

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Bibliothek 2017 -
Ein wichtiger Partner für Eltern und
pädagogische Fachkräfte in
Fragen der Medienerziehung!





Akteure

- Bettina Scheurer, Stadtbibliothek Köln
- Josephine Reußner, Initiativbüro



Ablauf

- Begrüßung
- Vorstellung des Initiativbüros
- Vorstellung Lokale Netzwerke
- Vorstellung Stadtbibliothek Köln
- Perspektivwechsel
- Medienerziehung gemeinsam gestalten
- Lern- und Erfahrungsraum Bibliothek



Erklärvideo



<https://www.youtube.com/watch?v=xWUIG2PS8bs>

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN

Initiativbüro



Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“



INFORMIEREN



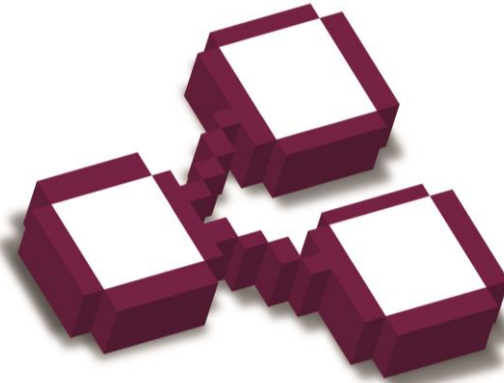
WEITERBILDEN



VERNETZEN



Lokale Netzwerke

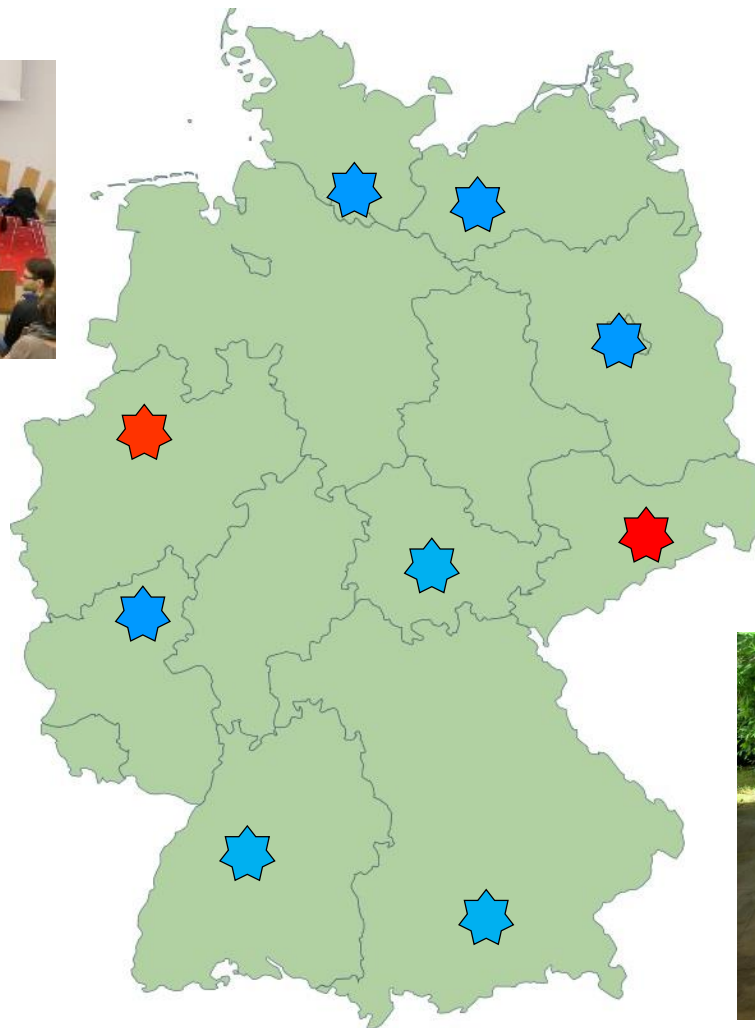


- ein lokaler Standort
- mindestens 3 Einrichtungen
- Ergänzung von Kompetenzen
 - medienpädagogische Expertise
 - direkte Kontakte zu Kinder / Jugendlichen / Familien
 - strategischer Partner

GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



Medienkompetenz-
Netzwerk Hamm



Kinder. Medien. Rechte



Grafik: CC by [David Luizzo](#)



Dresden: „Kinder.Medien.Rechte“

- Förderverein Putzatinhaus e.V.
- Medienfux gGmbH
- Verbund Leubener Kindertagesstätten e.V.





Dresden: „Kinder.Medien.Rechte“

Zielgruppen:

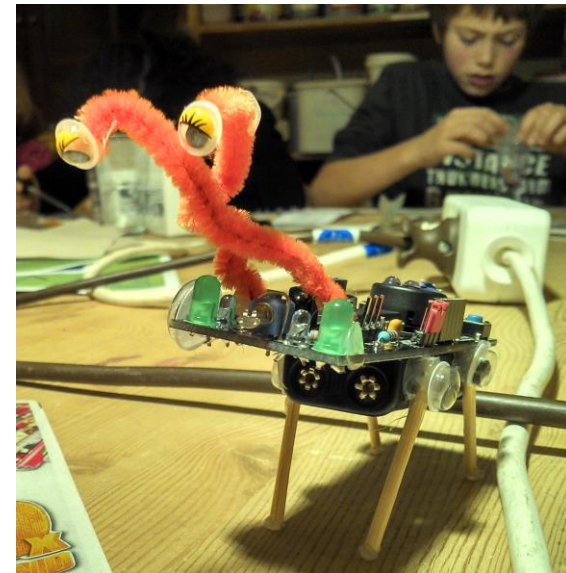
- bildungsferne Familien
- pädagogische Fachkräfte

Beispiel:

- Mediencafe
- Elternabend

Wege:

- niedrigschwellige Angebote
- gemeinsame „Fortbildungen“





Hamm: Medienkompetenz-Netzwerk

- Medienzentrum Hamm
- Jugendamt Hamm
- Jugend(sucht)beratung Hamm

Partner:

Volkshochschule, Museum, Büchereien,
Film- und Fernschule Hamm
Medi Scout-Schulen, Kitas,
Jugendzentren, Polizei
AWO, Caritas, Diakonie





Hamm: Medienkompetenz-Netzwerk

Zielgruppen:

- pädagogische Fachkräfte
- Eltern, Familien

Beispiel:

Medien-Fachtage

Wege:

- Zusammenarbeit in der ganzen Stadt
- ungewöhnliche Partnerschaften



stadt
bibliothek
köln

Medienprojekte
bei der
Stadtbibliothek
Köln

zentral-bibliothek

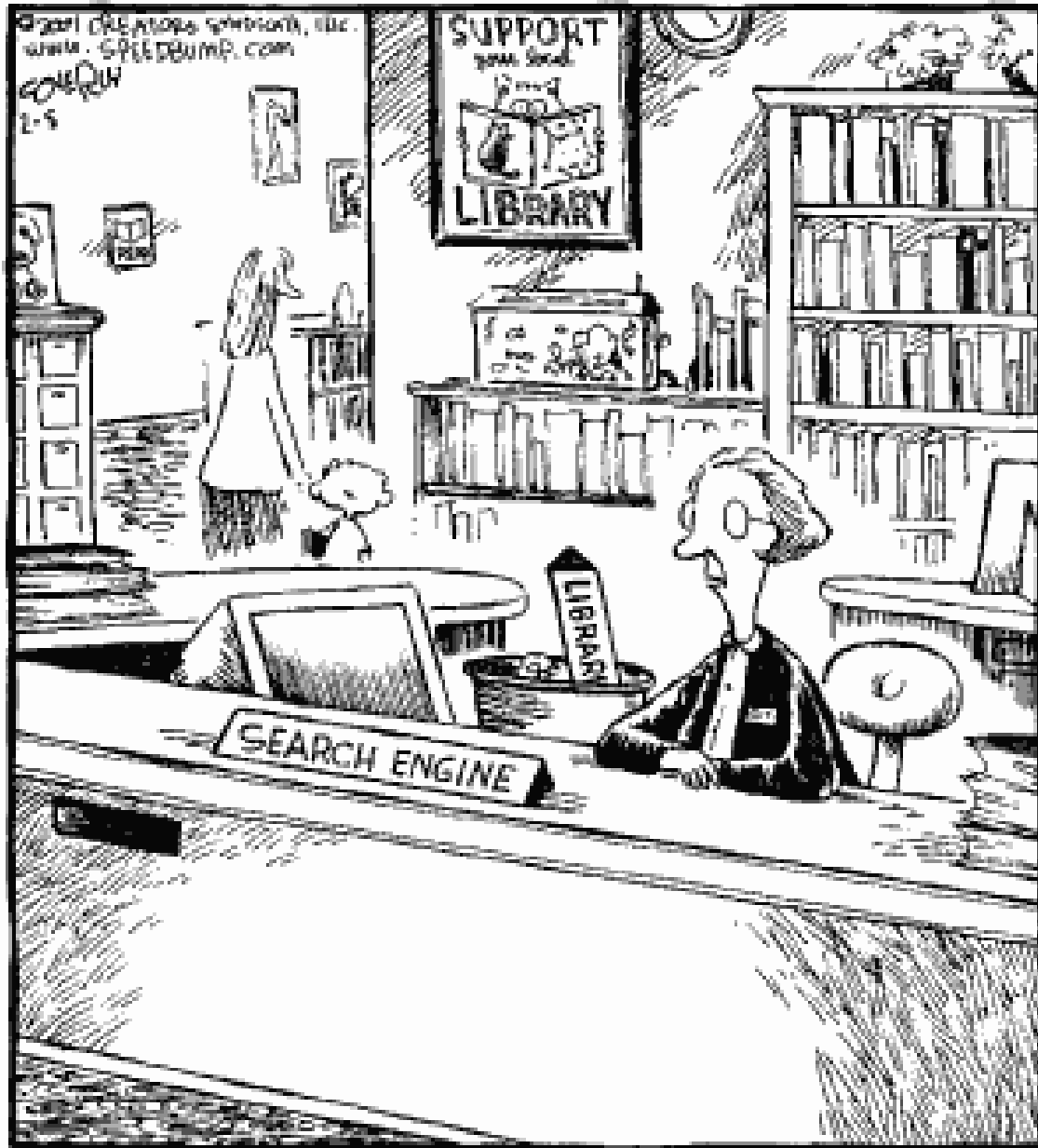


Stadt Köln

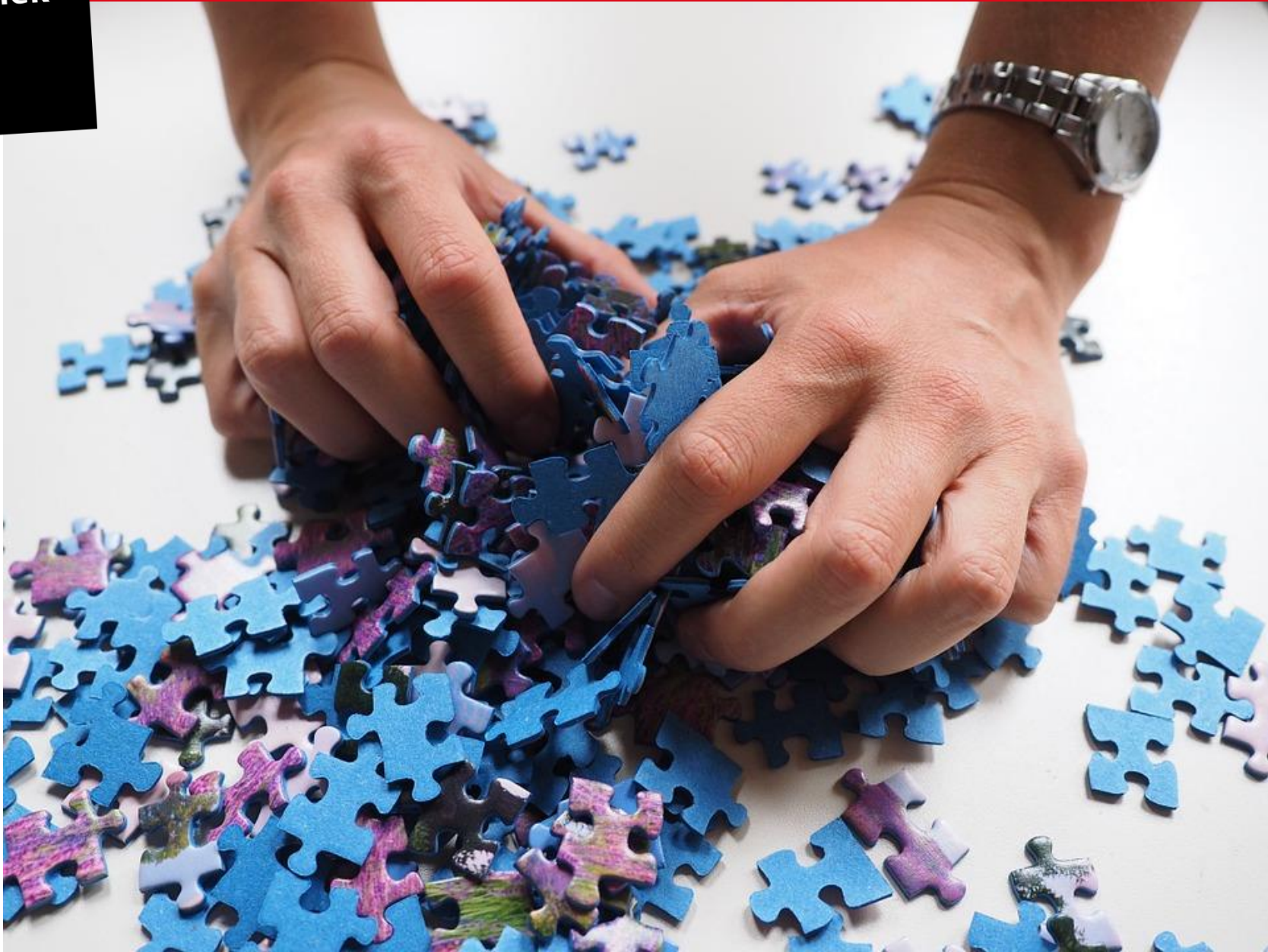
Bettina Scheurer

Die Oberbürgermeisterin

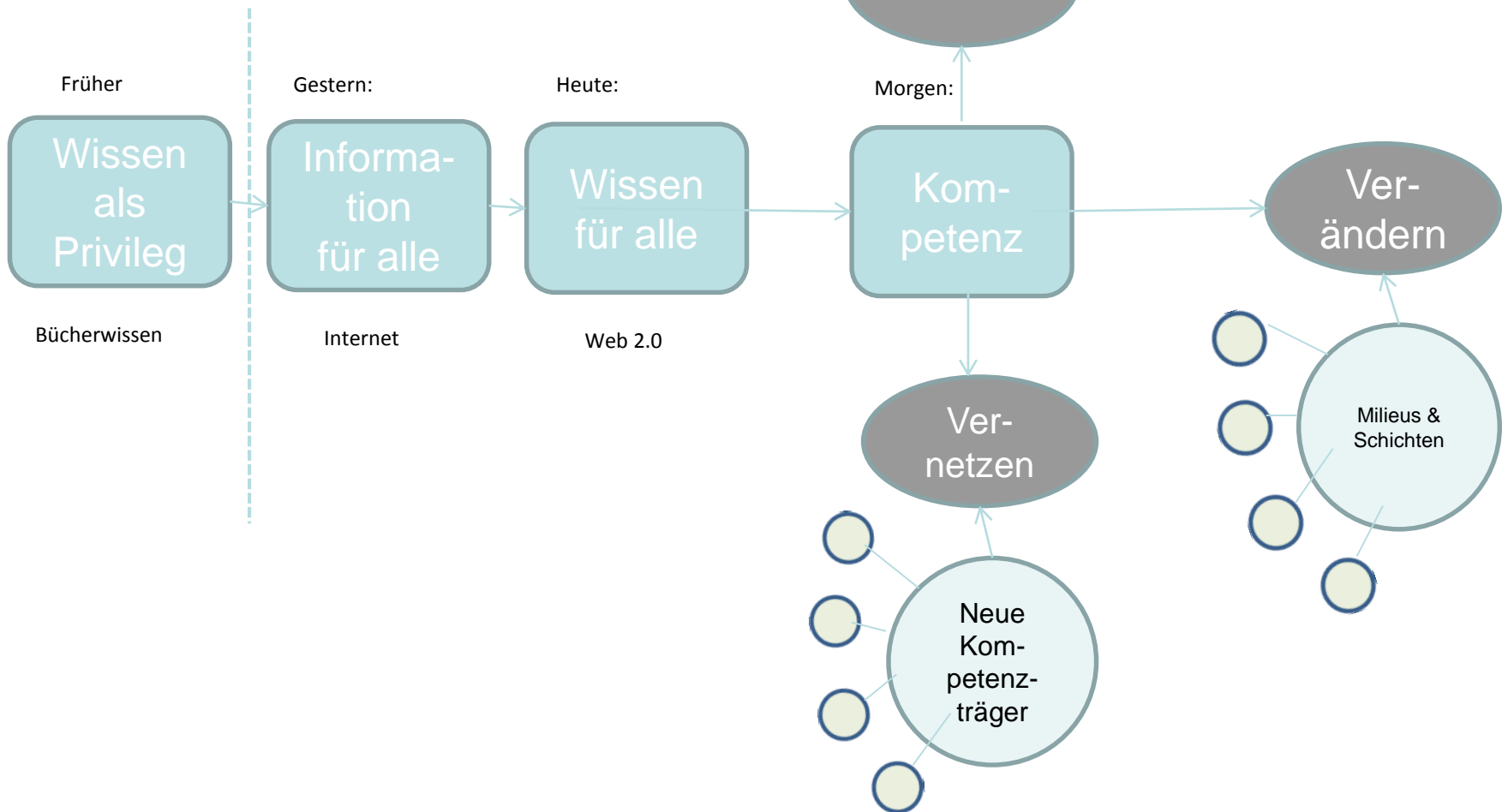
stadt
bibliothek
kölfn



stadt
bibliothek
köln



Die Entwicklung der Bibliotheken



Rollenwechsel der Bibliotheksnutzer: Vom
Rezipienten/Konsumenten zum Prosumenten

Change-Prozess in der Bibliothek:
Vom Medienanbieter zur Umsetzungsplattform,
zum Ermöglicher von eigenem Tun.

Konsequenz:

- Mehr mit Menschen arbeiten als mit Medien
- Innovation als Service

Kundenorientierung – intern und extern Kommunikation & Social Media

Freizeit

Kommunikation
Begegnung



**Stadt
Bibliothek
Köln**



Bildung

Leseförderung &
lebenslanges
Lernen

Kultur

Veranstaltungen
& Öffentlichkeits-
arbeit



**Information
& Elektronische
Services**

Integration

Interkulturelle
Bibliotheksarbeit



Digitale Angebote – zu Hause nutzbar

stadt
bibliothek
kölن



TOP ONLINE-RECHERCHE

> Die von uns lizenzierten professionellen Datenbanken können Sie als Bibliotheksmitglied kostenfrei nutzen.

Datenbanken



E-Medien-Download

مرحباً.



E-Learning



FOLGE ICH 1.257 FOLLOWER 2.930

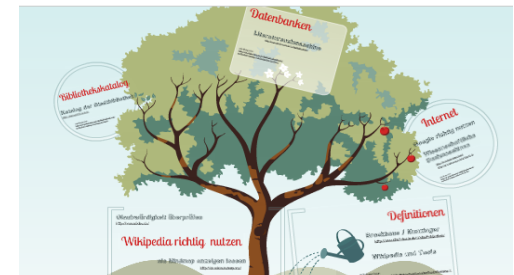
Stadtbibliothek Köln ist bei Facebook.



3033 „Gefällt mir“-Angaben

DIE STADTBIBLIOTHEK KÖLN *Instagram* BLOGGT

Soziale Netzwerke



Schritt für Schritt zur Facharbeit

Tipps und Tools in aller Kürze

Tutorials & Beratung





Lisa Reiche
Roboter-Expertin

stadt
bibliothek
kölن

MakerKids programmieren Calliopes, Lego Boosts und Finches

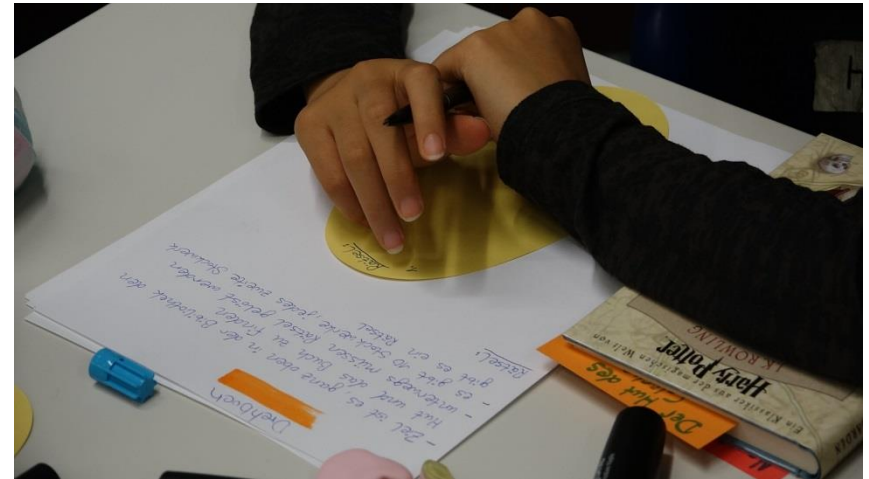


Außerschulische Nachwuchsförderung durch Vermittlung digitaler Wissensinhalte

Kooperation mit der Stiftung Lesen: Vorlesepaten erzählen kombiniert mit...

- Coding / Programmieren
- Games
- Musik
- Video / YouTube / iMovie





stadt
bibliothek
kölfn

Local Stories Touchtable



stadt
bibliothek
köln

Local Stories Touchtable



Arduino und Finches zur Ausleihe

stadt
bibliothek
köln

PC und Laptop mit Software für Webdesign- und Bildbearbeitung, für 3-D-Scan, 3-D-Druck, 3-D-Modellierung sowie Aufnahmesoftware für Podcasting

Musik

- PC und Laptop mit Software
- Launchpad mit Ableton Live
- E-Piano, Mixer, Mikrofon
- Fender-Stratocaster E-Gitarre
- akustische Gitarre mit Ton
- Musikzimmer mit Grotrian
- Tablets mit Musik-Apps
- Headset für elektronische Musik
- Software für elektronische Musik
- Software für elektronische Musik

Finch Roboter



Mit dem Finch Roboter einen leichten Einstieg in die Welt der Programmierung finden.

Finch kann über 2 Wochen

- 1 Roboter
- 1 Buch
- 1 USB-Kabel
- 1 Schere

Arduino Starterkit



Ein Arduino ist ein vielseitiges Mikrocontroller-Board, das für die Entwicklung von Elektronikprojekten geeignet ist.

Finch kann über 2 Wochen



Makerspace – Do-it-yourself Programme

stadt
bibliothek
köln

- Cryptoparty (6x im Jahr)
- Launchpad und Ableton Live
- Garageband – Musikproduktion mit dem iPad
- Grundlagen der Tontechnik
- Finche programmieren (Makerkids)
- Tear it apart (Makerkids)
- Fotobearbeitung mit dem Smartphone
- Arduino-Workshops
- u.v.a.

JUNIOR EXPERTS

stadt
bibliothek
köln

Makerspace
Programm für
Selbstermacher

03 – 07 / 2016

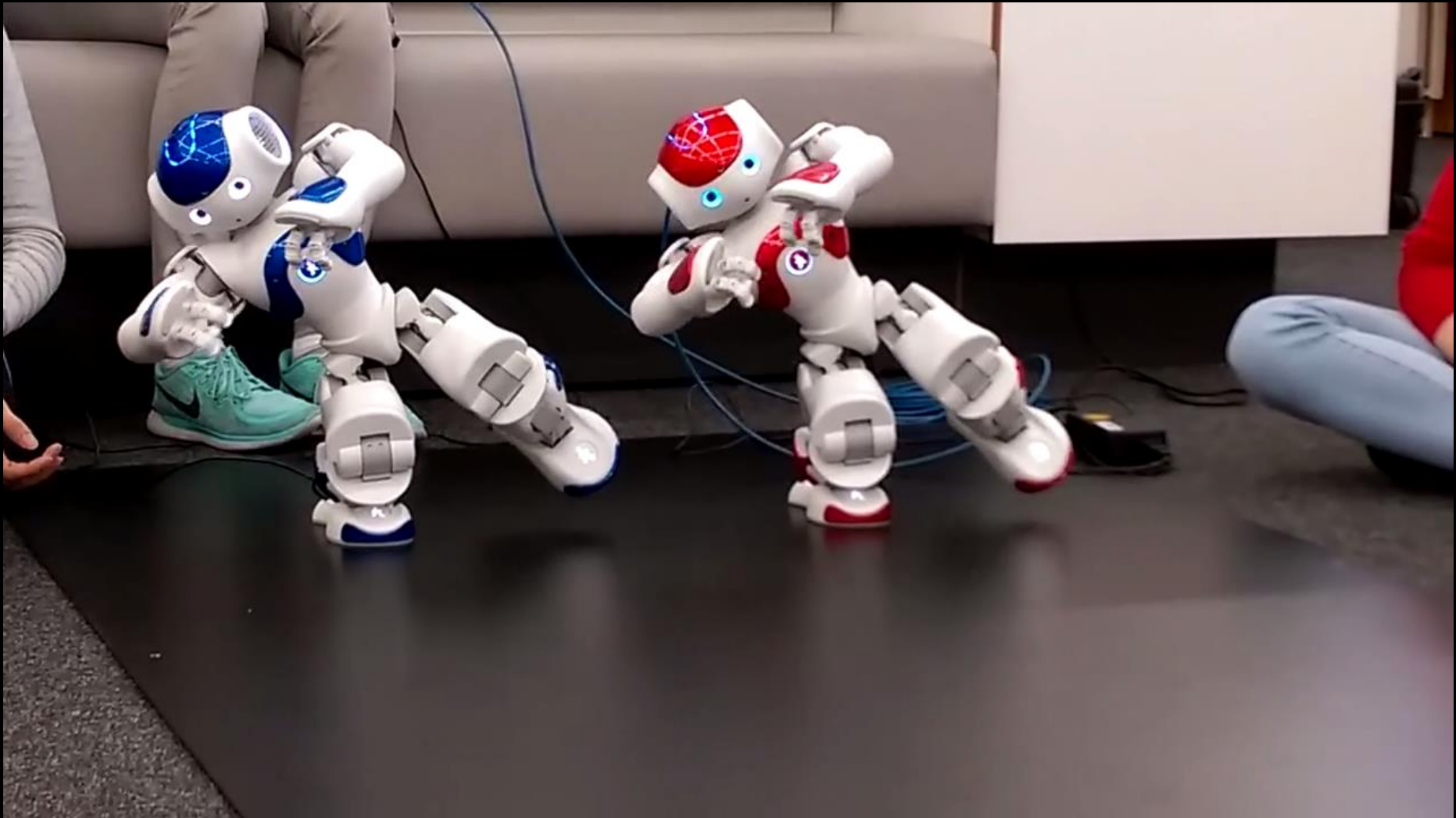
Maker
Experts

**Maker-
space**

Sketchup – Erstellen von 3D-Modellen







Vielen Dank!
Bettina.Scheurer@stadt-koeln.de



GUTES
AUFWACHSEN
MIT MEDIEN



Ihre Erfahrungen

Blitzlicht



Perspektivwechsel

- Was erwarte ich als **Eltern / pädagogische Fachkraft** von einer Bibliothek mit Angeboten im Bereich Medienerziehung?



Medienerziehung gemeinsam gestalten

- Was passiert bereits in Bibliotheken?
- Wen oder was benötigen Bibliotheken, um Angebote zur Medienkompetenzförderung durchzuführen?
- Wohin kann man sich wenden?



Lern- und Erfahrungsraum Bibliothek

- Erfahrungen
- Best-Practice





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Projektleitung: Adrian Liebig
Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“
c/o Stiftung Digitale Chancen
Chausseestraße 15
10115 Berlin
Tel.: 030-437277-45
Fax: 030-437277-39
gamm@digitale-chancen.de

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

