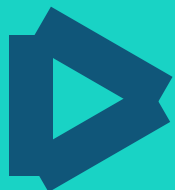
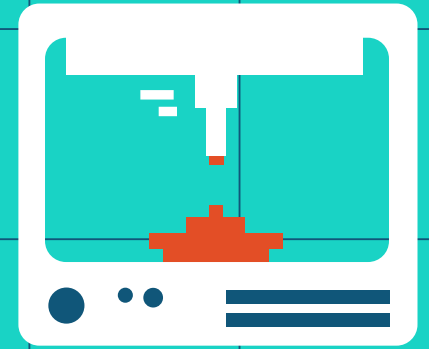
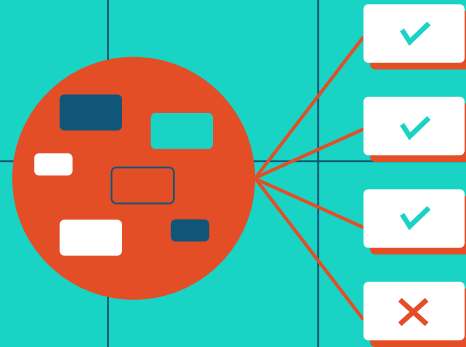
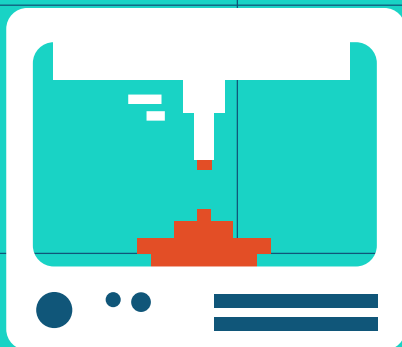
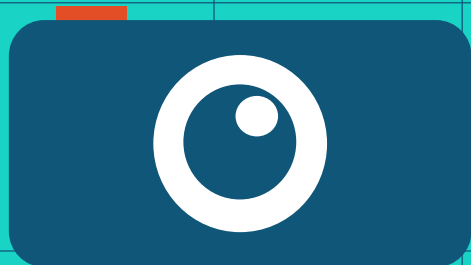


Medienkompetenz fördern – Wissen weitergeben

Ein Workshopleitfaden für
Bibliotheksmitarbeiter*innen



Netzwerk
Bibliothek
Medien
Bildung



Vorwort	2
Module	4
Wie schaffe ich einen guten Workshoprahmen?	8
Modul 1	14
Medienbildung: Theorie und Haltung	
→ Inhalte des Moduls	
→ Lernziele	
→ Ablaufvorschlag	
→ Weiterführende Informationen und Literaturhinweise	
Modul 2	30
Konzeptentwicklung medienpädagogischer Workshops	
→ Inhalte des Moduls	
→ Lernziele	
→ Ablaufvorschlag	
→ Weiterführende Informationen und Literaturhinweise	
Modul 3	46
Praxistools	
→ Inhalte des Moduls	
→ Lernziele	
→ Ablaufvorschlag	
→ Weiterführende Informationen und Literaturhinweise	
Die Autor*innen	62
Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«	64

Vorwort

Die digitale Transformation verändert zunehmend die Bildungsarbeit. Neue Medien, Geräte und Tools bereichern unser Leben auf vielfältige Art. Die Förderung von Medienkompetenz spielt daher eine zentrale Rolle für die pädagogische Arbeit in Bibliotheken, denn sie ist zu einem der Schlüssel für die gesellschaftliche Teilhabe geworden.

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, auch digital, zu ermöglichen. Viele Bibliotheken bieten daher zahlreiche Angebote zur Nutzung und zum Umgang digitaler Medien u. a. für Kinder, Jugendliche oder Senior*innen an.

Der vorliegende Workshopleitfaden richtet sich an Bibliotheksmitarbeiter*innen, die ihr medienpädagogisches Know-how weitergeben möchten. Sie sollen dabei unterstützt werden, eigene Weiterbildungsworkshops mit verschiedenen Methoden und Formaten zu entwickeln, um ihre Erfahrung in der Förderung von Medienkompetenz sowohl an andere Bibliotheksmitarbeiter*innen als auch an lokale Multiplikator*innen aus den Bereichen Bildung, Erziehung und Soziales weiterzugeben.

Wie ist der Leitfaden zu benutzen?

Der Leitfaden »Medienkompetenz fördern – Wissen weitergeben« bietet individuell anpassbare Workshopablaufvorschläge mit Lernzielen, Ideen für Inhalte und Methoden sowie Hinweise auf Arbeitsmaterialien und Anwendungsmöglichkeiten für digitale Tools. Zusätzlich zu diesem Leitfaden werden auf www.netzwerk-bibliothek.de Arbeitsblätter als Workshopunterstützung sowie weiterführende Informationen und Impulse zur Verfügung gestellt.

Wir wünschen viel Spaß bei der Umsetzung Ihrer medienpädagogischen Workshops!

Module

Welchen Schwerpunkt soll mein medienpädagogischer Workshop haben? Welche Lernziele verfolge ich und welche Inhalte und Methoden bieten sich für deren Vermittlung an? Der Leitfaden »Medienkompetenz fördern – Wissen weitergeben« besteht aus drei Schwerpunktbereichen – sogenannten Modulen –, aus denen Sie Ihren individuellen Workshop zusammenstellen können.

Alle drei Module gliedern sich in

- eine kurze Inhaltliche Einführung
- die damit verbundenen Lernziele
- einen konkreten Ablaufvorschlag mit einzelnen Methoden und Formaten, wie das jeweilige Modul mit den Teilnehmenden des Workshops umgesetzt werden kann.

Modul 1

Medienbildung: Theorie und Haltung

Im ersten Modul befassen sich die Teilnehmenden mit verschiedenen Theorien der Medienbildung sowie mit der Frage, wie das auf die eigene Einrichtung ausgerichtete Selbstverständnis zur Medienbildung aussieht. Die Teilnehmenden setzen sich u. a. mit folgenden Fragen auseinander:

- Was bedeutet »Medienbildung« für unsere Arbeit in der Bibliothek?
- Welche Angebote können und wollen wir dazu anbieten?
- Welche Kompetenzen wollen wir vermitteln?

Modul 2

Entwicklung medienpädagogischer Workshops

Im zweiten Modul lernen die Teilnehmenden, wie eigene Workshops entwickelt und umgesetzt werden können. Im Vordergrund stehen dabei die Fragen:

- Wie können medienpädagogische Workshops z. B. für Multiplikator*innen aussehen?
- Welche Methoden nutze ich, um meine Inhalte bestmöglich zu vermitteln?

Modul 3

Praxistools

Im dritten Modul erfahren die Teilnehmenden mehr über den Einsatz medienpädagogischer Tools und wie diese in Workshops eingesetzt werden können.



Wie schaffe ich einen guten Workshoprahmen?

Workshopeinstieg

Ein guter Einstieg ist ein wichtiges Element für einen gelingenden Workshop. Daher ist es wichtig, eine angenehme Lernatmosphäre herzustellen und den Teilnehmenden des Workshops Gelegenheit zu geben, sich etwas kennenzulernen. Der Einstieg sollte dazu genutzt werden, Erwartungen der Teilnehmenden (TN) an den Workshop abzufragen, aber auch ihre Motivation zur Teilnahme am Workshop zu beleuchten. Im zweiten Schritt können verschie-

dene Begrifflichkeiten der Medienbildung und ihre Bedeutung für die Arbeit der eigenen Einrichtung diskutiert werden.

Zum Workshopabschluss bietet es sich an, gemeinsam mit den Teilnehmenden noch einmal kurz über den Tag und seine Inhalte zu reflektieren.

Medienquartett

Ziel	TN und Workshopleitung lernen sich kennen. TN beginnen sich mit ihrer Haltung zum Thema Medien auseinanderzusetzen.
Inhalt	TN stellen sich anhand des Medienquartetts vor.
Methode	Die TN werden gebeten, sich eine Karte aus dem Medienquartett zu wählen. Im Anschluss stellen sie sich kurz mit Namen und Beruf etc. vor und erklären, was sie mit dem gewählten Medium verbinden. Das können Kindheits- oder Jugenderinnerungen, aktuelle Vorlieben, Beobachtungen in der Familie, Gefühle des Befremdens uvm. sein.
Material / Technik	· Medienquartett
Umfang	20 Min.

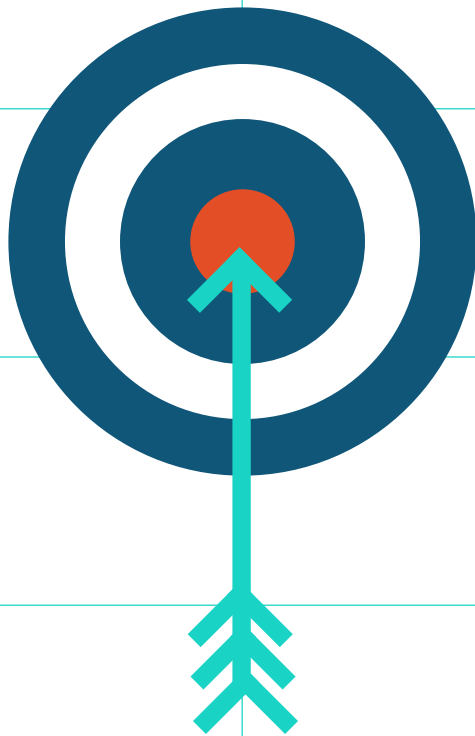
Erwartungsbaum

Ziel	TN empfinden die Arbeitsatmosphäre als vertraulich.
Inhalt	TN formulieren ihre Erwartungen an den Workshop.
Methode	TN schreiben Vorwissen, Erfahrungen (Stamm und Wurzeln) und Erwartungen (Blätter) auf Moderationskarten und hängen diese an den Baum; Sorgen und Ängste können hier ebenfalls eingebracht werden (z. B. unter einem Blätterhaufen in einem geschlossenen Umschlag).
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Pinnwand mit Bild eines Baumes (Arbeitsblatt Erwartungsbaum)· Moderationskarten und Stifte· Briefumschlag
Umfang	20 Min.

Wer sind wir / Was wollen wir?

Ziel	TN kennen erste Grundgedanken des Workshopthemas.
Inhalt	Vorstellung und Einleitung durch die Workshop-Leitung: TN reflektieren ihr Arbeitsumfeld und ihren Handlungsrahmen.
Methode	Input auf Grundlage eines Statements, Leitbildes, o. ä. (im Bibliothekskontext z. B. das Statement des Netzwerk Bibliothek Medienbildung) Hier kann auch ein Leitbild einer Schule oder die Aufgabenbeschreibungen zur Medienbildung einer Kita genutzt werden. Wichtig ist, dass das Selbstbild bzw. die Haltung zur Medienbildung einer Einrichtung herausgearbeitet werden kann.
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Statement zur Medienbildung einer Institution
Umfang	10 Min.

Workshopabschluss: Feedback



Ziel	TN reflektieren den Workshop und realisieren ihren Wissenszuwachs.
Inhalt	Es wird die Möglichkeit gegeben, zu verschiedenen Bereichen des Workshops Rückmeldung zu geben.
Methode	Auf einem Flipchart ist eine Feedback-Zielscheibe vorbereitet, die sich z. B. in folgende Bereiche gliedert: Inhalte, Atmosphäre, Gestaltung, Moderation, etc. Danach verorten sich die TN mit Punkten auf der Zielscheibe.
Material / Technik	· Arbeitsblatt Zielscheibe (auf mind. DIN A3 kopieren) · Flipchart, Stifte oder Klebepunkte
Umfang	5 Min.

Modul 1

Medien- bildung: Theorie und Haltung



Inhalte des Moduls

Medienbildung, Medienpädagogik, Medienkompetenz ...: Im Bildungskontext werden viele dieser Begriffe zu unterschiedlichen Zwecken benutzt. Mit diesem Modul soll bei den Teilnehmenden eine gemeinsame Grundlage an theoretischem Wissen zur Medienbildung geschaffen werden. Darüber hinaus wollen wir uns an dieser Stelle mit dem Selbstverständnis der eigenen Institution und ihrer Rolle in der Medienbildung beschäftigen. Welche Haltungen, Erwartungen und Befürchtungen werden mit der Medienbildung in der Bibliothek in Verbindung gebracht?

In einem weiteren Schritt werden Entwicklungsaufgaben von Kindern und Jugendlichen mit dem Fokus auf deren mediale Lebenswelten betrachtet und mit Hilfe der eigenen Medienbiografien erarbeitet. Die Erkenntnisse aus dieser Übung können auch auf verschiedene Zielgruppen angewendet werden (z. B. Heranwach-

sende, Erwachsene oder Senioren*innen). Die Teilnehmenden erwerben damit eine theoretisch-fachliche Grundlage und lernen, verschiedene Begrifflichkeiten der Medienbildung in ihre Arbeitswelt einzuordnen. Dabei setzen sie sich mit den Aufgaben und Zielen ihrer Institution auseinander, indem sie auf Basis der Theorie ihre bereits bestehenden Angebote reflektieren.

Ziel dieses Moduls ist es, Anreize zu einer Auseinandersetzung mit der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft und deren Bedeutung für die eigene Bildungsarbeit zu geben und somit Haltungen im eigenen Berufskontext zu stärken, sie persönlich erlebbar zu machen und die eigenen Motivationen und Ziele darauf aufzubauen.

Lernziele des Moduls

Die Teilnehmenden ...

lernen zentrale Begriffe der Medienbildung kennen und können ihre pädagogische Arbeit in diesem Kontext verorten.

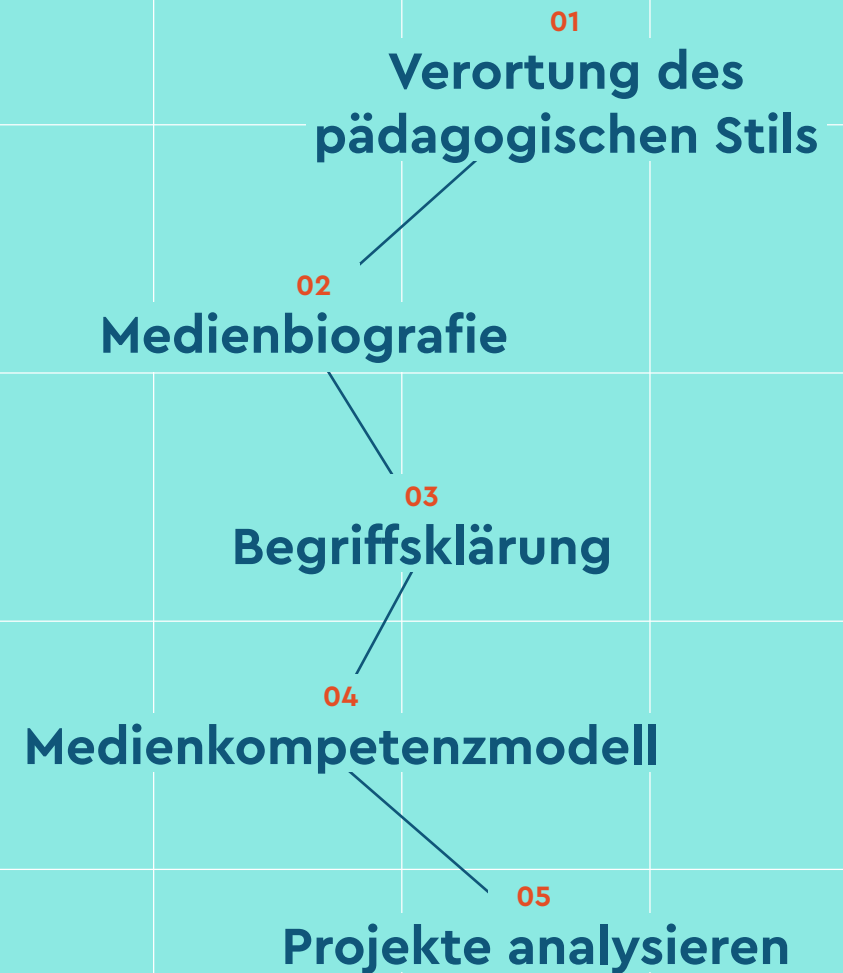
kennen ein vereinfachtes Modell der Entwicklungsaufgaben nach Hurrelmann/Havighurst im Kontext von Mediensozialisation.

können ihre bisherigen Angebote aus der eigenen Arbeit vor Ort reflektieren und in einen medienpädagogisch-fachlichen Zusammenhang bringen.



Ablaufvorschlag

Im Folgenden beschreiben wir in fünf Schritten einen beispielhaften Workshopablauf, den Sie auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.



01 Verortung des pädagogischen Stils

Lernziel	TN können sich innerhalb verschiedener pädagogischer Stile verorten.
Inhalt	Verortungsübung über Thesen zur pädagogischen Arbeit, Reflexionsübung zur individuellen Berufspraxis.
Methode	Den einzelnen Aussagen werden verschiedene Ecken/Seiten im Raum zugewiesen, die TN bewegen sich zu den jeweiligen Punkten, die ihrer Auffassung am nächsten kommen. Anschließend kommentieren die TN ihre Positionswahl. Gemeinsam diskutieren sie lerntheoretische Fragen.
Umfang	10 Min.

Beispiele für Thesen zur pädagogischen Arbeit:

Runde 1:

- Gute Pädagogik ist es dann, wenn danach alle wissen, was sie nicht dürfen.
- Gute Pädagogik ist es dann, wenn alle danach wissen, wie sie Wissen auswendig wiedergeben können.

Runde 2:

- Ich weiß immer, was die Lerner*innen am Ende eines Tages wissen bzw. können.
- Ich kalkuliere immer Überraschungen und neue Erkenntnisse (auch für mich als Pädagog*in) in Veranstaltungen ein.

Runde 3:

- Pädagogische Konzeptarbeit heißt für mich: Ich mache die Ablaufmatrix und achte darauf, dass keine Übung zu lange dauert und wir pünktlich fertig werden.
- Pädagogische Konzeptarbeit heißt für mich: Lerner*innen den Nährboden für ihre Lernprozesse zu ebnet und gemeinsam mit ihnen auf eine Reise zu gehen, die auch Abzweigungen nehmen darf, die ich nicht geplant habe.

Runde 4:

- Neue Methoden: probiere ich immer sofort bei nächster Gelegenheit aus!
- Neue Methoden: lerne ich neugierig kennen und probiere sie dann, wenn sie zu Inhalten und Zielgruppen passen.

Runde 5:

- Digitale Bildung – wo ist der iPad-Koffer?
- Digitale Bildung – Moment, was genau wollen wir eigentlich wem zugänglich machen?

02 Medienbiografie

Lernziel	TN kennen ein vereinfachtes Modell der Entwicklungsaufgaben im Kontext von Mediensozialisation.
-----------------	--

Inhalt	1. Erstellung einer Medienbiografie, um ... <ul style="list-style-type: none">· Veränderungen der Mediennutzung im eigenen Lebenslauf aufzuzeigen.· vorschnelle Kritik und pauschale Urteile zu Medienvorlieben von Kindern zu verhindern.· eigene Medienvorlieben und den Mediengebrauch in verschiedenen Lebensphasen zu reflektieren. <p>Folgende Fragen können hilfreich sein: Welche Medien habe ich früher gern genutzt? Wie und wo habe ich als Kind Medien genutzt? Was waren meine Lieblingssendungen oder -bücher? Welche Figuren waren mir wichtig?</p> 2. Eigene Biografie zum Mediengebrauch reflektieren und diese den Entwicklungsaufgaben zuordnen. <p>Dem liegt zugrunde, dass Medien für unterschiedliche Bedürfnisse in verschiedenen Altersstufen geeignet sind. Entwicklungsaufgaben von Kindern z. B. spiegeln sich auch im Mediennutzungsverhalten wider.</p>
---------------	--

Methode	Die TN erstellen anhand des Arbeitsblattes ihre eigene Medienbiografie und stellen diese der Gruppe vor. Eine graphische Darstellung der Entwicklungsaufgaben wird im Vorfeld von der Workshopleitung vorbereitet (z. B. auf einem Flipchart) und im Raum zur Verfügung gestellt. In der darauffolgenden Diskussion werden die eigenen Medienbiografien mit den Entwicklungsaufgaben in Beziehung gesetzt. Gemeinsam wird im zweiten Schritt für jede Lebensphase eine »allgemeingültige« Mediennutzungscollage erstellt, die die typische Nutzung und auch die jeweiligen Entwicklungsaufgaben darstellt. Als Recherche-tool können Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen (z.B. JIM / KIM) genutzt werden. Alternativ kann man für jede Altersgruppe schon passende Bilder als »Puzzleteile« vorbereiten und von den TN richtig zuordnen lassen.
----------------	--

Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Arbeitsblatt Medienbiografie· Zeitschriften und Fotos zum Zerschneiden· Bastelmaterial, Scheren, Klebstoff, Stifte· Flipchartpapier· Graphische Aufbereitung der Entwicklungsaufgaben· Online-Zugang zu Studien zur Mediennutzung (z. B. KIM oder JIM Studie)
---------------------------	--

Umfang	60 Min.
---------------	---------

03 Begriffsklärung

Lernziel	Die TN können Begrifflichkeiten im Kontext der Medienbildung einordnen und beschreiben.	Material / Technik	· Definition der Begriffe vorbereiten (Puzzleteile o. ä.) · Erstellen eines Padlets auf Padlet.com · Präsentation für den theoretischen Input
Inhalt	<p>Verschiedene Definitionen zu Begriffen in der Medienbildung werden erarbeitet. Hier kann die Moderation, je nach Vorkenntnissen der TN, auf Kernbegriffe eingehen, wie z. B. Bildung, Erziehung, Lernen, Kompetenz, Lehren, Fördern, Vermitteln.</p> <p>Einordnung von verschiedenen Disziplinen in der Medienbildung z. B. Bibliothekspädagogik, Medienpädagogik, Bildungs- und Erziehungswissenschaften, Mediendidaktik.</p>	Umfang	35 Min.
Methode	<p>Die TN erarbeiten sich die Definition der einzelnen Begriffe in Kleingruppen.</p> <p>Mögliche Umsetzungen wären:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Die Begriffe werden mit ihrer Definition als Puzzleteile von der Leitung vorbereitet. Die TN suchen sich die richtige Definition zum Begriff.2. Freies Assoziieren und kollaboratives Erarbeiten der Begriffe: In Zweiergruppen wird jeweils eine Definition eines Begriffes erarbeitet und in ein vorbereitetes Padlet geschrieben. Im zweiten Schritt können alle TN die Definitionen der anderen TN kommentieren und ergänzen. Zum Schluss werden die erarbeiteten Definitionen mit den allgemeingültigen abgeglichen.		

04 Medienkompetenzmodell nach Baacke

Lernziel	TN kennen das Medienkompetenzmodell von Dieter Baacke.
Inhalt	Theoretischer Input zum Medienkompetenzmodell nach Baacke.
Methode	Dimensionen von Medienkompetenz als vereinfachte Darstellung eines Medienkompetenzmodelles nach Baacke (Baackes Medienkritik, Medienkunde, Mediengestaltung, Mediennutzung). Sofern es zeitlich möglich ist, sollte das Baacke-Modell um handlungsorientierte Medienpädagogik nach Bernd Schorb erweitert werden. Verweis auf weiterführende Medienkompetenzmodelle und Theorien.
Material / Technik	· Arbeitsblatt Medienkompetenzmodell nach Dieter Baacke
Umfang	10 Min.

05 Projekte analysieren

Lernziel	Die TN können ihre bisherigen Angebote aus der eigenen Arbeit reflektieren und in einen fachlichen medienpädagogischen Zusammenhang bringen.
Inhalt	Einordnung der Dimensionen des Medienkompetenzmodells in den eigenen Praxiskontext. Eigene Projekte hinsichtlich einer ganzheitlichen Medienbildung analysieren.
Methode	In Zweiergruppen wählen die TN jeweils zwei Projekte aus der eigenen Praxiserfahrung und analysieren diese nach dem vorbereiteten Konzeptraster des Arbeitsblattes Projektanalyse. Die Arbeitsblätter werden anschließend im Plenum vorgestellt und diskutiert. Dabei sollen auch Bedarfe formuliert werden: Was wird gebraucht, um eine ganzheitliche Medienbildung gestalten zu können?
Material / Technik	· Arbeitsblatt Projektanalyse
Umfang	45 Min.

Weiterführende Informationen und Literaturhinweise

Medienkompetenz

- Baacke, Dieter: Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: v. Rein, A. (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn, 1996, S. 111–123.
www.die-frankfurt.de/esprid/dokumente/doc-1996/rein96_01.pdf
- Kurzdarstellung von Dieter Baackes Medienkompetenzmodell:
www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/begriffsbestimmung.html

Medienpädagogik

- Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation. Bd. 1. Tübingen: Niemeyer, (1997a).
- Becker, Ulrike et al.: Ent-Grenzes Heranwachsen. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2016.
- Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger [Hrsg.]: Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 93–99.
- Süß, Daniel, Lampert, Claudia und Trültzsch-Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: Springer VS, 2018.

- Bernd Schorb/Anja Hartung-Griemberg/Christine Dallmann (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed, 2017.
- Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried: Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 2009.
- Kerres, Michael: Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. Auflage. Berlin: De Gruyter, 2018.
- Meder, Norbert: Web-Didaktik. Eine neue Didaktik webbasierten, vernetzten Lernens. Bielefeld: Bertelsmann, 2006.
- Schorb, Bernd: Handlungsorientierte Medienpädagogik. [Buchverfasser] Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger. Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 75–86.
- Bloom, Benjamin Samuel: Taxonomy of educational objectives. The classification of educational goals. New York: Longmans, Green & Co., 1956.
- Flechsig, Karl-Heinz: Kleines Handbuch didaktischer Modelle. Eichenzell: Neuland, Verl. für lebendiges Lernen, 1996.

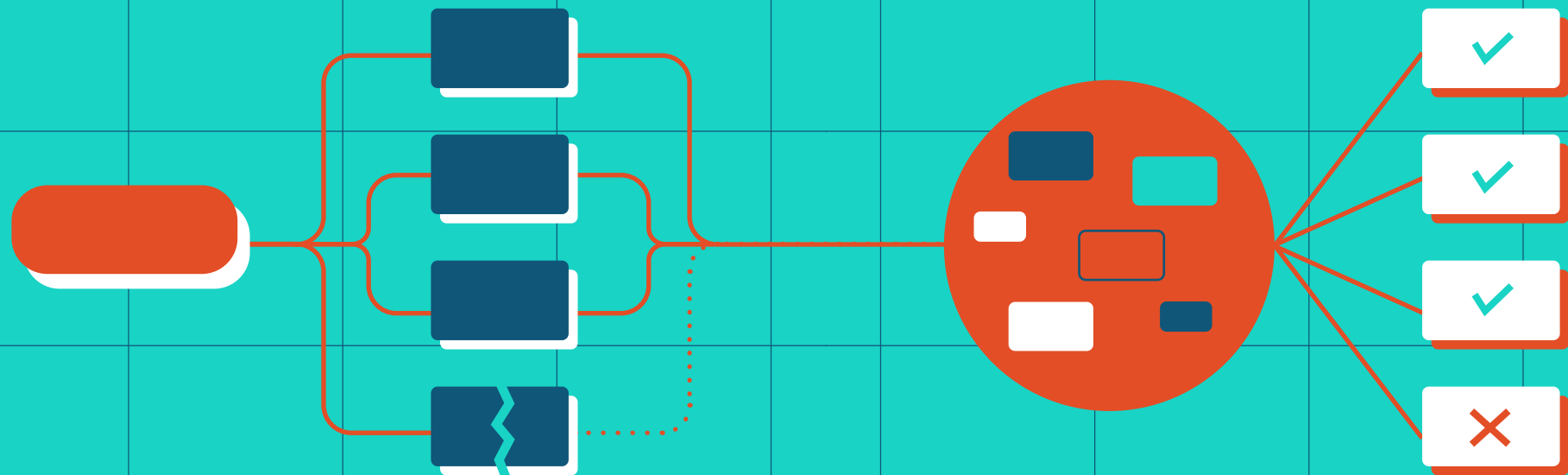
- Sliwka, Anne: Pädagogik der Jugendphase. Wie Jugendliche engagiert lernen. Basel: Beltz, 2018.
- Einführende Informationen und Erläuterungen zu den Begriffen Medienbildung und Mediendidaktik: www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienbildung/grundlagen-der-medienbildung-und-mediendidaktik/

Entwicklungsaufgaben des Kinder- und Jugendalters

- Hurrelmann, Klaus (Hrsg.): Handbuch der Sozialisationsforschung. Weinheim und Basel: Beltz Verlag, 1998.
- Einführung in die Entwicklungsaufgaben nach Hurrelmann, vgl. Wikipedia: https://de.wikipedia.org/wiki/Entwicklungsaufgabe#Entwicklungsaufgaben_nach_Hurrelmann
- Einführung in die Entwicklungsaufgaben nach Hurrelmann mit Grafik: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/PSYCHOLOGIEENTWICKLUNG/Entwicklungsaufgaben.shtml>
- Studien zu Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland (JIM & KIM Studie): www.mpfs.de/startseite/

Modul 2

Konzeptentwicklung medienpädagogischer Workshops



Inhalte des Moduls

In Deutschland herrscht eine große Vielfalt an Bibliotheken, die sich an unterschiedliche Zielgruppen richten. Die Bandbreite der verschiedenen Rahmenbedingungen ist sehr groß und die verfolgten Zielsetzungen dadurch ebenso. Etliche Bibliotheken haben sich bereits den digitalen Lebenswelten geöffnet und bieten z. B. Gaming-AGs, Workshops zu Buchverfilmungen und vieles mehr an.

Es gibt einige Einrichtungen, die ihre vorbildlichen Projekte in der Medienbildung als Best-Practice-Beispiele zur Verfügung stellen und darüber hinaus auch Online-Portale, die auf bereits bestehende Projekte aufmerksam machen. Diese eignen sich gut, um Impulse und Anregungen für die eigene Arbeit zu erhalten.

Die Konzeption eines Projektes ist jedoch stark vom Selbstverständnis, der finanziellen und personellen Situation der einzelnen Einrich-

tung und ihrem Umfeld abhängig. Deshalb sind Mitarbeitende aufgerufen, selbst individuelle Lösungen zu finden – entweder indem sie eigene Konzepte entwickeln oder Bestehendes anpassen.

Mit diesem Modul können Sie die Workshopteilnehmer*innen dabei unterstützen, medienpädagogische Weiterbildungsworkshops für Multiplikator*innen zu entwickeln: von der Konzeption über die Planung bis zur didaktischen Durchführung. In diesem Modul geht es darum, sich mit Fragestellungen zu Zielen, Zielgruppen und Inhalten sowie Methoden zu deren kreativen Bearbeitung auseinanderzusetzen. Darüber hinaus werden Elemente erarbeitet, die Struktur und Orientierung für didaktische Entscheidungen geben und für die Planung von Veranstaltungen zur Medienbildung wichtig sind.

Lernziele des Moduls

Die Teilnehmenden ...

lernen verschiedene Veranstaltungskonzepte der Medienbildung in ihrer Einrichtung kennen.

kennen die Fragestellungen, die beim Erstellen von Konzepten berücksichtigt werden müssen.

wissen um weiterführende Quellen und Informationen im Themenbereich Projektorganisation und Konzeptentwicklung.

fühlen sich befähigt, selbst ein Konzept für Veranstaltungen, Workshops oder Projekte in der Medienbildung zu entwickeln.



Ablaufvorschlag

Im Folgenden beschreiben wir in fünf Schritten einen beispielhaften Workshopablauf, den Sie auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.

01

Vorkenntnisse abfragen

02

ZIM-Formel erarbeiten

03

Personas

04

Konzept für eigene
Veranstaltung erstellen

05

Weitere Informationen

01 Vorkenntnisse abfragen

Lernziel	Vorkenntnisse / Erwartungen / Hemmnisse / Ängste erfahren.
Inhalt	Die TN teilen ihre Vorkenntnisse und Erwartungen im Bereich der Konzeptentwicklung mit.
Methoden	Kahoot Inhalt Es werden Fragen zu Vorkenntnissen und Erwartungen der TN gestellt und über das kollaborative, digitale Tool beantwortet Material · Umfrage auf kahoot.com erstellen (alternativ kann mentimeter.com verwendet werden) Wortwolken mit Mentimeter Inhalt Vorkenntnisse und Erwartungen werden mit sogenannten Wortwolken über das digitale Tool Mentimeter abgefragt. Material · Umfrage auf mentimeter.com erstellen

Vorwissen durch Ampelfarben abfragen

Inhalt

In dieser analogen Methode werden Fragen zum Kenntnisstand der TN gestellt und mit einem Ampelsystem gekennzeichnet. Farbige Moderationskarten austeilen, die die TN hochhalten (Rot: kein Vorwissen, Gelb: etwas Vorwissen, Grün: Vorwissen).

Material

- Moderationskarten
 - Stifte
-

Worst-Case-Methode

Als Umkehrmethode, das Gegenteil formulieren: die TN denken sich z. B. das schlimmste Szenario aus, das eintreten kann, wenn eine Veranstaltung stattfindet. Diese werden auf einer Tafel oder einem Flipchart gesammelt.

Inhalt

Die TN stellen sich ihren Hemmnissen oder Ängsten.

Material

- Flipchart (oder Pinnwand und Moderationskarten)
 - Stifte
 - Arbeitsblatt Worst-Case-Methode
-

Erfahrungsquadrat (vier Säulen):

1. mein größter Fehler
2. mein größter Erfolg
3. meine größten Bedenken
4. meine größten Hoffnungen

TN schreiben zu jedem Punkt Moderationskarten und hängen sie an eine Pinnwand. Bei einem kurzen Rundlauf können sich die TN die Punkte der anderen ansehen und darüber ins Gespräch kommen.

Inhalt

Die TN tauschen Erfahrungen aus.

Material

- Pinnwand
 - Moderationskarten
 - Stifte
 - Arbeitsblatt Erfahrungsquadrat
-

02 ZIM-Formel erarbeiten

Lernziel	TN erarbeiten sich die ZIM Formel.
Inhalt	TN erarbeiten sich die ZIM-Formel (= Ziele / Zielgruppen, Inhalte, Methoden) für eine erfolgreiche Konzeptarbeit und sprechen über weitere Fragestellungen und Rahmenbedingungen für eine gelungene Konzeptarbeit (Kooperationen, Räume, Technik, Öffentlichkeitsarbeit, Finanzen, Rechtliches, Personal, Regiepläne).
Methode	<p>Die TN brainstormen nach der 6-3-5 Methode: Was braucht es für eine gelungene Veranstaltung? Welche Fragen muss ich mir stellen, um ein Konzept dazu zu erarbeiten?</p> <p>Methode 6-3-5: Jeweils sechs TN arbeiten in einer Gruppe, formulieren zu verschiedenen Fragen jeweils drei Ideen auf einem Papier und geben es fünfmal weiter.</p> <p>Die zahlreichen Ergebnisse der 6-3-5 Methode werden nun unter der Fragestellung »Was braucht ein Konzept?« an einer Pinnwand mit Moderationskarten geclustert.</p> <p>Die Workshopleitung stellt den TN im Anschluss sowohl Fragestellungen zur ZIM-Formel als auch das Arbeitsblatt Konzeptionsraster zur Verfügung.</p>
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Pinnwand, Stifte, Moderationskarten· Arbeitsblatt 6-3-5 Methode· Arbeitsblätter Konzeptionsraster, ZIM -Tabelle
Umfang	45 Min.



03 Personas

Lernziel	Die TN kennen Bedürfnisse und Haltungen ihrer Zielgruppe.
Inhalt	Die TN versetzen sich in die Bedürfnisse verschiedener Zielgruppen ihrer Einrichtung hinein und versuchen daraus Ziele für ihre Konzeptarbeit zu definieren.
Methode	<p>Verschiedene Personas werden von der Workshopleitung auf Plakaten vorbereitet.</p> <p>TN verteilen sich an den Plakaten und überlegen, mit welchen Aussagen die dort abgebildete Person auf verschiedene Themen, wie z. B. die Einführung von medienpädagogischen Workshops reagieren könnte.</p> <p>Die antizipierten Aussagen sollten von den TN so gewählt werden, dass sie Erkenntnisse über die Bedürfnisse der jeweiligen Person liefern.</p> <p>Die TN wandern zum jeweils nächsten Plakat und wiederholen Schritt 1, bis sie sich in alle Personen hineinversetzt haben.</p>
Material / Technik	<ul style="list-style-type: none">· Arbeitsblatt Persona 1 + 2· Stifte
Umfang	45 Min.



04 Konzept für eigene Veranstaltung erstellen

Lernziel	TN können die ZIM-Formel exemplarisch auf eigene Projekte oder konkrete Beispiele anwenden.
Inhalt	Die TN sollen anhand von Projektideen eine kleine Umfeldanalyse durchführen und erste Konzepte verschriftlichen.
Methode	Kleingruppenarbeit Anhand des ausgeteilten Handouts »Konzeptionsraster« und »Konzepterstellung« sowie der ZIM-Arbeitsblätter wird in kleinen Gruppen exemplarisch ein Konzept erarbeitet. Die zentralen Ergebnisse des Konzepts werden auf einem Plakat festgehalten, gestaltet und im Plenum »gepitcht«. Am Ende kann abgestimmt werden, welche Gruppe den besten Projekt-Pitch gehalten hat. Je nach Zeitmöglichkeiten kann die Vorstellung auch mit digitalen Tools vorbereitet werden (z. B. eine Online-Präsentation, ein kleiner Film). Es ist dann allerdings mit mindestens 30 Minuten zusätzlich zu rechnen. Da sich immer wieder die Frage nach zielführenden Partnern oder Stakeholdern stellt, kann alternativ auch ein fiktives Stadtquartier entworfen werden und den TN als Arbeitsgrundlage dienen. Besonders der Einstieg in eine Umfeldanalyse kann auf diese Weise gut durchgeführt werden.
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Arbeitsblatt Konzeptionsraster· Arbeitsblatt Konzepterstellung· Arbeitsblatt ZIM-Tabelle
Umfang	60 Min.

05 Weitere Informationen

Lernziel	TN wissen um weiterführende Quellen und Informationen.
Inhalt	Vorstellung von sinnvollen Quellen zur Nacharbeitung; Verweis auf Webseiten mit Methodensammlungen, Arbeitshilfen, etc.
Methoden	Input durch Workshopleitung
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Vorbereitete Präsentation mit Hinweisen· Tipps und Links
Umfang	5 Min.

Weiterführende Informationen und Literaturhinweise

Veranstaltungskonzeption

- Reckling-Freitag, Kathrin: Bibliotheks-pädagogische Arbeit – Grundlagen für MitarbeiterInnen in (Schul-)Bibliotheken, Debus Pädagogik Verlag, Frankfurt am Main, 2017, S. 88–112. (Checkliste zur Veranstaltungsvorbereitung S. 109).

Rahmenpapiere, Strategiepapiere und Standards

- Bildungsserver: Bildung in der digitalen Welt. www.bildungsserver.de/Bildung-in-der-digitalen-Welt-12679-de.html#Kompetenzen_fuer_die_digitale_Welt
- KMK: Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz, 2016. www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf
- KMK: Kultusministerkonferenz: Darstellung der Kompetenzbereiche der Strategie, 2016. www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/2016_12_08-KMK-Kompetenzen-in-der-digitalen-Welt.pdf
- Papier »Informationskompetenz« der Hochschulrektorenkonferenz: www.hrk.de/positionen/beschluss/detail/hochschule-im-digitalenzeitalter-informationskompetenz-neu-begreifen-prozesse-anders-steuern/
- Medienkompetenzrahmen NRW: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>
- Medienkompass Rheinland-Pfalz: <https://medienkompass.bildung-rp.de/grundlagen.html>
- Europäische Union: DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>
- ACRL Framework for Information Literacy for Higher Education: www.ala.org/acrl/standards/ilframework

Tools für Organisations- und Projektmanagement

Arbeitet man mit mehreren Personen aus der Bibliothek oder auch aus anderen Institutionen zusammen, ist es sinnvoll, sich darüber hinaus über digitale Organisations- und Projektmanagement-Tools Gedanken zu machen. Zum Organisieren von Aufgaben und zur Kommunikation können beispielsweise folgende Tools ausprobiert werden:

- Trello <https://trello.com>
- Slack <https://slack.com/intl/de-de/>
- Padlet <https://padlet.com/>
- Agantty www.agantty.com/
- Miro <https://miro.com/>
- Microsoft Teams www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software

Zur kollaborativen Bearbeitung von Texten und das Erstellen von Mindmaps eignet sich u. a.:

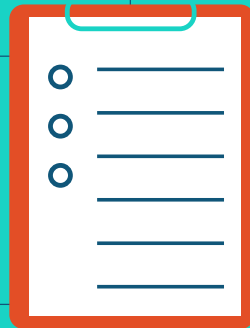
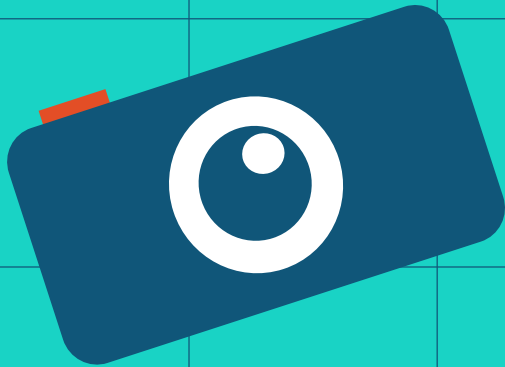
- HackMD <https://hackmd.io>
- Etherpad <https://etherpad.org>
- MindMeister www.mindmeister.com/de

Tools zu Abstimmungen und Meinungsabfragen können sowohl in der Planung als auch in der Durchführung von Projekten interessant sein. Einige Möglichkeiten der Umsetzung bieten folgende Anbieter:

- Kahoot! www.kahoot.com
- Mentimeter www.mentimeter.com
- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Tweetback www.tweedback.de
- Tricider www.tricider.com/

Modul 3

Praxistools



Inhalte des Moduls

Im Modul 3 lernen die Teilnehmenden des Workshops exemplarische Anwendungsgebiete und Tools für ihre eigene Arbeit kennen. Neben einer kurzen Einführung in die jeweiligen Funktionsweisen und Möglichkeiten der Medien und Tools, werden technische Aspekte und grundlegende Gestaltungsmittel sowie pädagogische Einsatzmöglichkeiten erläutert.

In diesem Modul sollen also, je nach Ausrichtung und Interessen der Teilnehmenden, Möglichkeiten des konkreten Medieneinsatzes in der Praxis aufgezeigt werden. Im Workshopverlauf ist es sinnvoll, sich dabei auf einen Bereich zu konzentrieren, damit auch genug Zeit für das aktive Erproben bleibt. Eine weitere Möglichkeit wäre, einige Bereiche vorzubereiten, die die Teilnehmenden in Stationen durchlaufen können. So kann man einen Überblick über Anwendungsgebiete und Tools schaffen, ohne vertieft in ein Thema einzusteigen. Sollte seitens der

Teilnehmenden großes Interesse an einem bestimmten Bereich bestehen, ist ein eigener Workshop zu diesem Thema sinnvoll.

Welche Anwendungsgebiete, Themen und Tools dann tatsächlich in den Einrichtungen der Teilnehmenden zum Einsatz kommen, hängt natürlich eng mit den Fragestellungen aus dem Modul der Konzeptentwicklung zusammen. Der folgende Fragenkatalog kann dabei helfen, die Auswahl einzugrenzen.

Welches Tool passt zu meinen Zielen?

Gerade wenn es um die Frage geht, mit welchen digitalen Medien und Tools man in der eigenen Einrichtung medienpädagogisch arbeiten möchte, sollte man sich Gedanken darüber machen, mit welchem Ziel welche Tools eingesetzt werden sollen, z. B.:

Ich möchte Kinder und Jugendliche an digitale Medien herañführen.

Ich möchte Kinder und Jugendliche bei einem souveränen Aufwachsen mit Medien begleiten.

Ich möchte Denkprozesse und Reflexion zum Medienhandeln anregen und Kritikfähigkeit und Meinungsbildung meiner Zielgruppe stärken.

Ich möchte Medienkompetenz und Kreativität fördern.

Ich möchte neue Lernräume und Bildungsszenarien in der Bibliothek bzw. anderen Bildungseinrichtungen ermöglichen.

Welches Tool passt zu meiner Zielgruppe?

Je nach Ziel sollte man sich außerdem mit folgenden Fragen beschäftigen:

Mit welcher Zielgruppe arbeite ich?

Welche Tools bieten sich für welche Zielgruppe wie Kinder, Jugendliche oder Erwachsene an?

Welche Erfahrungen mit dem Tool hat meine jeweilige Zielgruppe bereits gesammelt?

Was wird mit dem jeweiligen Tool gefördert?

Was kann das Tool? Wie kann es mein Ziel unterstützen?

Was muss ich bei der Wahl des Tools beachten?

Beim Einsatz der verschiedenen Tools muss man folgende Faktoren miteinbeziehen:

Datenschutz und -verwertung

Persönlichkeits- und Bildrechte

Pädagogische Qualität der Inhalte

Ästhetische Ansprüche an Produktion (Produkt vs. Prozessorientierung)

Medien- und Lebensweltbezug

Wie ordne ich das Tool in meine pädagogische Arbeit ein?

Zur Vorbereitung des Moduls 3 ist es sinnvoll, die einzusetzenden Praxistools nach bestimmten Kriterien zu analysieren:

Medium

Zielgruppe

Zielsetzung / Verbindung zur Bibliothek

Verortung innerhalb der Medienbildung

Anwendungsbeispiele

Beispiel

Am Beispiel »Greenscreen« kann diese Analyse folgendermaßen aussehen und auf jedes Tool angewendet werden

Medium / Thema im digitalen Kontext	Bild / Fotografie
Greenscreen	Die TN fotografieren sich in passender Haltung vor dem Green Screen und beamen sich so in eine Illustration oder Abbildung in einem Buch.
Zielsetzung / Verbindung zur Bibliothek bzw. Einrichtung	Sachbücher Geschichten
Verortung innerhalb der Medienbildung (Welche Kompetenzen sollen gefördert werden? Welche Säulen der Medienkompetenz werden angewendet?)	Produzieren & Präsentieren: Foto, Bildbearbeitung und -manipulation
Zielgruppen	Grundschul Kinder

Lernziele des Moduls

Die Teilnehmenden ...

lernen den kritisch-reflektierten Umgang mit und die Nutzung von digitalen Geräten und Apps.

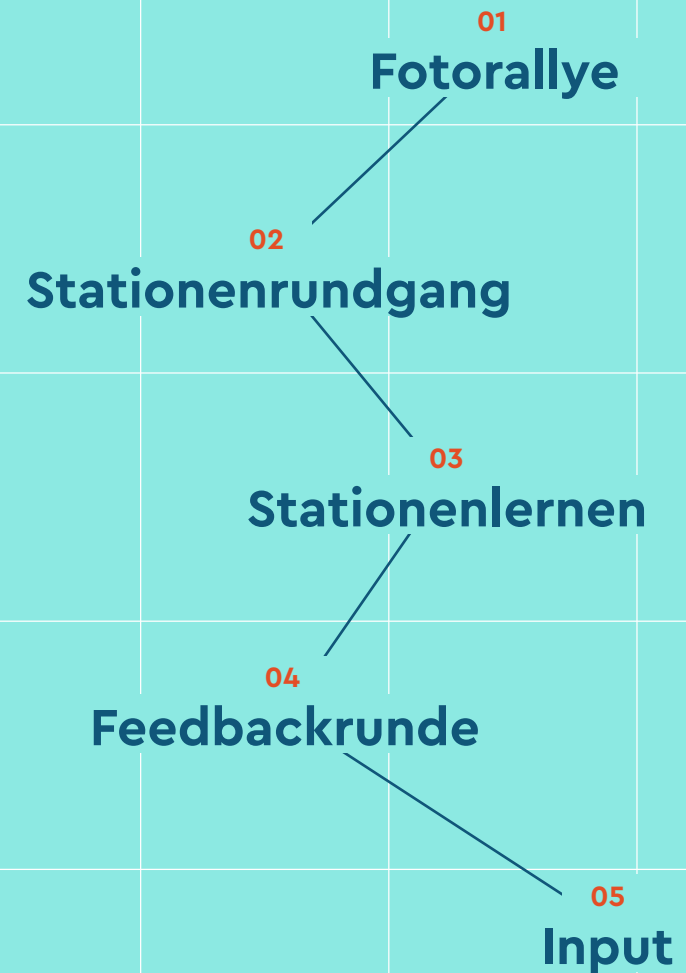
lernen die Einsatzmöglichkeiten der Tools für ihre medienpädagogische Arbeit kennen.

können kleine Aufgaben an den Geräten selbst lösen oder frei experimentieren.



Ablaufvorschlag

Im Folgenden beschreiben wir in fünf Schritten einen beispielhaften Workshopablauf, den Sie auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.



01 Fotorallye

Lernziel	TN haben Berührungsgänge mit den Tablets verloren.
Inhalt	Bild, Fotografie
Methoden	<p>Den TN wird eine Liste mit Fotomotiven zur Verfügung gestellt und sie sind aufgerufen, diese Arbeitsaufträge mit den Tablets abzulichten. So werden sie dazu gebracht, besondere Motive in ihrer Umgebung mit der Tabletkamera festzuhalten.</p> <p>Am Ende werden die Ergebnisse in kurzer Runde präsentiert.</p>
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Tablets· Beamer· ggf. Apple TV oder passender Adapter (z. B. Lightning/USB C auf HDMI/VGA-Adapter)
Umfang	30 Min.

02 Stationenrundgang

Lernziel	TN haben einen Überblick über die zu erprobenden Kreativ-Apps und digitalen Geräte.
Inhalt	Die verschiedenen Stationen mit den Aufgaben werden in einem Rundgang vorgestellt.
Methoden	Rundgang gemeinsam mit den TN durch die Stationen, dazu kurze Einführung zu den Geräten und Apps. Den TN wird ein Stationenplan übergeben.
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Vorbereitete Stationen mit Materialien· Technik und Aufgabenstellungen· Handout des Stationenplans für TN
Umfang	15 Min.

03 Stationenlernen

Lernziel	TN kennen verschiedene digitale Geräte und Apps.
Inhalt	Stationenlernen ermöglicht eine Art Speeddating mit der Technik und basiert im Wesentlichen auf dem Prinzip des Learning by Doing.
Methode	<p>Im Seminarraum werden verschiedene Lernstationen zu den entsprechenden Tools aufgebaut. Es können entweder kleine Arbeitsaufträge zugeordnet werden oder man lässt die TN die Tools frei erkunden.</p> <p>Die TN gehen einzeln oder im Tandem von Station zu Station. Dabei bestimmen sie selbst die Reihenfolge ihrer Stationen.</p> <p>Werden die Lernstationen in Gruppen durchlaufen, empfiehlt es sich, Zeitvorgaben zu machen. In diesem Fall müssen alle Arbeitsaufträge etwa die gleiche Zeit erfordern.</p>
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Tische· Tools und eventuell entsprechendes Zubehör (z. B. Ozobots, Makey Makeys, Tablets mit bestimmten Apps)· Arbeitsaufträge· Anregungen zu Themen, Formaten und Tools der aktiven Medienarbeit: https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/modul-3
Umfang	10 – 15 Min. pro Station

04 Feedbackrunde

Lernziel	TN sind sich ihrer Selbstwirksamkeit mit digitaler Technik bewusst.
Inhalt	Präsentation der Praxisergebnisse aus dem Stationenlernen sowie deren Auswertung.
Methode	<p>Die TN äußern sich mit je einem kurzen Satz zu den Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none">· Welche Station machte dir am meisten Spaß?· Welche App bzw. welches Gerät könntest du dir vorstellen, zukünftig in deiner Arbeit einzusetzen?
Material/ Technik	<ul style="list-style-type: none">· Pinwand mit notierten Fragen
Umfang	10 Min.

05 Input

Lernziel	TN können die Stationen in das Möglichkeitsspektrum der Medienbildung einordnen.
Inhalt	Workshopleitung gibt einen Überblick über Einsatzmöglichkeiten im Bildungskontext.
Methode	Input mit Präsentation
Material/ Technik	· Anregungen zu Themen, Formaten und Tools der aktiven Medienarbeit: https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/modul-3
Umfang	10 – 15 Min. pro Station



Weiterführende Informationen und Literaturhinweise

Eine Einordnung der einzelnen Anwendungsgebiete im Kontext der Medienbildung, die bei der Vorbereitung des »Praxismoduls« helfen könnte, sowie weitere Ideen und Impulse zu Praxisprojekten finden sich auf www.netzwerk-bibliothek.de
Viele Anregungen findet man auch auf dem Medienpädagogik Praxis Blog: www.medienpaedagogik-praxis.de

Gaming

- Spielbar der Bundeszentrale für politische Bildung: www.spielbar.de
- Creative Gaming: www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele
- Tommi Kindersoftwarepreis: www.kindersoftwarepreis.de
- Medienkompetent mit Games: <http://medienkompetent-mit-games.de>
- App geprüft von Jugendschutz.net: www.app-geprüft.net/android

Making

- Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten: www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf
- Maker days for Kids: <https://makerdays.wordpress.com/materialie>

Coding

- Handbuch »Jugend hackt« von Mediale Pfade: <https://handbuch.jugendhackt.de>

Digitales Vorlesen + Apps

- DJI Apps für Kinder:
 - App-Datenbank: www.dji.de/ueberuns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html
 - Trendanalysen: www.dji.de/ueberuns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder/projekt-apps-fuer-kinder-trendanalysen.html
- Stiftung Lesen: www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/digitales/

Internet + Social Media

- Klicksafe: www.klicksafe.de
- Handysektor.de: www.handysektor.de
- Saferinternet.at: www.saferinternet.at
- Junait – Das Medienkompetenzspiel: www.junait.de
- Projekt zum Thema Influencer: <http://how2influence.de/ueber-das-projekt>

Fake News

- Arbeitsblatt der IFLA zu Fake News: www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german_-_how_to_spot_fake_news_aug19.jpg
- Selbstlernkurs zum Faktencheck der ZLB: <https://faktencheck.zlb.de/>
- Planspiel der Büchereizentrale Schleswig-Holstein (inklusive Arbeitsmaterialien): www.diefakehunter.de
- Escape Room rund um Fake News: <https://escapefake.org>
- Spiel, das sich mit den gesellschaftlichen Auswirkungen von Fake News beschäftigt: <http://fakeittomakeit.de>
- Spiel in dem man Verbreiter*in von Desinformation ist: 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 unter anderem 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.

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-Hol-

stein 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 Experte 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 Makerspace. 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 beispielsweise Einführungen zu den digitalen Angeboten, Workshops und Fortbil-

dungen zur kreativen Medienproduktion, Leseförderung 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 und deren Medienhandeln im Vordergrund.

Maria Bauer

Maria Bauer ist seit 2010 als Medienpädagogin in Berlin tätig. Sie arbeitete unter anderem 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 diesen Workshopleitfaden 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

