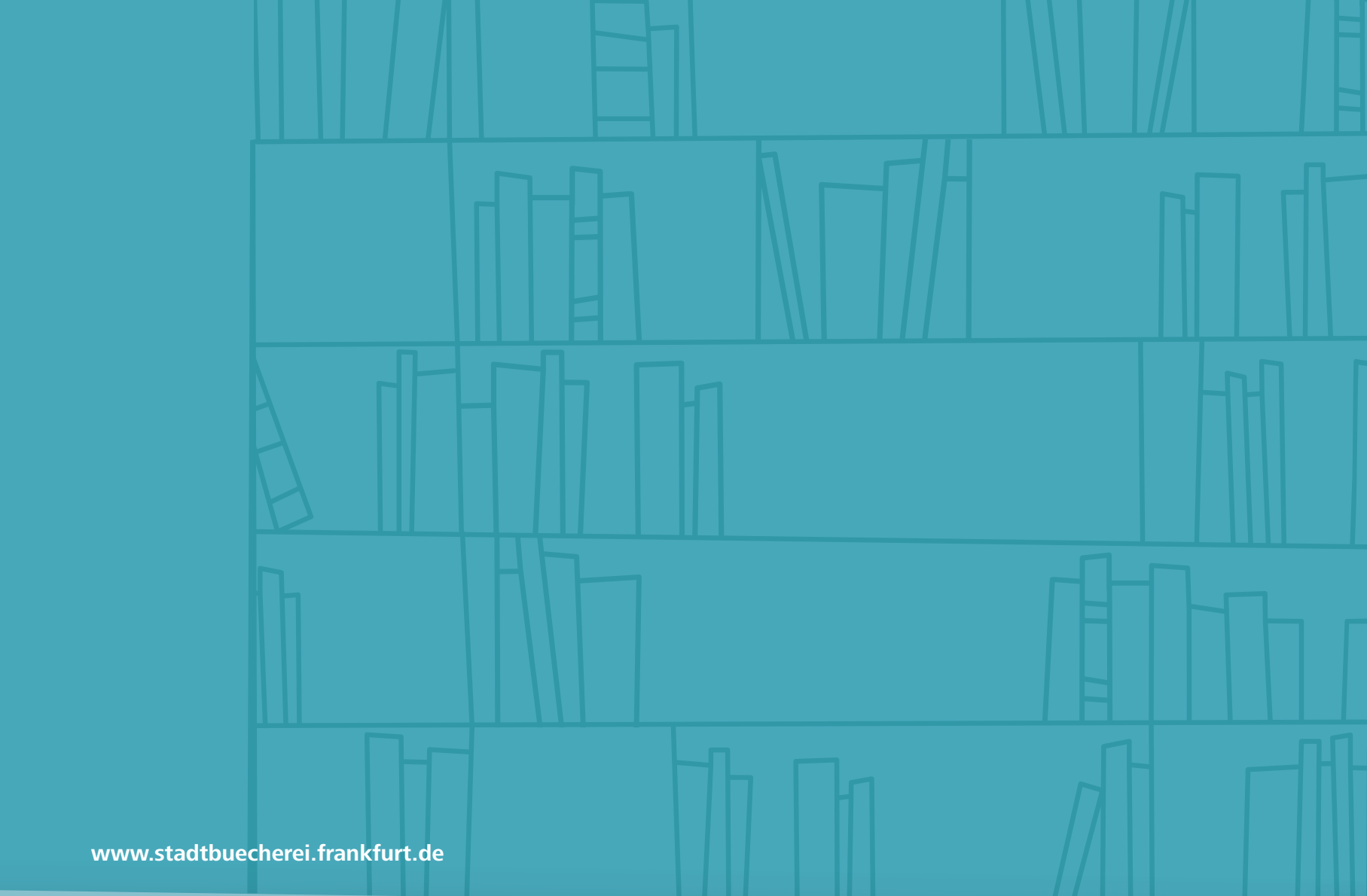
Die junge Zielgruppe wird mit einem ausgebauten Veranstaltungsangebot besonders gefördert. Die kreative Vermittlung von Lesespaß und die Entwicklung von Medien- und Informationskompetenz sind in den Öffentlichen Bibliotheken und in den Schulbibliotheken gleichberechtigte Kernaufgaben.

Mit ihrem Angebot steht die Stadtbücherei für Chancengleichheit, Bildungsgerechtigkeit und freien Informationszugang.

Die Bibliotheken der Stadtbücherei

(Stand April 2016)

- Zentralbibliothek mit Musikbibliothek,
- Zentrale Kinder- und Jugendbibliothek
- 4 Bibliothekszentren
- 12 Stadtteilbibliotheken
- Fahrbibliothek mit 2 Bücherbussen und über 30 Haltestellen
- 104 Schulbibliotheken im Verbund der Schulbibliothekarischen Arbeitsstelle I sba



www.stadtbuecherei.frankfurt.de