

Konzept Modulare TechnoThek

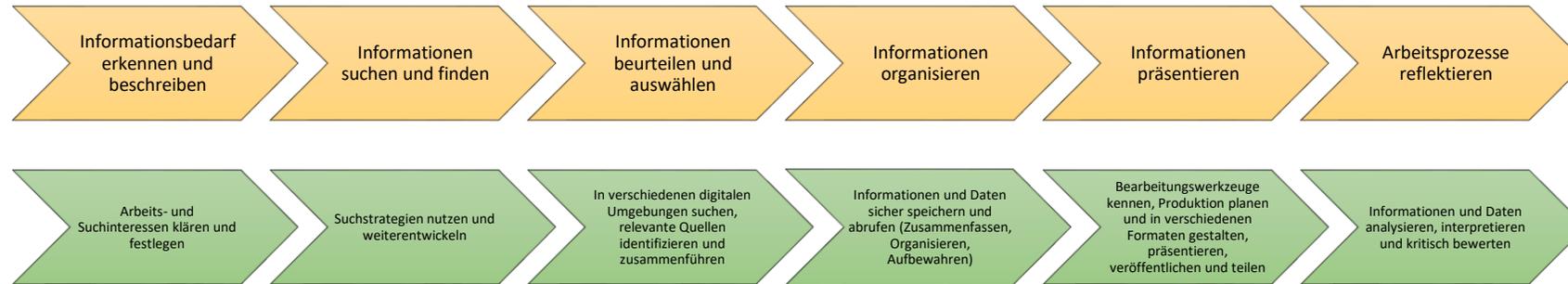
Pilotprojekt

für die Vermittlung von Digitalkompetenz und Technikkompetenz
der Uwe Johnson-Bibliothek Güstrow mit dem VDI Meckl.-Vorp.

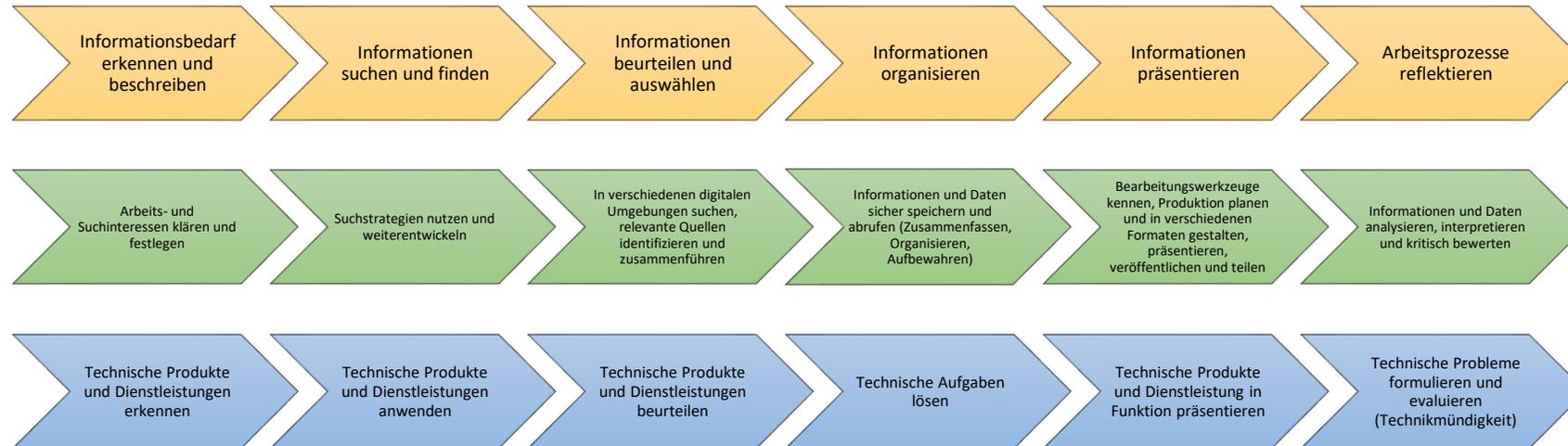
Informationskompetenz



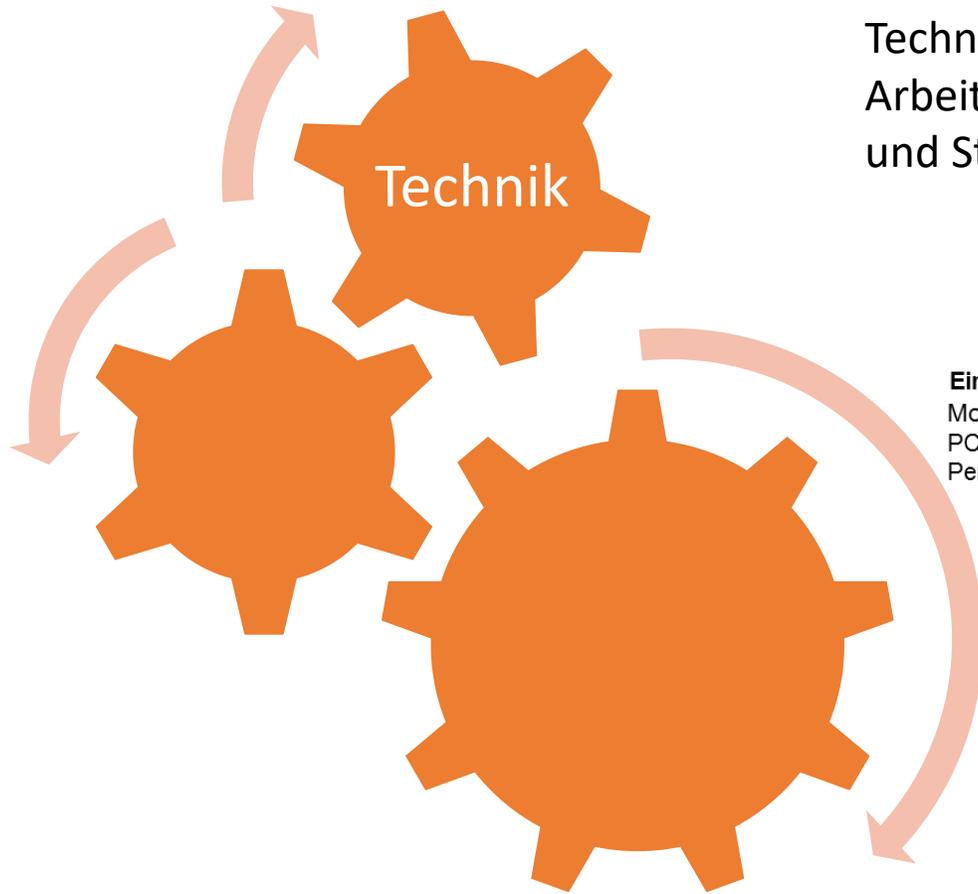
Informationskompetenz



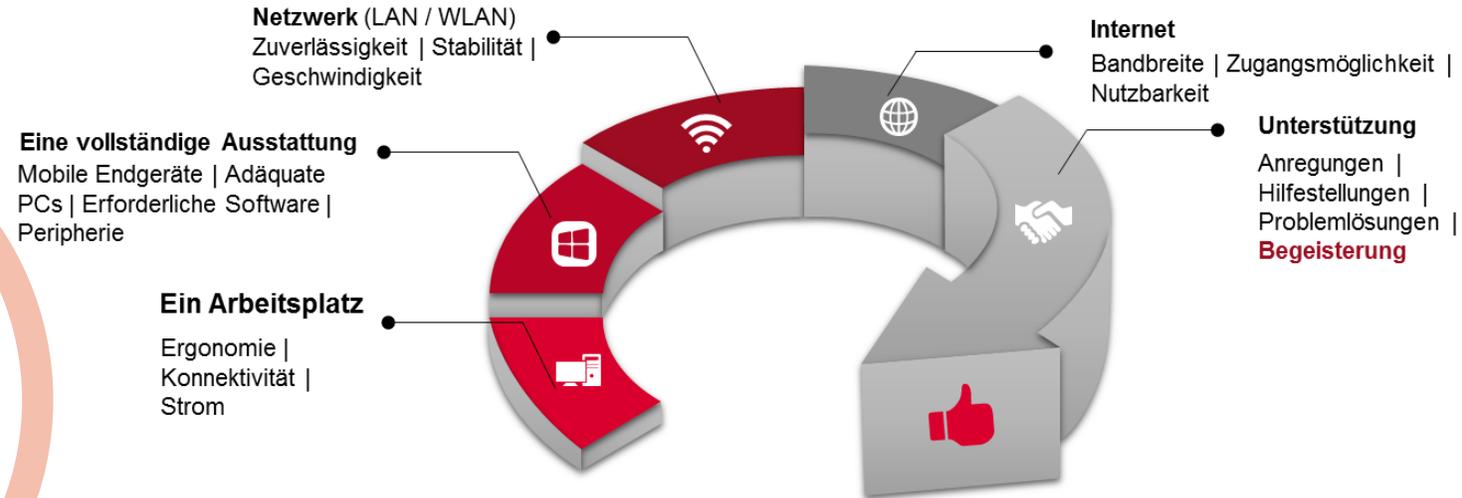
Informationskompetenz



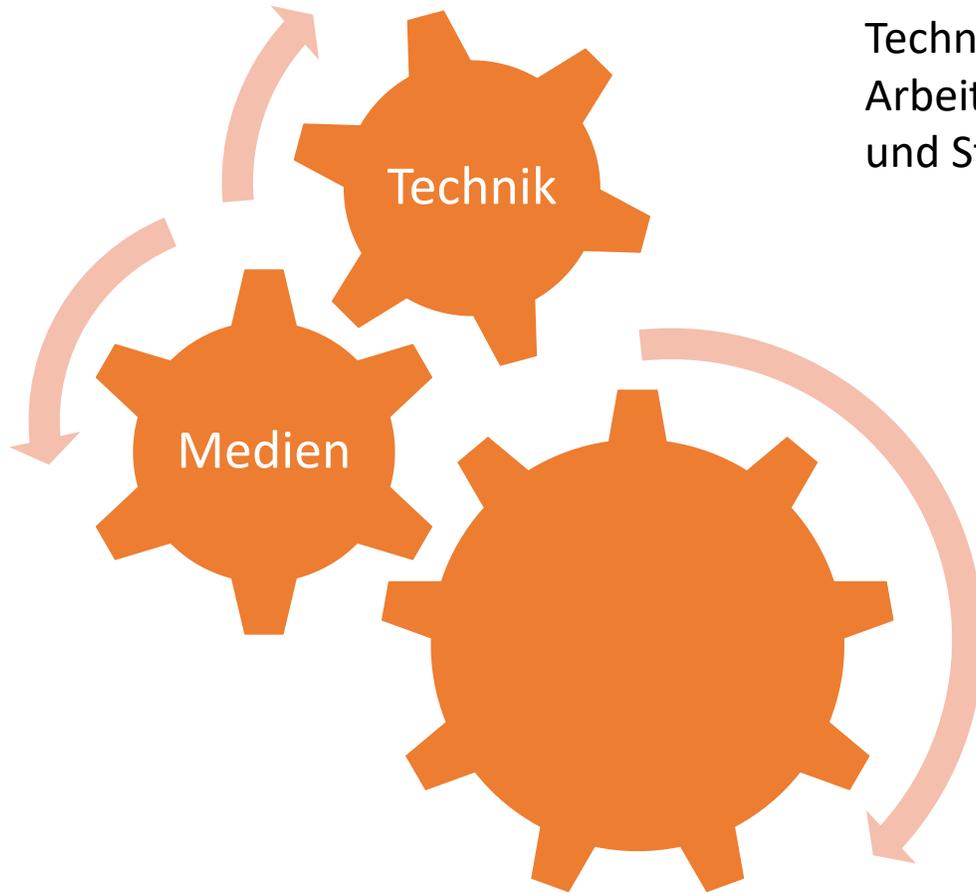
Umsetzung im Bibliotheksangebot



Technische Infrastruktur mit
Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten
und Steckdosen für BYOD

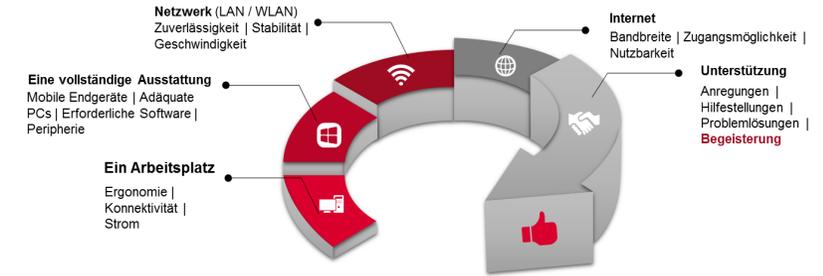


Umsetzung im Bibliotheksangebot

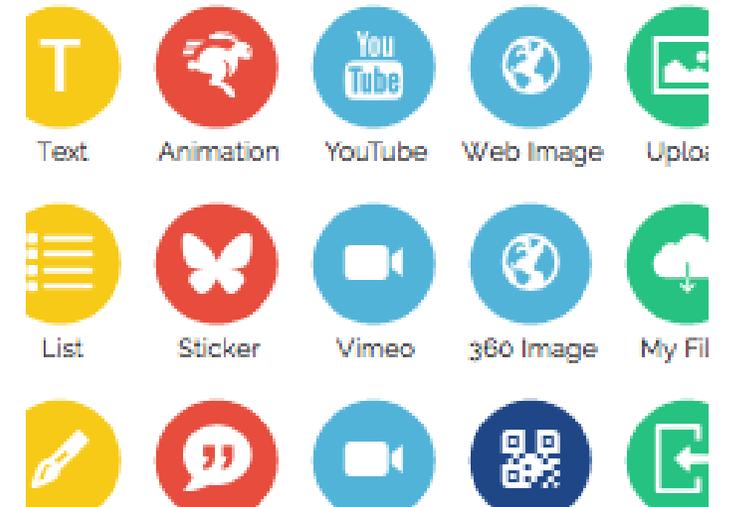


Technische Infrastruktur mit
Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten
und Steckdosen für BYOD

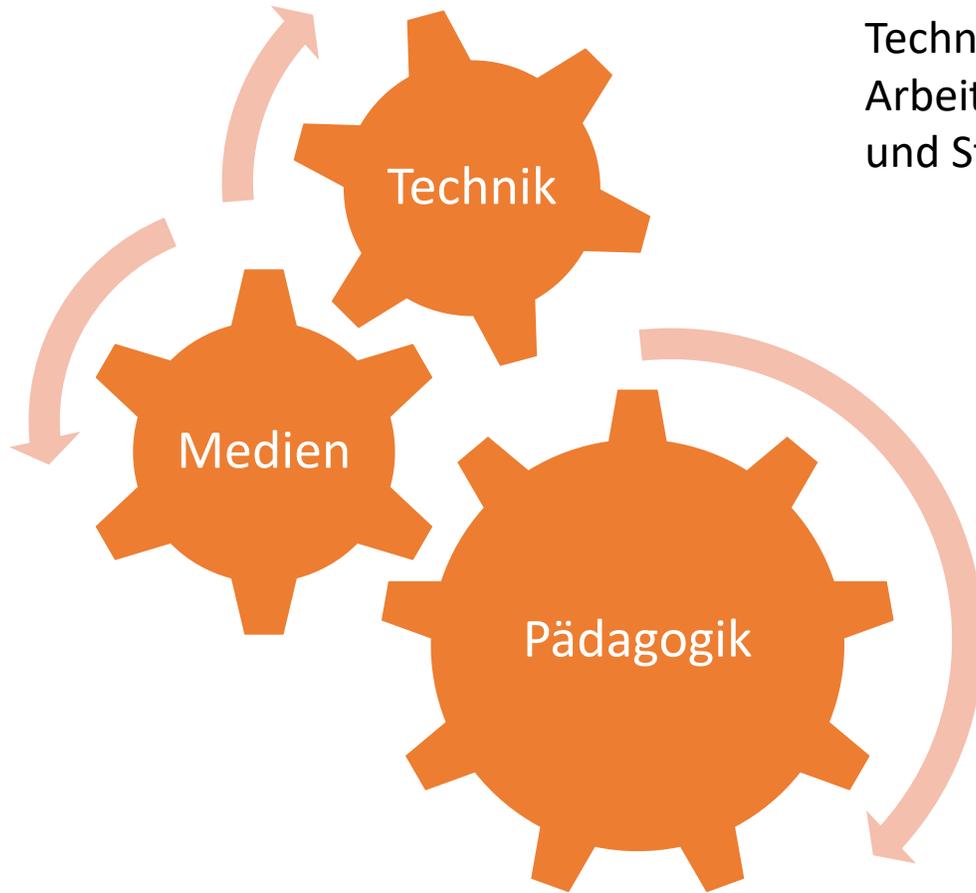
Moderner Medienmix mit
Hybridmedien, digitalen
Angeboten und Möglichkeit
technischen Ausprobierens



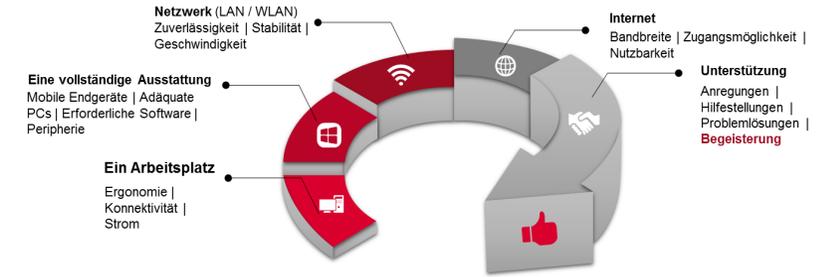
Pick media type



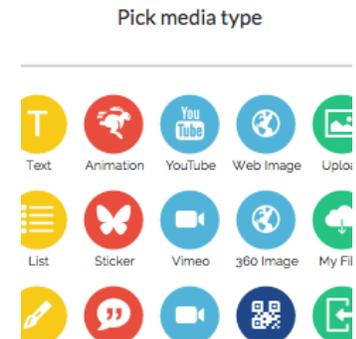
Umsetzung im Bibliotheksangebot



Technische Infrastruktur mit Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten und Steckdosen für BYOD



Moderner Medienmix mit Hybridmedien, digitalen Angeboten und Möglichkeit technischen Ausprobierens



Bibliothekspädagogisches Konzept





Klassenstufe	Kindergarten	1./2. Klasse	3./4. Klasse	5./6. Klasse
Lernziel	<p>erster positiver Kontakt</p> <p>Was ist eine Bibliothek?</p>	<p>Bibliothek kennen lernen + Erstlesebücher</p> <p>Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken</p> <p>verschiedene Medientypen und Regalordnung kennenlernen</p>	<p>Lesemotivation steigern</p> <p>Spielerisch Programmier- und Planungslogik probieren</p>	<p>OPAC / Themensuche</p> <p>Vertiefung Medientypen (Medienkompetenz / Mediengeschichte)</p> <p>Mathematik- und Geometrieverständnis digital fördern</p> <p>Programmier- und Planungslogik</p> <p>Festigung der Lesekompetenzen</p> <p>Lesemotivation steigern</p>
Aktivitätstyp	<p>kostenloser Ausweis</p> <p>Ausleihbesuche</p> <p>Lesenpaten</p>	<p>Führungstermin mit kostenlosem Ausweis</p> <p>Büchertausch</p>	<p>Workshop</p> <p>Büchertausch</p> <p>Boardstory</p>	<p>QR-Code-Führung</p> <p>Führung</p> <p>Workshop / Makerspace</p>
Thema bzw. Inhalt	<p>LeseStart</p> <p>Spielmöglichkeiten</p>	<p>Bilderbuchkino- „Pippilothek“</p> <p>Elterninformation über die Schule</p>	<p>Medienkiste: Bibliothek entdecken und erleben</p> <p>Robotik / Programmieren mit BlueBots</p> <p>Elektronikworkshop / Medienkiste: LittleBits</p> <p>Interaktives Bilderbuchkino am Multi-Touchboard</p> <p>Ferienleseclub</p>	<p>Mitmach-Führung „Wie ein Buch entsteht“</p> <p>Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz</p> <p>Robotik / Programmieren mit Ozobots</p> <p>Workshop „3D-Design“</p> <p>Ferienleseclub</p>





Klassenstufe	Kindergarten	1./2. Klasse	3./4. Klasse	5./6. Klasse
Lernziel	<p>erster positiver Kontakt</p> <p>Was ist eine Bibliothek?</p>	<p>Bibliothek kennen lernen + Erstlesebücher</p> <p>Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken</p> <p>verschiedene Medientypen und Regalordnung kennenlernen</p>	<p>Lesemotivation steigern</p> <p>Spielerisch Programmier- und Planungslogik probieren</p>	<p>OPAC / Themensuche</p> <p>Vertiefung Medientypen (Medienkompetenz / Mediengeschichte)</p> <p>Mathematik- und Geometrieverständnis digital fördern</p> <p>Programmier- und Planungslogik</p> <p>Festigung der Lesekompetenzen</p> <p>Lesemotivation steigern</p>
Aktivitätstyp	<p>kostenloser Ausweis</p> <p>Ausleihbesuche</p> <p>Lesenpaten</p>	<p>Führungstermin mit kostenlosem Ausweis</p> <p>Büchertausch</p>	<p>Workshop</p> <p>Büchertausch</p> <p>Boardstory</p>	<p>QR-Code-Führung</p> <p>Führung</p> <p>Workshop / Makerspace</p>
Thema bzw. Inhalt	<p>LeseStart</p> <p>Spielmöglichkeiten</p>	<p>Bilderbuchkino- „Pippilothek“</p> <p>Elterninformation über die Schule</p>	<p>Medienkiste: Bibliothek entdecken und erleben</p> <p>Robotik / Programmieren mit BlueBots</p> <p>Elektronikworkshop / Medienkiste: LittleBits</p> <p>Interaktives Bilderbuchkino am Multi-Touchboard</p> <p>Ferienleseclub</p>	<p>Mitmach-Führung „Wie ein Buch entsteht“</p> <p>Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz</p> <p>Robotik / Programmieren mit Ozobots</p> <p>Workshop „3D-Design“</p> <p>Ferienleseclub</p>





Klassenstufe	6. / 7. Klasse	8.-10. Klasse	Oberstufe
Lernziel	<p>Bibliothek als Unterrichtsort</p> <p>Information und Recherche</p> <p>neue Technik kennen lernen</p> <p>Programmier- und Planungslogik</p> <p>Festigung der Digital- und Technikkompetenzen</p>	<p>Bibliothek als Unterrichtsort</p> <p>Information und Recherche</p> <p>neue Technik kennen lernen</p> <p>Mathematikverständnis digital fördern</p> <p>Festigung der Digital- und Technikkompetenzen</p>	<p>Fit für die Facharbeit:</p> <p>Wie komme ich an Informationen? Wie recherchiere ich richtig und wie bewerte ich die Quellen?</p> <p>Wie inszeniere ich Realität für Film/Videoportal u.ä.?</p> <p>Wie erarbeite ich Präsentationen und wie präsentiere ich meine Arbeit?</p>
Aktivitätstyp	<p>Unterricht</p> <p>Workshop</p> <p>Führung</p>	<p>Unterricht</p> <p>Workshop</p> <p>Führung mit digitalem Quiz</p>	<p>Einführung für Lehrerschaft</p> <p>Biparcour / QR-Code Führung</p> <p>Workshop</p> <p>Divibib und Onleihe</p> <p>Recherchetraing</p>
Thema bzw. Inhalt	<p>Medienkisten Technik / Naturwissenschaft</p> <p>Workshop: Book-Slam/Science-Slam</p> <p>Robotik / Programmieren mit Ozobots und DashBot</p> <p>Workshop „3D-Design“</p> <p>Medienkiste: Trickfilm</p>	<p>Medienkisten Technik / Naturwissenschaft</p> <p>Kahoot Quiz</p> <p>Workshop Photogrammetrie</p> <p>Bibliothek als Lernort</p>	<p>Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz</p> <p>Führung „Recherche richtig“</p> <p>Filmkoffer – Einführung und Ausleihe</p> <p>Fernleihe</p> <p>Recherchekompetenzen</p> <p>Bibliothek als Lernort, Multi-Touchboardnutzung</p>

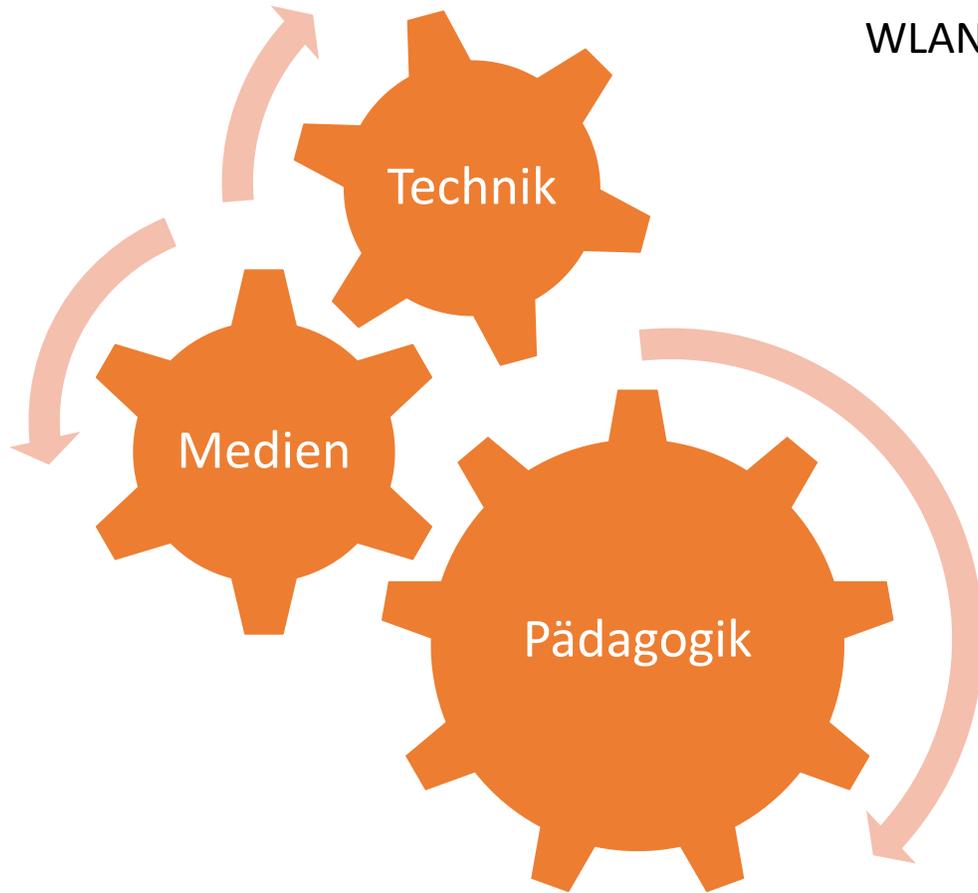




Klassenstufe	6. / 7. Klasse	8.-10. Klasse	Oberstufe
Lernziel	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Programmier- und Planungslogik Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Mathematikverständnis digital fördern Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Fit für die Facharbeit: Wie komme ich an Informationen? Wie recherchiere ich richtig und wie bewerte ich die Quellen? Wie inszeniere ich Realität für Film/Videoportal u.ä.? Wie erarbeite ich Präsentationen und wie präsentiere ich meine Arbeit?
Aktivitätstyp	Unterricht Workshop Führung	Unterricht Workshop Führung mit digitalem Quiz	Einführung für Lehrerschaft Biparcour / QR-Code-Führung Workshop Divibib und Onleihe Recherchetraing
Thema bzw. Inhalt	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Workshop: Book-Slam/Science-Slam Robotik / Programmieren mit Ozobots und DashBot Workshop „3D-Design“ Medienkiste: Trickfilm	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Kahoot Quiz Workshop Photogrammetrie Bibliothek als Lernort	Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz Führung „Recherche richtig“ Filmkoffer – Einführung und Ausleihe Fernleihe Recherchekompetenzen Bibliothek als Lernort, Multi-Touchboardnutzung



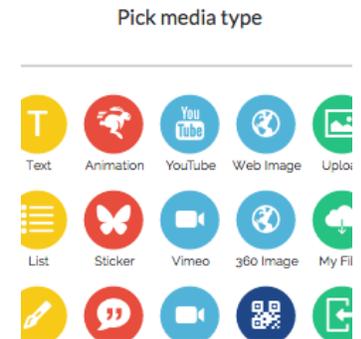
Grundkonzept – Was soll der Nutzer sehen?



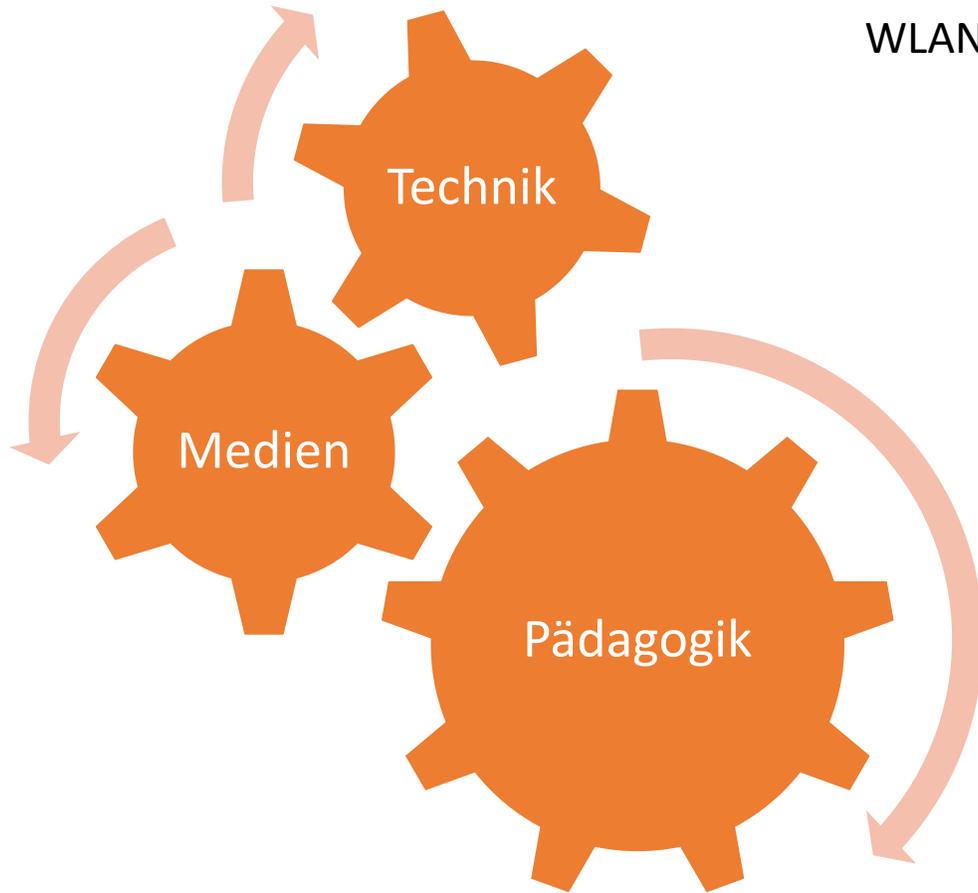
WLAN, Steckdose

Analoge und digitale Medien,
Lern- und Aufenthaltsort
sowie Makerspace

Bibliothekspädagogische Angebote
und Hilfestellung



Grundkonzept – Was sieht der Nutzer?



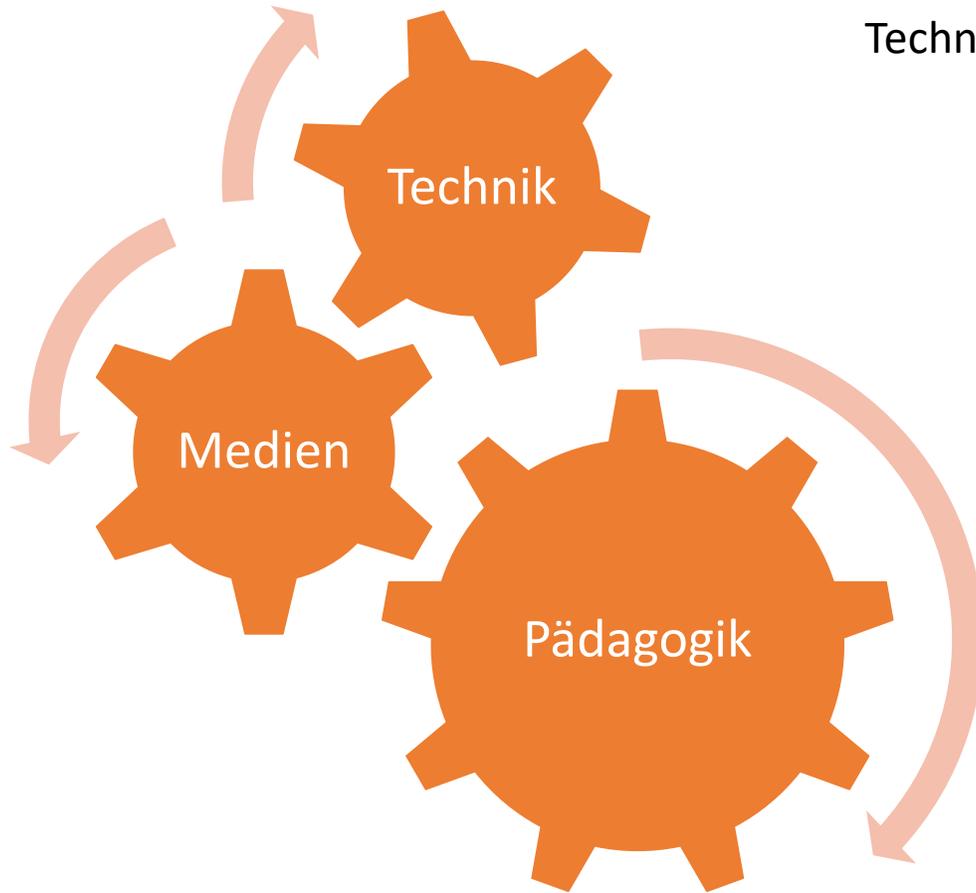
WLAN, Steckdose

Regale mit was drin,
Arbeitsplätze

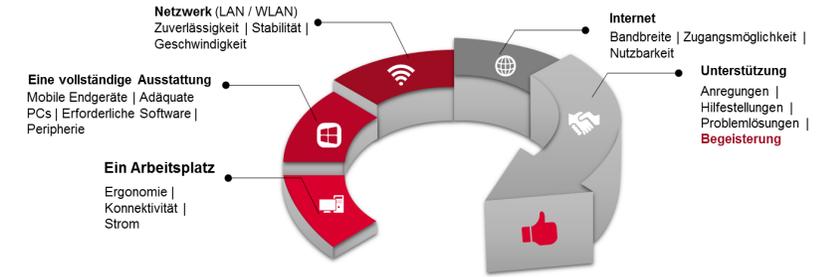
???



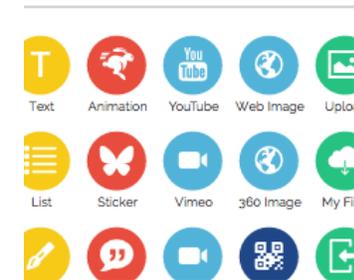
Grundkonzept – Wie kann man es umsetzen?



Technische Infrastruktur schaffen



Pick media type



Modular umsetzen
-erfordert keinen Um- oder Neubau
-je nach Budget erweiterbar
-an Raumsituation anpassbar

Durch den Bestand auf die Angebote neugierig machen



Umsetzung

Pilotprojekt „Modulare TechnoThek“ des VDI Mecklenburg-Vorpommern
mit der Uwe Johnson-Bibliothek der Barlachstadt Güstrow

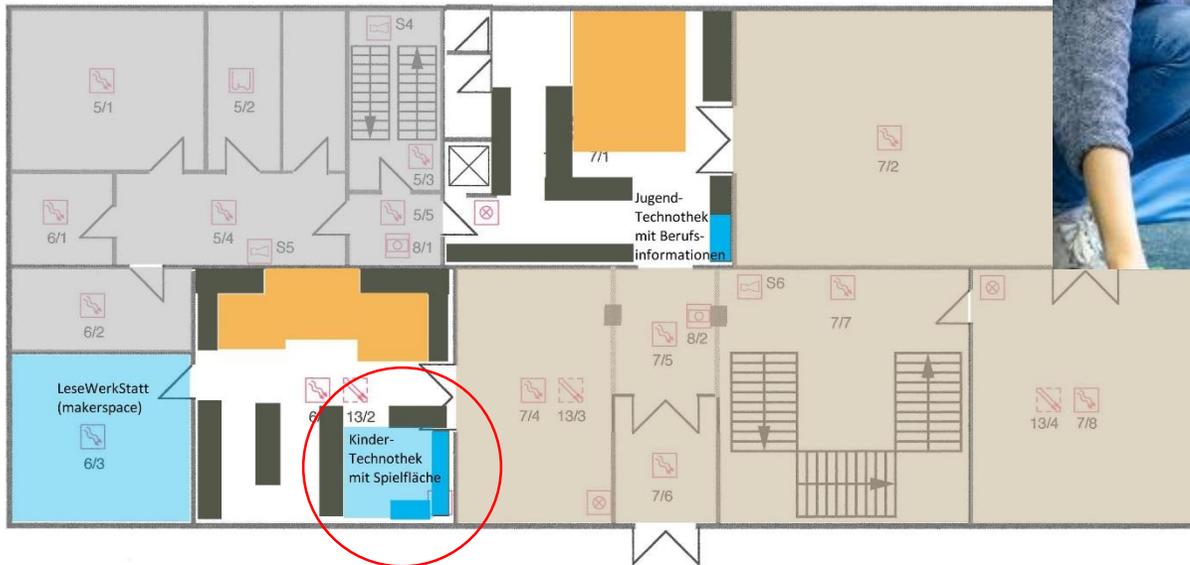
seit Februar 2019

Grundkonzept

1. Stationäre Regale im Kinder- und im Jugendbereich und „Probier’s aus“-Boxen (hands on) in der Sachliteratur für die dauerhafte Präsenz, sowie Einsatz von Beacons
2. Ausleihmöglichkeit der Sachliteratur, technischer Geräte und Lernspielzeuge – also eine Bibliothek der Dinge integriert
3. Makerspace-Angebote vom Bibliothekspersonal durchführbar als buchbare Angebote für Kleingruppen oder Schulklassen, die niederschwellig an digitale/technische Prinzipien heranzuführen sowie
4. individuell abzustimmende Workshops als Veranstaltungen angeboten über den VDI MV

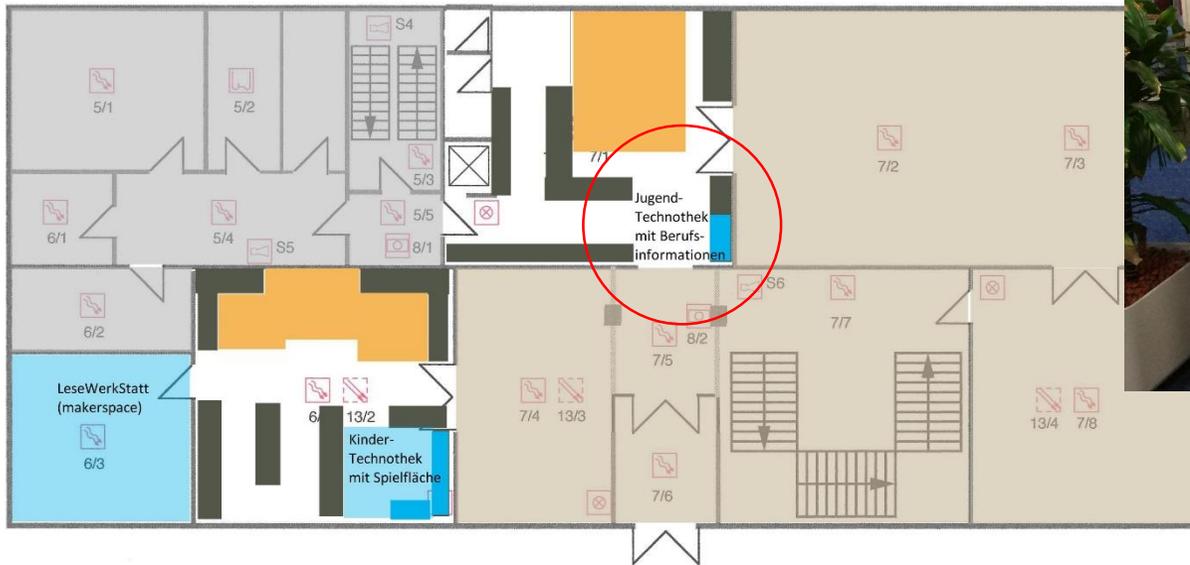
Kinder- und Jugendbereich

- technische und naturwissenschaftliche Literatur
- Spiele zum Ausleihen und Ausprobieren
- Spielfläche als offener
- Bluetoothsender informieren über Technothek.
- Makerspacebereich mit Rechner und 3D-Drucker

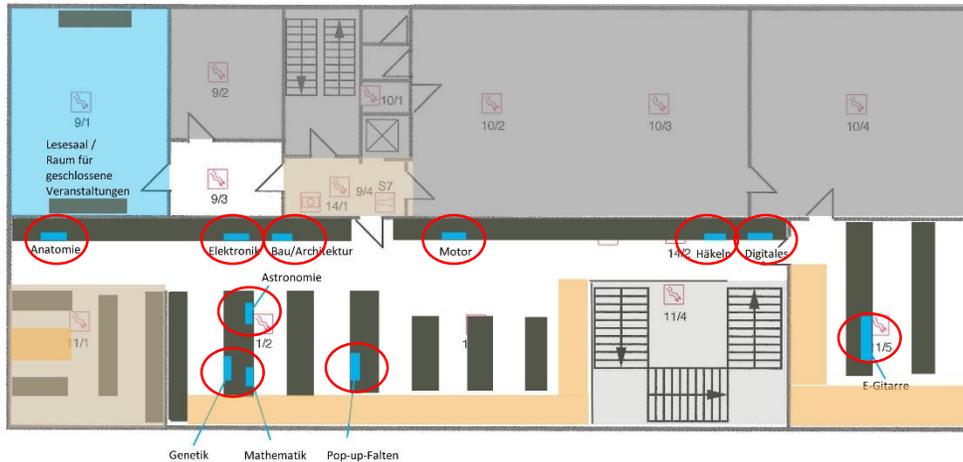


Kinder- und Jugendbereich

-Platzhalter für die ausleihbaren Geräte und Lernspiele (Bibliothek der Dinge).



Sachbuchbereich mit „Probier’s aus-Boxen“ (OG)



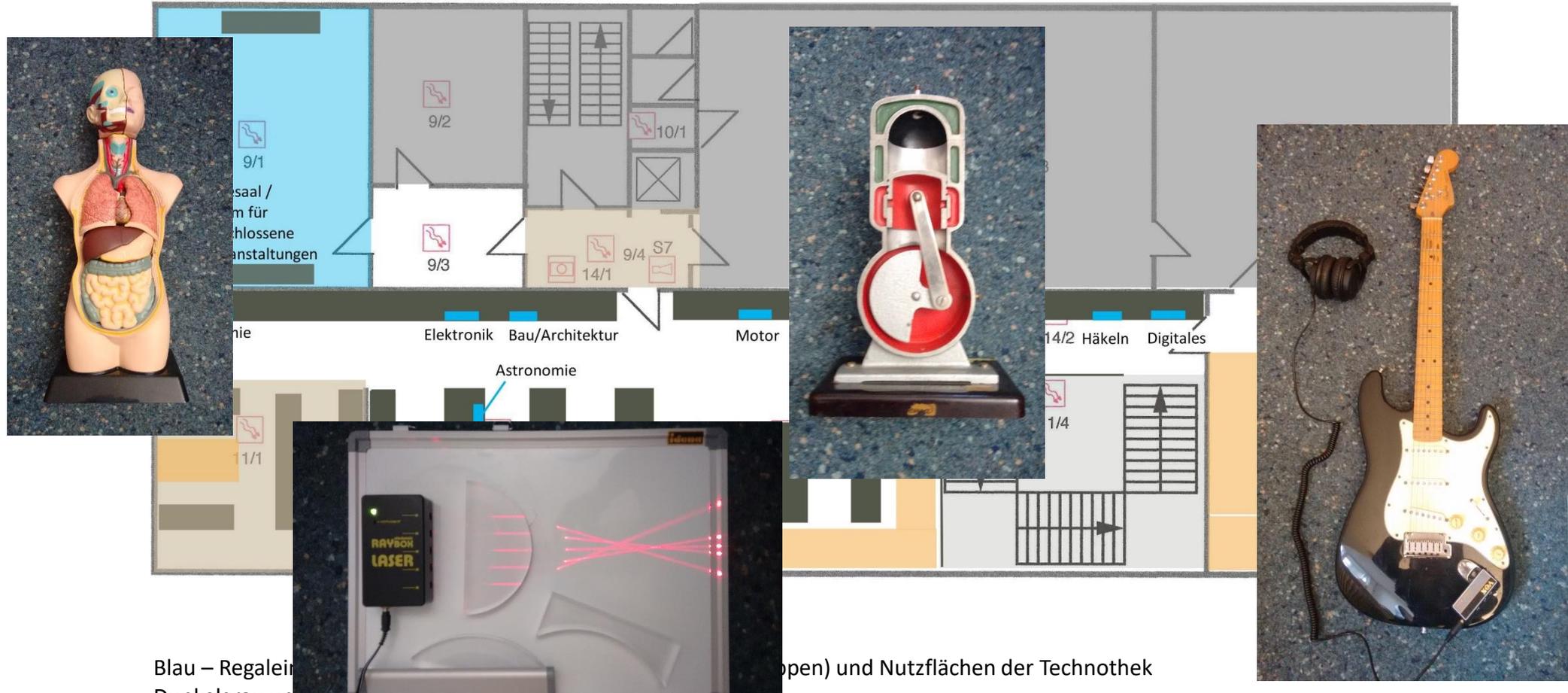
Anleihe aus Museumpädagogik, sog. Hands on:
Kleine angefertigte Boxen mit einer durchsichtigen Fronttür.
Mit einem Platzhalter kann man sich an der Ausleihtheke die
Schlüssel für das jeweilige Fach holen und den jeweiligen
Gegenstand in der Bibliothek ausprobieren.



Sachbuchbereich mit „Probier's aus-Boxen“ (OG)



Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



Blau – Regale
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

(offene Regale) und Nutzflächen der Technothek

Übergreifend: „Probier‘s aus-Box“/Bibliothek der Dinge/Bibliothekspädagogik



Anatomie



Elektronik

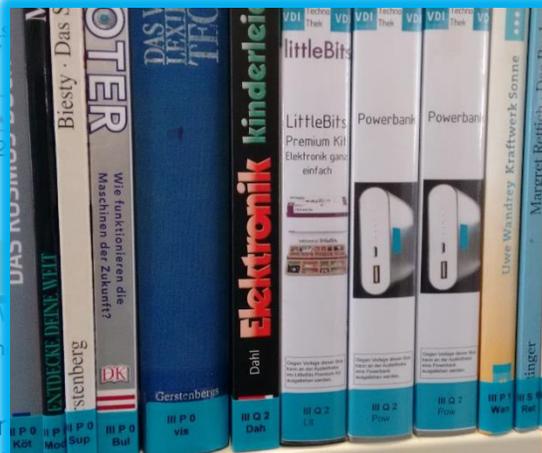
Bau/Architektur

Motor



Math

S O



z f



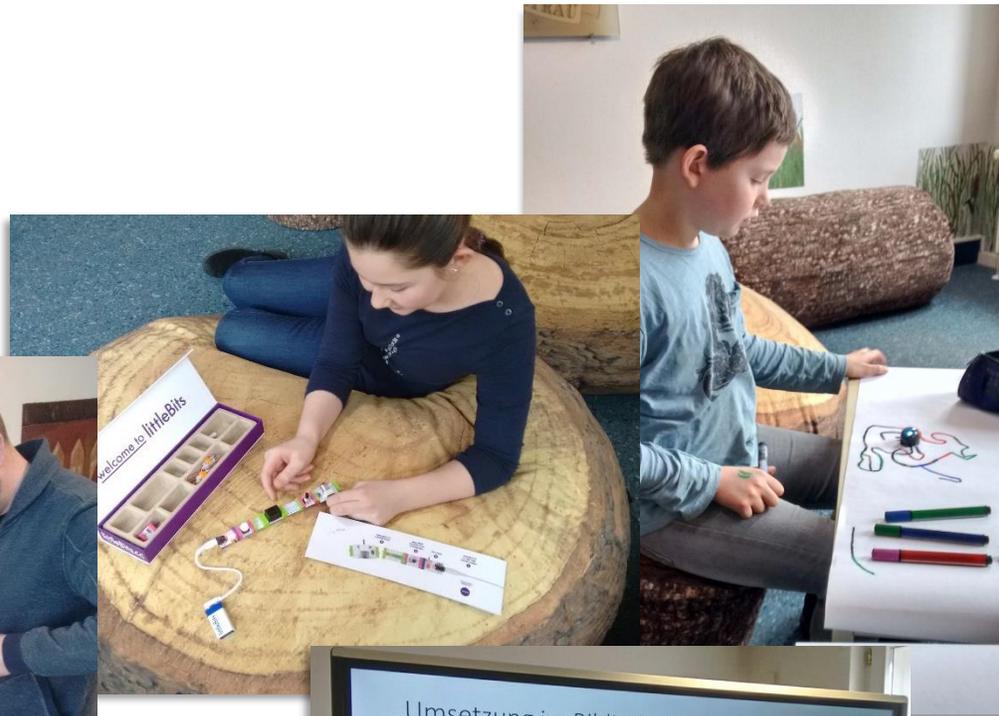
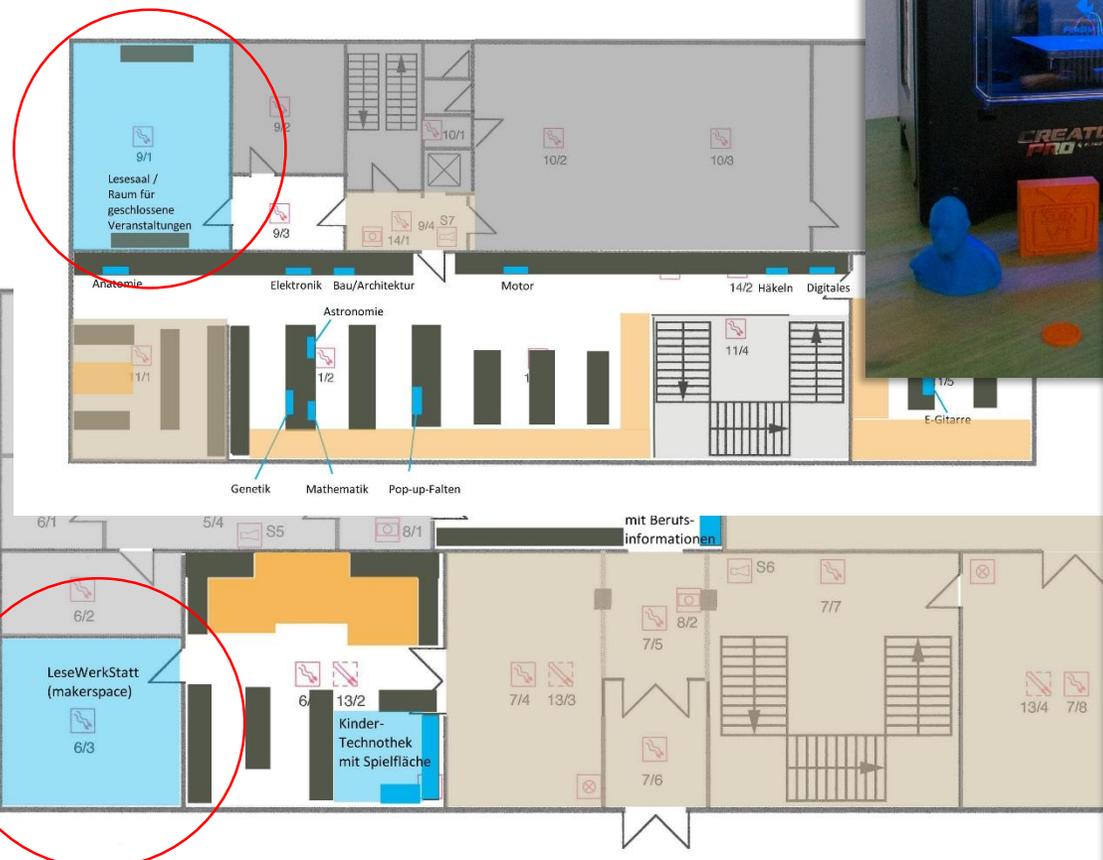
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen

Hellbraun – Regionalbestand

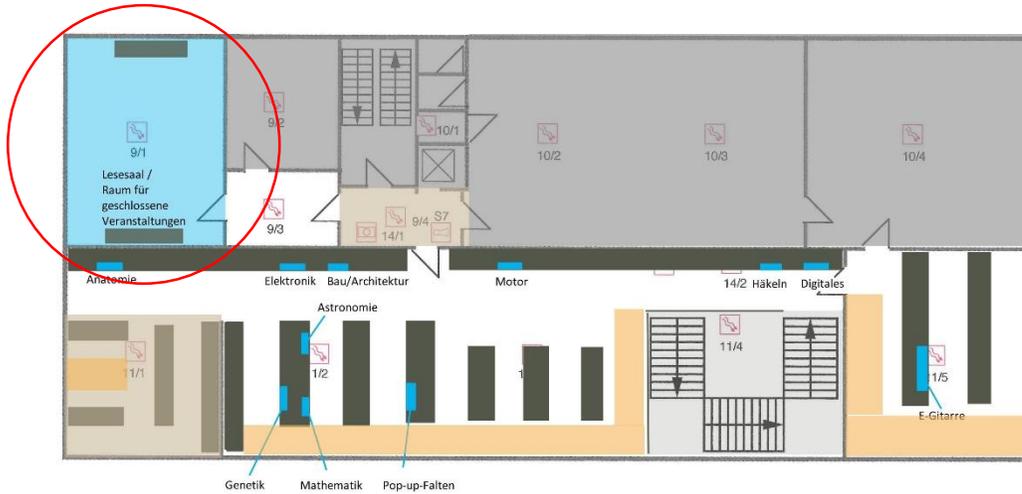
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Makerspace/Bibliothekspädagogik-Angebote

Leserwerkstatt / Lesesaal
-Angebote durchführen
-selbständiges Ausprobieren



Technik-Workshops



-Woher kommt die Energie?

Universum und Atome, Urknall, Galaxien, Sonnensystem

-„Sonnenfeuer“

Nutzung früher, heute, morgen, Forschung in M-V

-Erfindungen der Menschen zur Energienutzung

vom Feuer, Wasser, Dampfmaschine bis zu LED und Wasserstoffauto

-Energieversorgung der Menschen gestern, heute, morgen, Energiewende in Deutschland und in M-V,

-Energie- und Stromsparen! Warum? Wie?

Wie wird der Strom-, Gas-, Wasserverbrauch im Haus gemessen? Etc.

-Elektrischer Strom: Wie funktioniert der?

Spannung, Stromstärke, Leistung u.a.: mit Experimenten

-„Bionik- die Natur macht es vor“

Zukunftsforschung, für Schüler der 3-6-Klasse

-Programmieren lernen

Programmiersprache, Experimente, Roboterbau, Berufe in M-V



Danke

für Ihre Aufmerksamkeit

Fragen?

