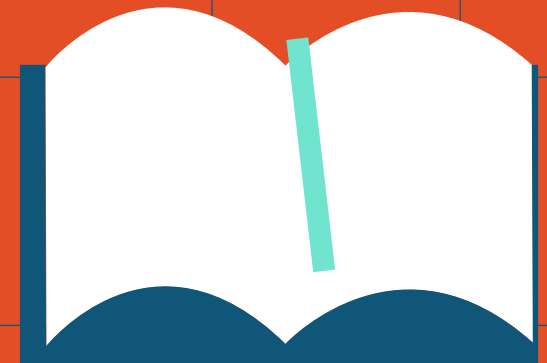
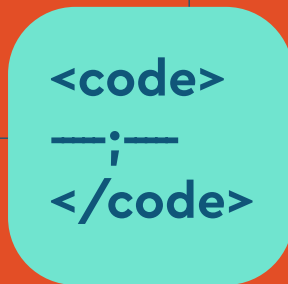
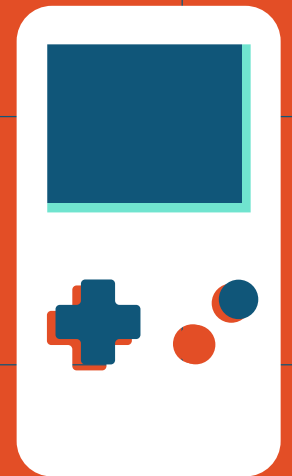
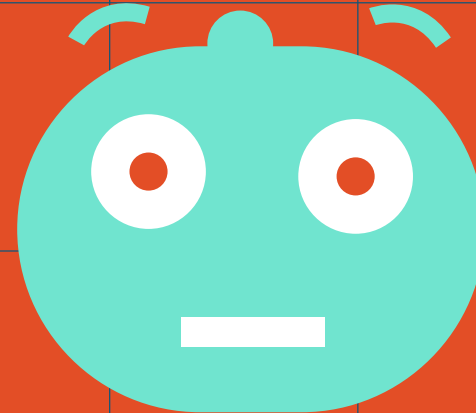


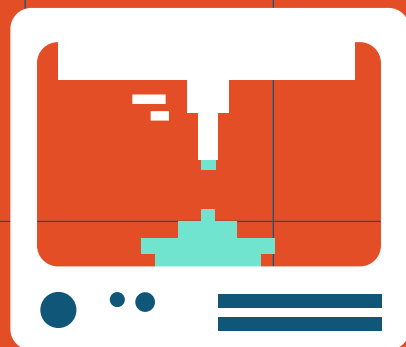
# Einfach Digital

Digitale Medienangebote  
für Ihre Bibliothek



Netzwerk  
Bibliothek  
Medien  
Bildung

Creative Commons Lizenz:  
cc-by-nc-sa



**Digitale Medienangebote für Ihre  
Bibliothek** 3

**Vorlese-Projekte** 4

**Audio-Projekte** 5

**Video-Projekte** 6

**Foto-Projekte** 7

**Gaming-Projekte** 8

**Making-Projekte** 10

**Coding-Projekte** 14

**Internet- und Social Media-Projekte** 16

**Die Autoren** 18

**Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«** 20



## Digitale Medienangebote für Ihre Bibliothek

Workshops mit Tablets, Games oder Robotern – Bibliotheken sind wichtige Orte der Medienbildung. Zu ihren zentralen Aufgaben zählen die Förderung und Stärkung von Lese-, Informations- und Medienkompetenz, um allen Menschen gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen – inzwischen ganz selbstverständlich auch auf digitalem Weg.

Bibliotheken stellen zahlreiche Angebote zur Verfügung, um den Umgang mit digitalen Medien zu fördern – u. a. für Kinder, Jugendliche oder Senior\*innen. Darunter Gaming-Ecken, Maker-Spaces, Digitales Vorlesen, Podcast-Workshops, Film-Projekte und vieles mehr.

Doch welche digitalen Medienangebote eignen sich für den Einsatz in Ihrer Bibliothek? Diese Broschüre stellt ausgewählte Medien und ihre möglichen Anwendungsgebiete in Bibliotheken vor und zeigt auf, welche Vorteile und Lernziele sich mit dem Einsatz verbinden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Ihr Projektteam »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«

# Digitale Vorlese-Projekte

Lesen ist eine Schlüsselkompetenz und wichtige Voraussetzung für lebenslanges Lernen. Digitale Leseförderung mit Vorlese-Apps macht Kindern Spaß und erhöht ihre Lesemotivation. Integrierte Spiele und Mitmach-Elemente regen die Kreativität an, die gemeinsame Beschäftigung mit den Apps fördert Sprach- und Sozialkompetenzen der Kinder. In den Vorlese-Apps sind die Geschichten häufig mit Spielen verbunden. Sie eignen sich gut, um Methoden der aktiven Medienarbeit einzubinden. Je nach Thema und Alter der Kinder kann die Geschichte zum Beispiel weitererzählt, verfilmt oder vertont werden.

---

## Gute Argumente für Digitales Vorlesen in Bibliotheken

- Digitale Vorlese-Projekte können bei Kindern mit ganz unterschiedlichen Sprachvoraussetzungen eingesetzt werden.
- Sie sind vielfach einsetzbar und kombinierbar mit anderen Methoden.
- Der spielerische Zugang zu Literatur macht das Lesen attraktiv.

---

## Ideen für digitale Vorlese-Projekte in Bibliotheken können sein:

- Bilderbuchkino: Bilderbuch mit einem Beamer an die Wand projizieren, während Sie vorlesen.
- Hörspiel: Vorlesegeschichten mit eigenen Geräuschen vertonen.
- Interaktives Geschichtenerzählen: Bauen Sie kleine Mitmach-Spiele und Aufgaben ins Vorlesen ein.

---

## Online-Tipps

- Tigerbooks: [www.tiger.media/tigerbooks](http://www.tiger.media/tigerbooks)
- Stiftung Lesen: [www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/lesenmitapp](http://www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/lesenmitapp)
- Einfach Vorlesen: [www.einfachvorlesen.de](http://www.einfachvorlesen.de)
- Methodenheft des Landesbibliothekszenentrums Rheinland-Pfalz (LBZ) »Leseförderung & Medienbildung mit Tablets«: [https://lbz.rlp.de/file-admin/lbz/Ueber\\_uns/Publikationen/Arbeitshilfen/Lesefoerderung\\_und\\_Medienbildung\\_Methodenheft.pdf](https://lbz.rlp.de/file-admin/lbz/Ueber_uns/Publikationen/Arbeitshilfen/Lesefoerderung_und_Medienbildung_Methodenheft.pdf)



# Audio-Projekte



Audioformate wie Hörspiele, Radiosendungen oder Podcasts begleiten viele Menschen durch alle Lebensalter. Audioprojekte in der Bibliothek eignen sich daher sowohl für Kinder als auch für Erwachsene als niederschwelliger Zugang zu ersten eigenen Medienproduktionen. Durch das Produzieren von Audioprodukten erlernen die Nutzer\*innen Recherchekompetenz und Methoden des journalistischen Arbeitens. Kinder trainieren dabei zudem das aufmerksame Zuhören und lernen, die Funktion und Bedeutung von Musik, Sprache und Geräuschen zu differenzieren. Dabei ist die Themenvielfalt groß und es können Inhalte bearbeitet werden, die einen eindeutigen Bezug zur Lebenswelt der jeweiligen Zielgruppe haben.



---

## Gute Argumente für Audioprojekte in Bibliotheken

- Audioprodukte sind für Menschen aller Altersklassen relevant, weil man – je nach Anspruch und Kompetenz – sehr einfache, aber auch komplexe und qualitativ hochwertige Produkte erstellen kann.
- Um ein Audioprojekt zu planen, braucht es vergleichsweise wenig Technik. Somit sind damit auch nur geringere Kosten verbunden.

---

## Ideen für Audio-Projekte in Bibliotheken können sein:

- Geschichten aus Büchern weitererzählen und vertonen.
- Hörspiele und Podcasts umsetzen.
- Informationsfeature zu bestimmten Themen erstellen.
- Geräusch- und Soundcollagen basteln (z. B. aus dem eigenen Stadtteil).
- Eigene Musik komponieren.
- Radiosendungen produzieren.
- Audio-Guides selbst erstellen.



---

## Online-Tipps

- Projektideen zum Thema Audio: [www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/](http://www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/)
- Freies Audio-Schnittprogramm: [www.audacity.de/](http://www.audacity.de/)

## Video-Projekte



Mittlerweile kann fast jeder überall Filme mit dem Smartphone produzieren und auf verschiedenen Plattformen mit einer globalen Öffentlichkeit teilen. Medienpädagogische Projekte zur Produktion von Clips und Filmen sind daher sowohl bei jungen als auch bei älteren Zielgruppen gefragt. Aber auch das Storytelling eines Films kann für die Projektarbeit in Bibliotheken interessant sein. Denkbar ist in diesem Bereich auch eine Zusammenarbeit mit Schulen (z. B. für den Deutschunterricht), wo eine unkonventionellere Weise des Erzählens und damit eine Orientierung an der Lebenswelt der Schüler relevant ist.

### Gute Argumente für Videoprojekte in Bibliotheken

- Komplexe Themen können mit Videoprojekten kreativ bearbeitet werden.
- Lerninhalte können spielerisch / künstlerisch vermittelt werden.
- Lese- und Sprachförderung werden trainiert.
- Kreativität und Teamarbeit wird gefördert.
- Geschichten können von den Kindern und Jugendlichen selbst erzählt werden (Storytelling).
- Marktmechanismen / Manipulationen werden durch aktive Medienarbeit entschlüsselt und reflektiert.
- Als Ergebnis entsteht ein nachhaltiges Medienprodukt.

### Ideen zum Einsatz von Videoprojekten in der Bibliothek können sein:

- Kurzfilme und Dokumentationen produzieren.
- Animationsfilme und thematische Trickfilme mit Bastelfiguren oder Lego erstellen.
- Kurze Clips und Instagram Storys produzieren.
- Buchtrailer für das Lieblingsbuch erstellen.

### Online-Tipps

- Diese Apps eignen sich für den Einsatz bei Videoprojekten:
- Splice: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.splice.videoeditor&hl=en>
  - iMovie für iOS und macOS: [www.apple.com/de/imovie](http://www.apple.com/de/imovie)
  - Stop Motion Studio: [www.cateater.com](http://www.cateater.com)
  - Freies Video-Schnittprogramm: [www.shotcut.org](http://www.shotcut.org)
  - Projektideen zum Thema Video: [www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/](http://www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/)

## Foto-Projekte



Spätestens seit der Erfindung der Smartphones und sozialen Plattformen wie Instagram stehen Fotos im Mittelpunkt unseres medialen Handelns. Digitale Bilder sind schnell gemacht und fast genauso schnell hochgeladen. Fotoprojekte in Bibliotheken bieten den Nutzer\*innen künstlerischen Spielraum und fördern die Kreativität, auch indem etwa Geschichten mit den Fotos erzählt werden. Darüber hinaus geben sie die Möglichkeit, sich mit technischen Aspekten der Fotografie wie Perspektive, Belichtungszeit und Einstellungen auseinanderzusetzen.

### Gute Argumente für Fotoprojekte in Bibliotheken

- Fotoprojekte sind niederschwellig, schnell und einfach umzusetzen.
- Fotoprojekte bilden die Auseinandersetzung mit technischen und ästhetischen Grundlagen der Fotografie.
- Ausdruck und Präsentation individueller Sichtweisen werden geschult.
- Das genaue Hinsehen wird erlernt und Bilder bewusst wahrgenommen.
- Kreativität, Sprachkompetenz, Medienkompetenz werden gefördert.
- Der Einfluss von Fotografien auf unser Bild von der Wirklichkeit wird hinterfragt und reflektiert.
- Fotoprojekte funktionieren gut mit BYOD = bring your own device (Fotoapparat, Smartphone, Tablet) und sind ohne viel Technik umsetzbar.

### Ideen für Fotoprojekte in der Bibliothek können sein:

- Collagen erstellen und Bilder verwildern.
- Fotostories und Comics erstellen.
- Begriffe und Reime fotografisch illustrieren.
- Bookface Friday in der Bibliothek etablieren.

### Online-Tipps

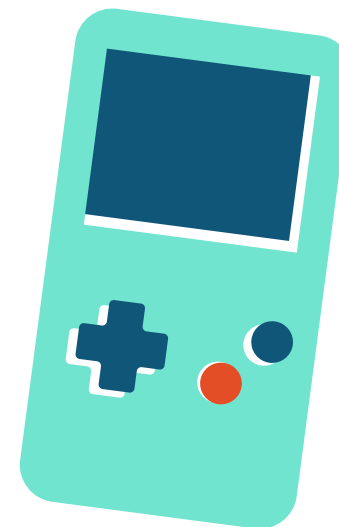
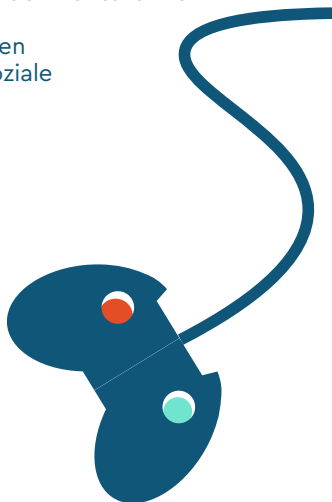
- Diese Apps eignen sich für den Einsatz bei Fotoprojekten:
- Comics erstellen mit Comic Life: [www.plasq.com/apps/comiclife/macwin](http://www.plasq.com/apps/comiclife/macwin)
  - Collagen erstellen mit PicCollage: [www.piccollage.com](http://www.piccollage.com)
  - Plakate erstellen mit Canva: [www.canva.com/signup](http://www.canva.com/signup)
  - Bildbearbeitung mit Polarr: [www.polarr.com](http://www.polarr.com)
  - Bookface: [www.instagram.com/explore/tags/bookface](https://www.instagram.com/explore/tags/bookface)

# Gaming-Projekte

Computerspiele verzeichnen heute Rekordumsätze und sind aus dem Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. Viele Bibliotheken haben bereits Computerspiele in ihren Bestand aufgenommen oder bieten Spielekonsolen an, die man in der Bibliothek nutzen kann. Darüber hinaus ermöglichen Computer- und Konsolenspiele jedoch Chancen für die Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen und sollten in die medienpädagogische Projektarbeit der Bibliothek eingebunden werden. Denn Gaming macht nicht nur Spaß, das gemeinsame Erleben und der Austausch über das Spiel fördern auch Medien-, Sozial- und Sprachkompetenzen der jungen Bibliotheksbesucher\*innen.

## Gute Argumente für Gaming-Projekte in Bibliotheken

- Computerspiele können Wissen vermitteln und laden selbst zum kreativen Schaffen ein.
- Sie eröffnen Lern- und Erfahrungsräume sowie Raum für soziales Miteinander und sind ästhetische Werke, die Geschichten erzählen.
- Sie erhöhen Chancen auf Teilhabe in der digitalen Welt.
- Sie fördern den souveränen Umgang mit digitalen Spielwelten.
- Sie behandeln aktuelle kulturelle Fragestellungen und sensibilisieren für Risikobereiche.
- Sie fördern die Fähigkeit, sich in einem aktivierenden Kontext mit komplexen Systemen zu beschäftigen.
- Sie schaffen Zugänge zu Kindern und Jugendlichen mit unterschiedlichen Bildungshintergründen (soziale Bibliotheksarbeit).



## Ideen zum Einsatz von Gaming-Angeboten in Bibliotheken können sein:

- Spieletester-AG initiieren.
- Let's plays oder Machinimas produzieren.
- Gaming-Nachmittage organisieren.
- Textadventures mit Twine erstellen.
- Digitale Fußball-Spiel-Turniere zeitgleich zur Bundesliga organisieren.
- Spiele mit Scratch oder Bloxels selbst entwickeln.
- Eigene VR-Brille bauen.

## Online-Tipps

Informationen zu aktuellen Spieletrends und Ideen zum kreativen Einsatz von Computerspielen bieten u. a. folgende Websites:

- Spielbar der bpb: [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)
- Spieleratgeber NRW: [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)
- Tommi Kindersoftwarepreis: [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)
- Medienkompetent mit Games: [medienkompetent-mit-games.de](http://medienkompetent-mit-games.de)
- Creative Gaming: [www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele](http://www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele)
- Spiel für Einstieg ins Game-Design: <https://edu.bloxelsbuilder.com/>



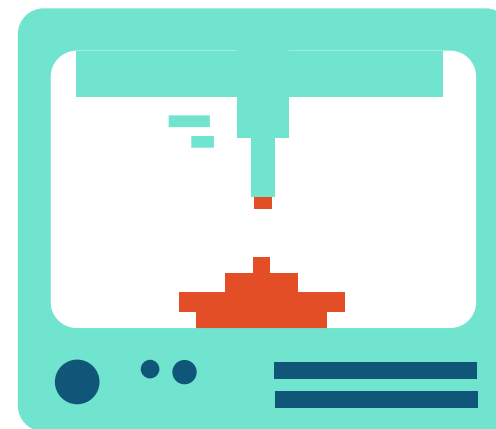
# Making-Projekte

»Lernen durch Machen« ist ein zentraler Aspekt der Maker-Philosophie. Ausprobieren, teilen und voneinander lernen gehören zu den Leitprinzipien der Maker-Bewegung, die in sogenannten Repair-Cafés entstand. Auf »Making« in Bibliotheken trifft man heute häufig in Form von eingerichteten Maker-Spaces (vgl. Einleitung), in denen technische Geräte genutzt werden können. Aber auch Näh-, Bastel- und Zeichenkurse, Workshops zu den Themen 3D-Druck, Lasercutting oder Löten werden dort durchgeführt und locken neue kreative Nutzer\*innen in die Bibliothek, die ihrem Hobby nachgehen wollen.

---

## Gute Argumente für das Thema »Making« in Bibliotheken

- Making-Räume schaffen neue Lernumgebungen und einen spielerischen Zugang zu verschiedenen Themen.
- Kreatives Arbeiten und offenes Lernen, neuartige Lösungen (Scheitern möglich!) werden ermöglicht.
- Verschiedene (digitale) Werkzeuge können ausprobiert und eingesetzt werden.
- Analoge und digitale Medien können kombiniert genutzt werden.
- Zusammenspiel von sozialen, politischen, technischen und ökologischen Komponenten wird geschaffen.
- Gesellschaftliche Auseinandersetzung durch individuelles Selbermachen und bewusstes Produzieren von (technischen) Dingen wird ermöglicht.
- Kreative Communities erhalten Zugang zur Bibliothek.



---

## Ideen zum Einsatz von Making-Angeboten in Bibliotheken können sein:

- Tinker-Nachmittage veranstalten.
- Mit 3D-Stiften malen.
- 3D-Druck und CAD-Workshops umsetzen.
- Lego-Ersatzteile drucken.
- Cosplay-Workshops mit Kostüm-Nähen und Einbau von 3D-Druck-Elementen veranstalten.

---

## Online-Tipps

- Tipps und Projektideen rund um das Thema Making mit Kindern und Jugendlichen bieten folgende Websites:
- Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten: [www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making\\_handbuch\\_online\\_final.pdf](http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf)
  - Maker Days for Kids: [www.makerdays.wordpress.com/materialien](http://www.makerdays.wordpress.com/materialien)
  - Projektideen zum Thema Making: [www.medienundbildung.com/projekte/maker-labor](http://www.medienundbildung.com/projekte/maker-labor)





# Coding-Projekte

Programmieren ist eine immer wichtiger werdende Kompetenz, die heute in vielen zukunftsweisenden Berufen Voraussetzung ist. Darüber hinaus fördert die Auseinandersetzung mit den Grundprinzipien des Programmierens das logische Denken, planerische Kompetenz und regt die Auseinandersetzung mit Ordnungsprinzipien und Reihenfolgen an. Das Verständnis für das uns allzeit umgebende Internet, für Websites und Suchmaschinen vertieft sich. Mehr und mehr finden deshalb Coding-Angebote für Kinder und Jugendliche ihren Weg in die Bibliotheken, die das Coding jenseits einer rein technologischen Sichtweise in den Blick nehmen, etwa über das Experimentieren mit Controllern, Robotern oder Sensoren.

---

## Gute Argumente für Coding-Angebote in Bibliotheken

- Coding-Angebote ermöglichen die kreative und produktive Auseinandersetzung mit Computern und Robotern.
- Sie entwickeln ein Verständnis dafür, wie die digitale Welt konstruiert ist.
- Technologische und konzeptionelle Fähigkeiten werden gefördert und können mit gesellschaftlichen Fragestellungen verknüpft werden.
- Einfacher Einstieg in Logik durch Projekte mit kleinen Minirobotern oder Programmen wird ermöglicht.

---

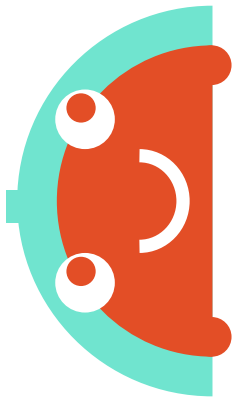
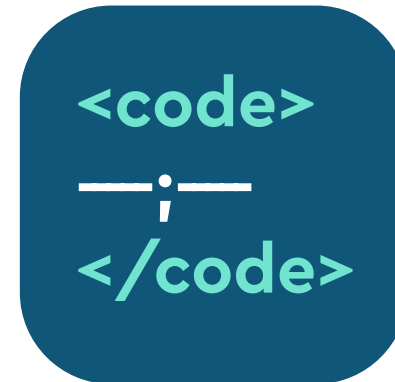
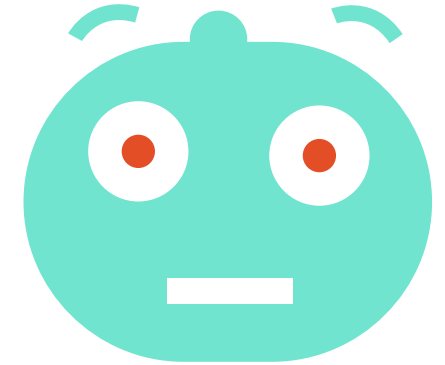
## Ideen zum Einsatz von Coding-Angeboten können sein:

- Einfaches Programmieren mit Makey Makey.
- Einfaches Programmieren auch für ältere Kinder mit Calliope Mini.
- Programmieren über Farbsysteme mit Ozobots.
- Robotik mit Lego Mindstorm.

---

## Online-Tipps

- Einführungen in das Thema Coding und ausführliche Projektbeschreibungen bieten folgende Websites:
- Handbuch »Jugend hackt« von Mediale Pfade: [www.handbuch.jugendhackt.de](http://www.handbuch.jugendhackt.de)
- Projektideen zum Thema Coding: [www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch](http://www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch)
- Einfache Programmiersprache: [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)



# Internet- und Social Media-Projekte

Das Internet ist mittlerweile das wichtigste Kommunikationsmedium unserer Gesellschaft. Von Urheberrecht, Datenschutz, Cybermobbing und Hate Speech bis hin zur Interaktion in sozialen Netzwerken gibt es zahlreiche aktuelle Fragestellungen, die sich aus unserem vernetzten Zusammenleben ergeben und in Bibliotheksprojekten kritisch bearbeitet werden können. Neben umfassenden Hintergrundinformationen zu Begriffen wie Fake News, Filterblasen oder Influencer können insbesondere praktische Ansätze und Methoden dabei unterstützen, das Thema mit Jugendlichen zielgruppengerecht, aktivierend und alltagsrelevant aufzugreifen.

---

## Gute Argumente für Projekte zum Thema »Internet und Soziale Medien« in Bibliotheken

- Die Vermittlung des Umgangs mit dem Internet und sozialen Medien ist essenziell zur Förderung von Medien- und Informationskompetenz.
- In Internet- oder Social Media-Projekten können die Lebenswelten verschiedener Zielgruppen widerspiegelt sowie die Selbst- und Wertereflexion gefördert werden.
- Das Wissen über Marktmechanismen wird ausgebaut.
- Die Kritikfähigkeit auf vermittelte Rollenbilder, Werthaltungen und Normen wird gestärkt.

---

## Ideen zum Einsatz von Internet- oder Social Media-Projekten können sein:

- Workshop: Wie erkennt man Fake News?
- Phänomen der Influencer\*innen in sozialen Medien thematisieren.
- Love & Hate Speeches analysieren.



---

## Online-Tipps

Informationen zu aktuellen Themen der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen oder auch dem Thema Fake News bieten folgende Websites:

- Klicksafe: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)
- Handysektor.de: [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)
- Saferinternet.at: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)
- Junait – Das Medienkompetenzspiel: [www.junait.de](http://www.junait.de)
- Arbeitsblatt der IFLA zu Fake News: [www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german\\_-\\_how\\_to\\_spot\\_fake\\_news\\_aug19.jpg](http://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german_-_how_to_spot_fake_news_aug19.jpg)
- Selbstlernkurs zum Faktencheck der ZLB: [faktencheck.zlb.de](http://faktencheck.zlb.de)
- Planspiel der Büchereizentrale Schleswig-Holstein (inklusive Arbeitsmaterialien): [www.diefakehunter.de](http://www.diefakehunter.de)
- Escape Room rund um Fake News: [www.escapefake.org](http://www.escapefake.org)
- Spiel, das sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Fake News beschäftigt: [www.fakeittomakeit.de](http://www.fakeittomakeit.de)
- Spiel, in dem man selbst Verbreiter\*in von Desinformation wird: [www.getbadnews.de](http://www.getbadnews.de)

# Die Autor\*innen

## Kim Farah Giuliani

Kim Farah Giuliani ist als Bibliothekarin und Medienpädagogin an der Zentral- und Landesbibliothek Berlin tätig. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen der Dialog sowie Lernwerkstätten mit der Stadtgesellschaft zu Themen der Medienbildung wie kreative Produktion, Broadcasting und Streaming multimedialer Inhalte, Digital Detox sowie das lebensbegleitende Lernen mit digitalen Medien.

## Kathrin Joswig

Kathrin Joswig ist freie Medienpädagogin aus Hamburg. Ihr Schwerpunkt ist die handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen, vorwiegend im Bereich digitale Spiele. Sie gibt Workshops und Fortbildungen für Multiplikator\*innen zum Thema und veranstaltet mit der Initiative Creative Gaming e.V. Projekte mit Jugendlichen rund um den kreativen Umgang mit Games. Seit 2016 ist sie bei den Bücherhallen Hamburg im Bereich Vermittlungs- und Programmarbeit der Zentralbibliothek tätig.

## Dennis Kranz

Dennis Kranz ist Medienpädagoge der Stadtbibliothek Rostock. Er ist in vielen verschiedenen Bereichen der Medienbildungsarbeit aktiv. Seine Arbeitsschwer-

punkte liegen u. a. im Gaming-, Film- und Audio-Bereich. Darüber hinaus begibt er sich gerne in neue Felder und probiert dabei immer wieder neue Medien aus.

## Nicole Krüger

Nicole Krüger ist Bibliothekarin und MA in Philosophie, seit August 2020 ist sie tätig an der ZHAW, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Bereich OER – Open Educational Resources. Als langjährige Mitarbeiterin der ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft in Kiel gestaltete sie E-Learning-Materialien und OER zum wissenschaftlichen Arbeiten. Zudem hatte sie einen Lehrauftrag an der Universität Kiel, hospitierte zum Thema Informationskompetenz in New York und ist Mitglied der Redaktion von [www.informationskompetenz.de](http://www.informationskompetenz.de).

## Andreas Langer

Andreas Langer ist Diplom-Medienpädagoge und Ansprechpartner für die Bereiche Medienpädagogik, Medienbildung und Jugendmedienkultur bei der Büchereizentrale Schleswig-Holstein. Er berät und unterstützt unter anderem Bibliotheken bei der Entwicklung und Durchführung von innovativen medienpädagogischen Projekten und Angeboten. Bundesweite Projekte wie »Die Fakehüter« der Büchereizentrale Schleswig-Holstein oder die »Eltern-LAN« sowie die

Veranstaltung der Bundeszentrale für politische Bildung »Eltern/Pädagogen online« wurden von und mit ihm entwickelt.

## Dagmar Schnittker

Seit 2007 leitet Dagmar Schnittker die Stadtbücherei Ibbenbüren und arbeitet dort u. a. mit den Tools Arduino, Calliope, Makey Makey, Blue-Bot, Bee-Bot, Ozobot, Dash Roboter, Lego Education WeDo, Cubetto, AR und VR, Trickfilm, Comic, Schneidplotter, Digitalisierungsgeräte und 3D-Druck. Darüber hinaus ist sie Expertin für den Medienkompetenzrahmen NRW in Bibliotheken.

## Achim Schroth

Achim Schroth ist Fachangestellter für Medien- und Informationsdienste in der Stadtbibliothek Pforzheim und konzipiert dort die medienpädagogischen Veranstaltungen im Bereich Gaming und Maker-Space. Er bietet dort bspw. CAD-Kurse für Erwachsene und verschiedene Programmierkurse mit Tools wie Calliope Mini und Lego Mindstorms für Kinder oder Schulklassen an.

## Dorle Voigt

Dorle Voigt ist Medienpädagogin der Stadtbücherei Frankenthal und entwickelt dort Angebote zur Medienbildung, wie bspw. Einführungen zu den digitalen Angeboten, Workshops und Fortbildungen zur kreativen Medienproduktion, Lese-

förderung mit digitalen Medien, Coding und Gaming. Dabei kombiniert sie gerne analog und digital, kreatives Chaos und Lernziele, Praxis und Theorie oder Buch und Tablet.

## Raphaela Müller

Raphaela Müller ist seit 2018 medienpädagogische Referentin am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Davor war sie acht Jahre in der Münchner Stadtbibliothek tätig und leitete dort das Programmangebot für junge Erwachsene und die medienpädagogischen Aktivitäten. Bei ihrer Arbeit stehen die Demokratie- und Medienkompetenzförderung sowie die Stärkung der Perspektiven von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie deren Medienhandeln im Vordergrund.

## Maria Bauer

Maria Bauer ist seit 2010 als Medienpädagogin in Berlin tätig. Sie arbeitete u. a. in einem Medienkompetenzzentrum und in der medienpädagogischen Weiterbildung für sozialpädagogische Fachkräfte. Seit 2019 ist sie Mitarbeiterin im Projekt Netzwerk Bibliothek Medienbildung des dbv.

# Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«

Von 2019 bis 2022 setzt der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv) das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung« um. Das Netzwerk besteht aus verschiedenen Expert\*innen aus Bibliotheken, die über ein breites Wissen und Erfahrungen in der Förderung von Medienkompetenz verfügen und dieses in ihren Bibliotheken bereits erfolgreich umsetzen. Gemeinsam mit dem Projektteam und dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis haben sie diese Broschüre entwickelt, um ihr Praxiswissen mit möglichst vielen Bibliotheksmitarbeiter\*innen zu teilen.

## Kontakt:

Deutscher Bibliotheksverband e.V.  
»Netzwerk Bibliothek Medienbildung«  
Fritschestr. 27 – 28  
10585 Berlin  
030/644 98 99-10  
dbv@bibliotheksverband.de  
www.netzwerk-bibliothek.de  
www.bibliotheksverband.de

## Bildnachweise:

dbv/Nadja Wohlleben

## Design:

mor-design.de

Alle Texte werden unter Creative Commons



(Namensnennung, nicht-kommerziell, share alike) veröffentlicht.

In Zusammenarbeit mit



Andreas Langer



Kathrin Joswig



Dagmar Schnittker



Achim Schroth



Dennis Kranz



Dorle Voigt



Kim Giuliani



Nicole Krüger



