



08. Bibliothekskongress Leipzig 2022

#FreiräumeSchaffen

WissensWandel | Making BibBox

Bibliotheksveranstaltungen zum Mitnehmen

02. Juni 2022

Stadtbibliothek Reinickendorf

WissensWandel | Making BibBox



Mär-Aug
2020
Ideenfindung



Sep-Dez
2020
Konkretisierung



Jan-Apr
2021
Umsetzung



Mai-Aug
2021
Umsetzung



Sep-Dez
2021
Konkretisierung



Jan-Mai
2022
Umsetzung



WissensWandel | Making BibBox Ideenfindung



bisherige bibliothekspädagogische Angebote/Formate

_Inhalte + Abläufe sichten, auswählen

_Didaktik + digitale und analoge Medien prüfen, ergänzen

_Abläufe + Anwendungen verschriftlichen

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



Formulierung Projektantrag

Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von Neustart Kultur

WissensWandel

dbv deutscher
bibliotheks
verband

**NEU
START
KULTUR**



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



- _Praxiserfahrungen der didaktischen Bibliotheksarbeit aufbereitet
- _Bibliotheksprogramme und -veranstaltungen unabhängig vom Ort
- _nachhaltige Teilhabe an kultureller Bildung
- _für Familie, Kita, Schule
- _für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



- _altersgerechte Printmedien
- _digitale Elemente wie Lernroboter, Tablets mit App-Empfehlungen
- _anschauliches Lernmaterial
- _Kurzanleitungen für den praktischen Einsatz
- _weiterführende Impulse und Ideen

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



31.152,00 EUR Ausstattung

2.000,00 EUR Honorarmittel

3.683,00 EUR Eigenmittel

36.835,00 EUR

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



aus BibBox wird Bib to go

- _Taschen flexibel zu packen = variabel, individuell
- _Taschen animieren zum Reingreifen = sofort umsetzbar
- _Taschen einfacher zu tragen = spontanes Mitnehmen
- _Taschen entsprechen Zeitgeist



WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Prototyp: Bienenroboter

500,00 EUR

- _5 Buchtitel
- _3 x Bee-Bot-Ausstattung (inkl. Matten, Kabel)
- _5 Aktionen mit Begleitmaterial

Ziel: einfach und sofort einsetzbar

Kreativ
Tüfteln
Bib to go



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

Wissens
lepneu
NEU
START
KULTUR
dbv
REINICKENDORF Literatur



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Bienenroboter
Coding - Robotik

5 x 500,00 EUR



Ich-Du-Wir
Erzählen - Begreifen

6 x 450,00 EUR



BerlinBot
Coding - Robotik

5 x 560,00 EUR



Für die Tonne
Erzählen - Begreifen

6 x 780,00 EUR

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Aufbereitung und Gestaltung

- _118 Buchtitel
- _62 Bee-Bot- bzw. Blue-Bot-Sets
- _173 Erklär-Karten
- _22 Menü-Karten
- _2.607 Bildkarten

Kreativ
Tüfteln
Bib to go



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

Wissens
lepneu
NEU
START
KULTUR
dbv
REINICKENDORF Literatur



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Öffentlichkeitsarbeit

_Politik

Staatsministerin, Bezirksstadträtin, dbv

_Fachpublikum

Fachtag VÖBB, Fachtag Technikmuseum

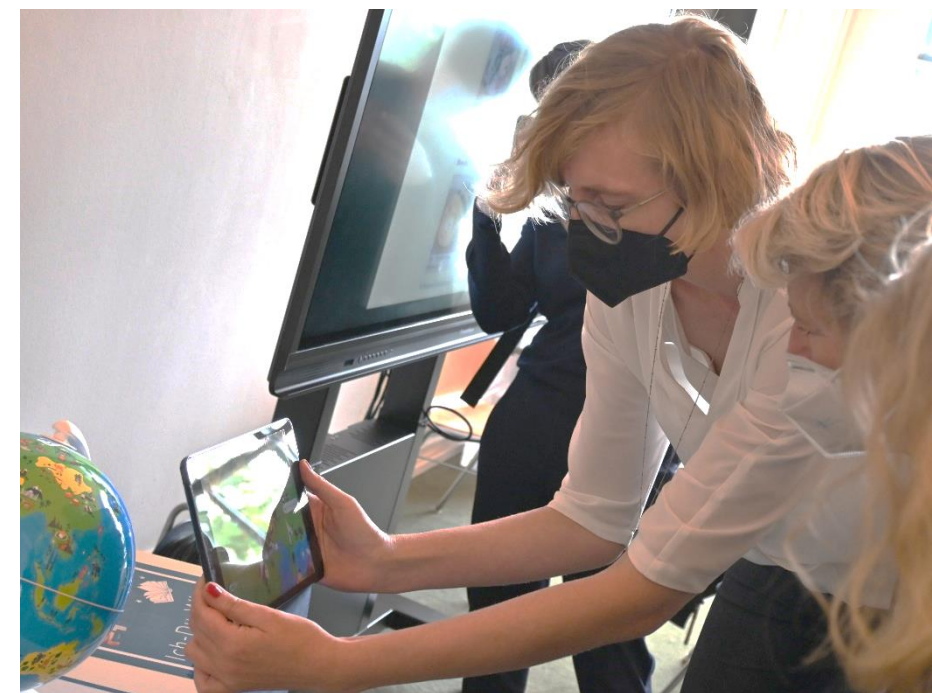
_Pädagogik in Ausbildung

Fachseminar Lehrkräfte, Fortbildung für Azubis aus der Sozialpädagogik

_Pädagogik vor Ort

Schulkonferenzen, Kita-Seminare

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung





WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



Beschaffung für die Themen

- _MACH MI(N)T
- _Alles krabbelt
- _FarbFormen

WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



Sichtung Konzepte und Materialien für

- _Märchen
- _Jahreszeiten
- _Luka liest
- _Programmieren analog



WissensWandel | Making BibBox Konkretisierung



MACH MI(N)T
Kreativ - Tüfteln

5 x 650,00 EUR



Alles krabbelt
Erzählen - Begreifen

4 x 480,00 EUR



Farbformen
Kreativ - Tüfteln

4 x 510,00 EUR

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Aufbereitung und Gestaltung

- _72 Buchtitel
- _8 Blue-Bot-Sets
- _95 Erklär-Karten
- _13 Menü-Karten
- _864 Bildkarten

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

2 x 500,00 EUR

The poster features a white background with a teal border. At the top, there are four icons: a robot head, an open book, a sunburst, and a die. The text 'Bib to go' is in a large, bold, teal font, and 'Stadtbibliothek Reinickendorf' is in a smaller, teal font below it. The price '2 x 500,00 EUR' is written in a teal font at the bottom.

Märchen



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

4 x 400,00 EUR

The poster features a white background with a teal border. At the top, there are four icons: a robot head, an open book, a sunburst, and a die. The text 'Bib to go' is in a large, bold, teal font, and 'Stadtbibliothek Reinickendorf' is in a smaller, teal font below it. The price '4 x 400,00 EUR' is written in a teal font at the bottom.

Jahreszeiten



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

3 x 320,00 EUR

The poster features a white background with a teal border. At the top, there are four icons: a robot head, an open book, a sunburst, and a die. The text 'Bib to go' is in a large, bold, teal font, and 'Stadtbibliothek Reinickendorf' is in a smaller, teal font below it. The price '3 x 320,00 EUR' is written in a teal font at the bottom.

Luka liest



Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

7 x 830,00 EUR

The poster features a white background with a teal border. At the top, there are four icons: a robot head, an open book, a sunburst, and a die. The text 'Bib to go' is in a large, bold, teal font, and 'Stadtbibliothek Reinickendorf' is in a smaller, teal font below it. The price '7 x 830,00 EUR' is written in a teal font at the bottom.

Programmieren analog

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Aufbereitung und Gestaltung

- _Märchen
- _Jahreszeiten
- _Luka liest
- _Programmieren analog

Work-in-Progress (06/2022)

WissensWandel | Making BibBox Umsetzung



Vermittlung in Schulen

- _5 Termine
- _10 Schulklassen
- _228 Kinder
- _16 Lehrkräfte



08. Bibliothekskongress Leipzig 2022

#FreiräumeSchaffen

WissensWandel | Making BibBox

Bibliotheksveranstaltungen zum Mitnehmen

Doreen Lenz

Bezirksamt Reinickendorf von Berlin

Stadtbibliothek Reinickendorf

doreen.lenz@reinickendorf.berlin.de





08. Bibliothekskongress Leipzig 2022

#FreiräumeSchaffen

WissensWandel | Making BibBox

Bibliotheksveranstaltungen zum Mitnehmen

Informationen, Materialien, Anregungen

WissensWandel | Making BibBox Informationen, Materialien, Anregungen

dbv-Wissenswandel - Förderprogramm

<https://www.bibliotheksverband.de/wissenswandel-digitalprogramm-fuer-bibliotheken-und-archive-innerhalb-von-neustart-kultur>

Canva - Online-Tool für Grafikdesign

<https://www.canva.com>

Tasche - „Canvas Shopper“ 37 x 42 x 20 (LxBxH)

<https://www.giffits.de>

Lernmaterialien - Figuren, Memory etc.

<https://www.euz-kinderbuchverlag.de>

<https://www.backwinkel.de>

<https://www.betzold.de>

Bilder, Abbildungen - kostenfrei, lizenzfrei

<https://www.canva.com>

<https://www.pexels.com>

<https://pixabay.com>

Goethe-Institut - Programmieren mit Blue-Bot

<https://www.goethe.de/ins/au/de/spr/unt/kum/cli/cli/ste/blb.html>

CODING FOR TOMORROW - HUB für digitale Bildung

<https://coding-for-tomorrow.de>

Stiftung Lesen - Lesen mit App

<https://www.stiftunglesen.de/loslesen/unsere-highlights/lesen-mit-app>

Robotik-Sets

<https://www.betzold.de>

- Ozoboz Evo
- Bee-Bot/Blue-Bot-Sets + Zubehör
- Matalab MINT Coding Set
- Robo Wunderkind
- Osmo Genius Starter Kit



08. Bibliothekskongress Leipzig 2022

#FreiräumeSchaffen

WissensWandel | Making BibBox

Bibliotheksveranstaltungen zum Mitnehmen

Beispiel Bib-to-go Für die Tonne

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Mit unserem Angebot Bib to go nehmen Sie die Bibliothek mit in Ihre Einrichtung.

Wir haben unsere Praxiserfahrungen aus der Bibliotheksarbeit so aufbereitet, dass unsere Programme und Veranstaltungen unabhängig vom Ort Bibliothek erlebbar werden.

Das Angebot Für die Tonne kombiniert rund um das Thema Müll analoge und digitale Inhalte, die sich einzeln oder zusammen einsetzen lassen: sechs verschiedene Buchtitel, ein konventionelles Sortierspiel, ein Tablet mit drei verschiedenen Apps sowie ein Set für einfache Programmier-Spiele mit dem Blue-Bot-Roboter.

Drei verschiedene Praxisvorschläge zeigen wie sich einzelne Elemente kombinieren lassen: beispielsweise eine App mit passender Geschichte und anschließender Blue-Bot-Spielaktion. So kann abwechslungsreich eine Projektwoche gestaltet oder das individuelle Lernen-in-Stationen umgesetzt werden.

Die Materialien richten sich an Kinder von 6 bis 9 Jahren und an ihre Eltern, Lehrkräfte sowie Erzieherinnen und Erzieher.



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE



Technik

- 2 Blue-Bots, 2 USB-Adapter
- 1 iPad Air 2 (inkl. Ladekabel) mit folgenden Apps: Gro Memo, Fessies Abfall Memo und Konrads Kompost



Materialien

- 20 Übungskarten für den Blue-Bot-Roboter



Materialien

- 2 PVC-Würfel mit Taschen
- 12 Bildkarten mit Müll-Abbildungen für Würfel A und Würfel B



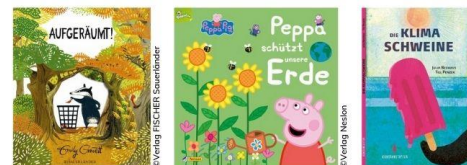
Materialien

- 2 transparente Matten
- 2 x 24 Bildkarten mit Müll-Abbildungen
- 2 x 24 Bildkarten mit Labyrinth-Motiven



Erklärkarten

- 3 x Informationen (Bücher, Apps, Webtipps)
- 3 x Anleitungen (Blue-Bot-Roboter, Müll-Memory, Müll-Labyrinth)
- 3 x Praxisvorschläge (Aufgeräumt, Gewusst wie?, Schwein gehabt)



6 Buchtitel + 1 Spiel

- Aufgeräumt
- Peppa: Peppa schützt unsere Erde
- Die Klimaschweine
- Komm, wir gehen raus!
- Wohin mit dem Müll? Vom Trennen, Entsorgen und Weiterverwenden
- So viel Müll!
- Hungry Bins: Wir lernen zu recyceln (Kinderspiel)

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Information 1: Die Bücher



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Information 1 Die Bücher



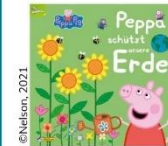
© FISCHER Sauerländer, 2017

Aufgeräumt!
Ein Dachs räumt seinen Wald auf, bis fast nichts mehr da ist. Ein Bilderbuch mit einem Augenzwinkern zum Thema Ordnung und Sauberkeit.



© G & G Verlagsgesellschaft, 2020

Wohin mit dem Müll?
Die Geschichte begleitet Antolin und seine Schwester durch ihren Alltag und wie sie spielerisch das richtige Trennen, Entsorgen und Weiterverwenden von Abfall lernen.



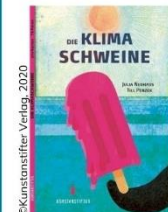
© Nelson, 2021

Peppa schützt unsere Erde
Peppa und Schorsch lernen, dass Mülltrennung, Strom sparen und Co. eine Menge Spaß bringt und schon kleine Veränderungen einen großen Unterschied machen.



© Dorling Kindersley, 2019

So viel Müll!
Dieses Buch klärt auf über Themen wie Klimawandel, Naturschutz und erneuerbare Energien - mit leicht verständlichen Infografiken und anschaulichen Abbildungen.



© Kunststiftung Verlag, 2020

Die Klimaschweine
Im Pinguinland wird es immer wärmer, während die Klimaschweine in ihrem Land im materiellen Luxus schwimmen. Erst als auch das Klima im Schweinland immer ungemütlicher wird, können die Schweine von den Pinguinen überzeugt werden, etwas zu verändern.



© Dorling Kindersley, 2021

Komm, wir gehen raus!
Rund 40 Bastelideen und Outdoor-Spiele für Kinder animieren zum Ausprobieren und lassen die Natur mit allen Sinnen erleben. Dabei lernen die kleinen Naturfreunde spielerisch die artenreiche Tier- und Pflanzenwelt kennen

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Information 2: Die Apps



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Information 2 App-Tipps



Gro Memo

Hersteller: Gro Play Digital

für Android 4,89 EUR, für iOS 1,99 EUR

Spiel für eine bessere Umwelt

Das Memory-Spiel auf dem Tablet zeigt kindgerecht illustrierte Tierpaare aus dem jeweiligen Lebensraum **Wald** oder **Ozean**: Eichhörnchen, Schmetterling, Seestern, Tintenfisch. Aber das Memory-Spiel enthält auch umweltschädliche Abbildungen: Blechdosen oder eine Fabrik mit Abgasen. Diese Bildpaare sollen nicht aufgedeckt werden. Eine kleine Herausforderung, sich diese Motive zu merken und nicht anzutippen. Mit jedem erfolgreichem Memory-Spiel verschwindet der Müll aus der Umweltszene und es kommen mehr Tiere hinzu.



Fessies Abfall Memo

Hersteller: FES Frankfurter Entsorgungs- und Service GmbH

für Android und iOS kostenfrei

Müll sortieren auf Zeit

Klassisches Memory-Spiel mit zwei Herausforderungen: Alle Bildpaare finden und die gefundenen Müllsorten in die richtige Mülltonne sortieren, bevor die Zeit abgelaufen ist!



Konrads Kompost

Hersteller: Haus der kleinen Forscher

für Android und iOS kostenfrei

Ein Kürbis wächst im Komposthaufen

Was gehört auf den Kompost? Welcher Müll lässt sich wiederverwerten? Welcher Müll kommt in die Restmülltonne? Diese Fragen lösen Kinder in dem Kompost-Spiel, indem sie durch ziehen und loslassen auf dem Bildschirm kompostierbaren Müll auf den Kompost werfen bzw. aussortieren. Werden genug Nährstoffe im Verlaufe des Jahres eingesammelt, wächst zur Belohnung ein großer Kürbis. Im Galerie-Teil der App, der die verschiedenen Tiere und ihre Aufgaben für den Kompost kindgerecht beschreiben.

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Information 3: Webtipps



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Information 3 Webtipps

kostenfreies Lernmaterial



www.wertstoffprofis.de

Die Wertstoffprofis stellen online verschiedene Materialien Lehrende und Lernende rund um das Thema Abfall kostenfrei zur Verfügung: großformatige Arbeitsposter und Aufkleber, Hintergrundinformationen und Anleitung für Erzieherinnen und Erzieher, eine Kurzgeschichte als Einstieg ins Thema und vieles mehr.

nachhaltige Upcycling-Ideen



www.geo.de/geolino/basteln

Die Webseite zeigt viele abwechslungsreiche Ideen zum Basteln mit Recyclingmaterialien:

aus Socken entsteht ein Sockenoktopus, aus Konservendosen werden Bienen oder Laternen und aus Eierkartons bunte Lichterketten.

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Anleitung 1: Blue-Bot-Roboter




Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

Anleitung 1 Blue-Bot-Roboter

Der Blue-Bot ist ein kleiner programmierbarer Roboter für Kinder ab drei Jahren und bietet einen einfachen Einstieg in die Themen Coding und Programmierung. Weitere Informationen zu den Bodenrobotern Bee-Bot/Blue-Bot erklärt das kurze Video unter www.berlin.de/stadtbibliothek-reinickendorf/angebote/humbot-coding-space/ausstattung/artikel.979328.php.

Auf der Unterseite muss der Blue-Bot eingeschaltet werden. Auf der Oberseite befinden sich verschiedene Tasten zum Programmieren:



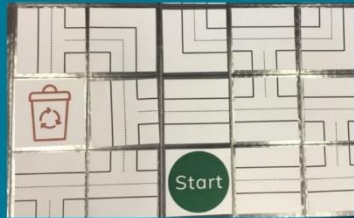
Mit den **Blue-Bot-Übungskarten** vorab eine einfache Befehlsfolgen legen und den Blue-Bot so von den Kindern programmieren lassen. Befehlsfolge für **gerade aus fahren und links abbiegen**: gerade aus - gerade aus - links drehen - gerade aus - gerade aus



Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Anleitung 3: Müll-Labyrinth



2 Blue-Bot-Roboter, 2 Blue-Bot-Matten (mit je 24 Bildkarten)
1 Würfel (mit je 6 Bildkarten), Blue-Bot-Übungskarten



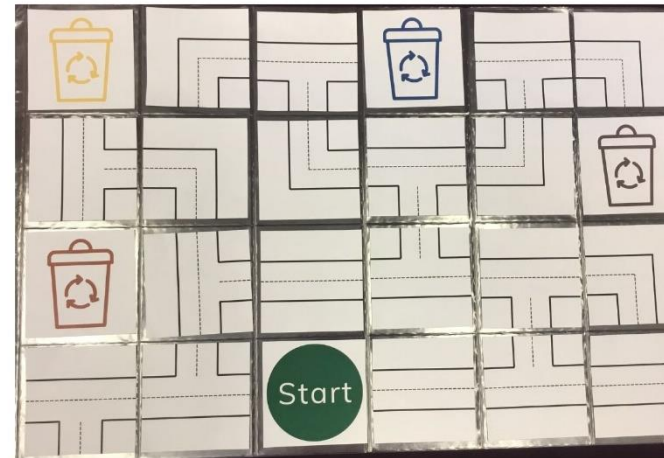
Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Anleitung 3 Müll-Labyrinth

Aufbau

Zwei Blue-Bot-Matten mit den Labyrinth-Motiven sowie Würfel A oder Würfel B.



Übungsrunde

Der Blue-Bot fährt eine S-Kurve:



Spielaktion

Die Kinder benennen Müllsorten (gelb = Verpackungen, blau = Papier/Pappe, braun = Bioabfall, grau = Restmüll), dann entscheidet der Würfel welche Tonne angefahren werden soll.

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Praxisvorschlag 1: Aufgeräumt



©Gro Play Digital AB



©Verlag FISCHER Sauerländer



©Verlag DBLLO

App + Buch + Spiel



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Praxisvorschlag 1 Aufgeräumt

Spielaktion



©Gro Play Digital AB

Spiel für eine bessere Umwelt

In der App Gro Memo die Szene Wald auswählen, Mit jedem erfolgreichem Memory-Spiel verschwindet der Müll und es kommen mehr und mehr Tiere hinzu.

Gesprächsanlässe

Wie kommt eigentlich der Müll in den Wald? Wie schadet der Müll dem Wald?

Geschichte



©Verlag FISCHER Sauerländer

Aufgeräumt!

Ein Dachs räumt seinen Wald auf, bis fast nichts mehr da ist. Ein Bilderbuch mit einem Augenzwinkern zum Thema Ordnung und Sauberkeit.

Gesprächsanlässe

Was gehört in einen Wald, was nicht?

Wo gehört der Müll hin?

Welche Müllsorten, Mülltonnen gibt es?

Spielaktion



©Verlag DBLLO

Hungry Bins: Wir lernen zu recyceln

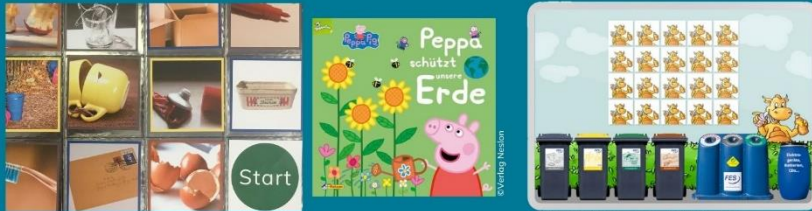
Das Spiel liegt in der Mitte für die Kinder bereit.

Jedes Kind zieht ein Motiv. Nacheinander zeigt jedes Kind sein Bild, benennt, die Abbildung und versucht den Müll der richtigen Tonne zuzuordnen.

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Praxisvorschlag 2: Gewusst wie?



Blue-Bot-Memory + Buch + App



Bib to go

Stadtbibliothek Reinickendorf

Praxisvorschlag 2 Gewusst wie?

Spielaktion



Müll-Memory

Alle Materialien wie in **Anleitung 2: Müll-Memory** vorbereiten/bereitlegen.

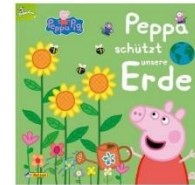
Gesprächsanlass

Gemeinsam werden die Abbildungen in den Blue-Bot-Matten benannt. Warum sind die Abbildungen mit verschiedenen Farben umrandet? Die Kinder benennen Müllsorte (gelb = Verpackungen, blau = Papier/Pappe, braun = Bioabfall, grau = Restmüll).

Spielaktion

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Der Würfel entscheidet welches Bildmotiv angefahren wird und in jeder Runde darf ein anderes Kind den Blue-Bot zur richtigen Abbildung steuern.

Geschichte



Peppa schützt unsere Erde

Peppa und Schorsch lernen, dass Mülltrennung, Strom sparen und Co. eine Menge Spaß bringt und schon kleine Veränderungen einen großen Unterschied machen.

Gesprächsanlässe

Welche Veränderungen können die Kinder selbst aus dem Buch umsetzen?
Welche Veränderungen sind schwieriger und warum?

Spielaktion



Müll sortieren auf Zeit

In der App **Fessies Abfall Memo** wird ein klassisches Memory gespielt: Alle Bildpaare finden und die gefundenen Müllsorten in die richtige Mülltonne sortieren, bevor die Zeit abgelaufen ist.

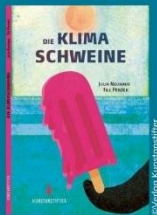
Gesprächsanlässe

Welchen Müll gibt es noch und in welche Tonne würde dieser gehören?

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE

Erzählen - Begreifen FÜR DIE TONNE

Praxisvorschlag 3: Schwein gehabt

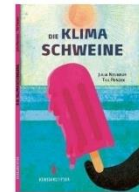


Buch + Blue-Bot-Labyrinth + App


Bib to go
Stadtbibliothek Reinickendorf

Praxisvorschlag 3 Schwein gehabt

Geschichte



Die Klimaschweine

Im Pinguinland wird es immer wärmer, während die Klimaschweine in ihrem Land im materiellen Luxus schwimmen. Erst als auch das Klima im Schweinland immer ungemütlicher wird, können die Schweine von den Pinguinen überzeugt werden, etwas zu verändern.

Gesprächsanlässe

Welche Lösungsvorschläge für eine bessere Umwelt gibt es aktuell, kennen die Kinder aus dem Alltag? Kennen die Kinder verschiedene Mülltonnen? Welche Farben der Mülltonnen steht für welche Müllsorte? Was kommt in welche Tonne?

Spielaktion



Müll-Labyrinth

Alle Materialien wie in [Anleitung 3: Müll-Labyrinth](#) vorbereiten/bereitlegen. Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Der Würfel entscheidet welche Mülltonne angefahren wird und in jeder Runde darf ein anderes Kind den Blue-Bot zur richtigen Mülltonne steuern.

Gesprächsanlässe

Welchen Müll kennen die Kinder noch und welcher Tonne landet dieser? Was genau ist ein Komposthaufen? Was passiert beim kompostieren?

Spielaktion



©Gestaltung und Programmierung: Cobra Youth Communications GmbH, Berlin / © Stiftung Haus der kleinen Forscher

Ein Kürbis wächst im Komposthaufen

In der App *Konrads Kompost* werfen die Kinder durch ziehen und loslassen auf dem Bildschirm kompostierbaren Müll auf den Kompost bzw. sortieren nicht geeigneten Müll aus. Werden genug Nährstoffe im Verlaufe des Jahres eingesammelt, wächst zur Belohnung ein großer Kürbis. Im Galerie-Teil der App werden verschiedene Tiere und ihre Aufgaben für den Kompost kindgerecht beschrieben.

Wettbewerb

Welches Team züchtet den größten Kürbis?

Erzählen - Begreifen
FÜR DIE TONNE