



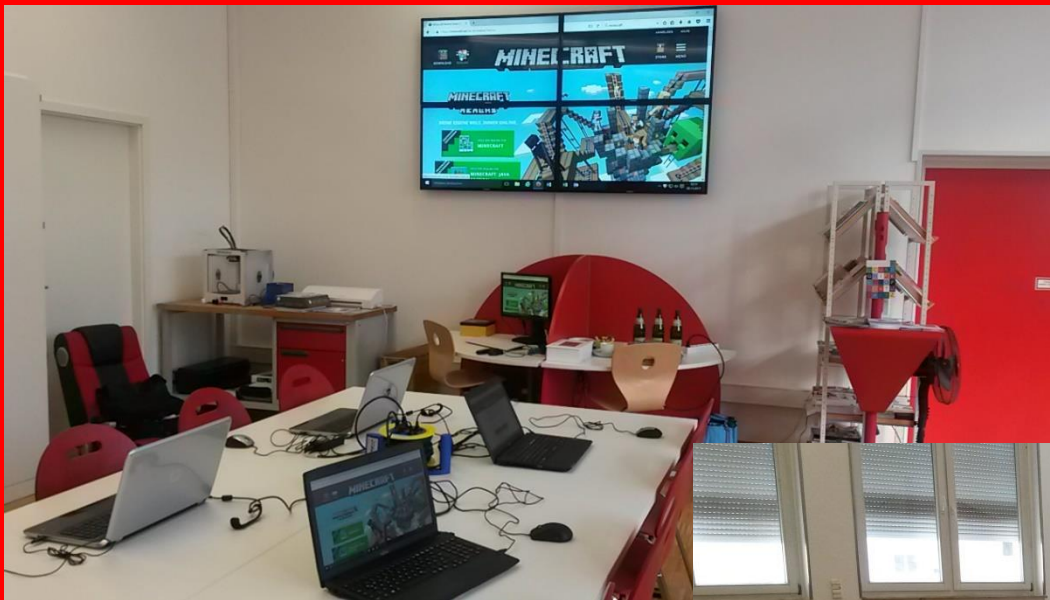
Das Mannheimer Bibliothekslabor (mobil)



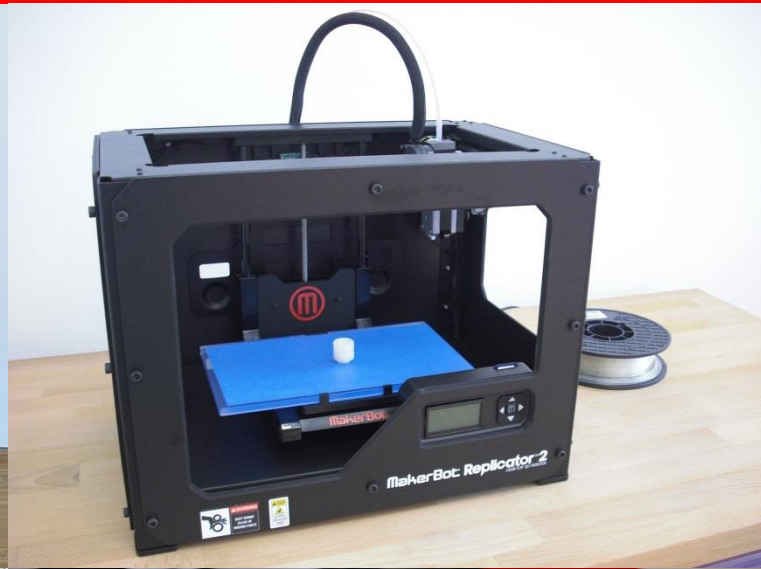
MedienElternabend



Gaming Roadshow – interne Fortbildung
und Eltern-Kind-Veranstaltung



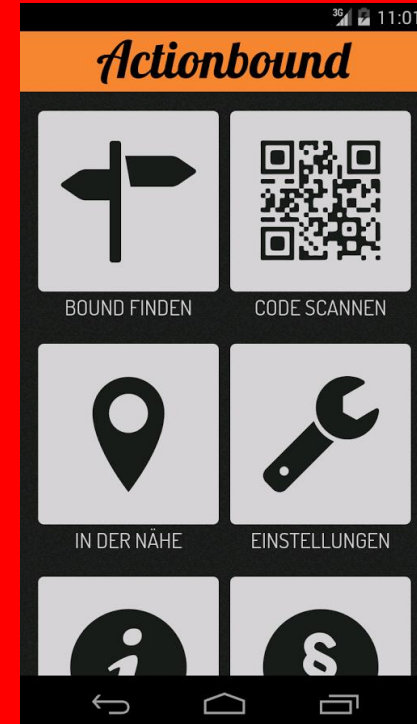
N³- Bibliothekslabor von innen



Ausstattung für das neue N³- Bibliothekslabor



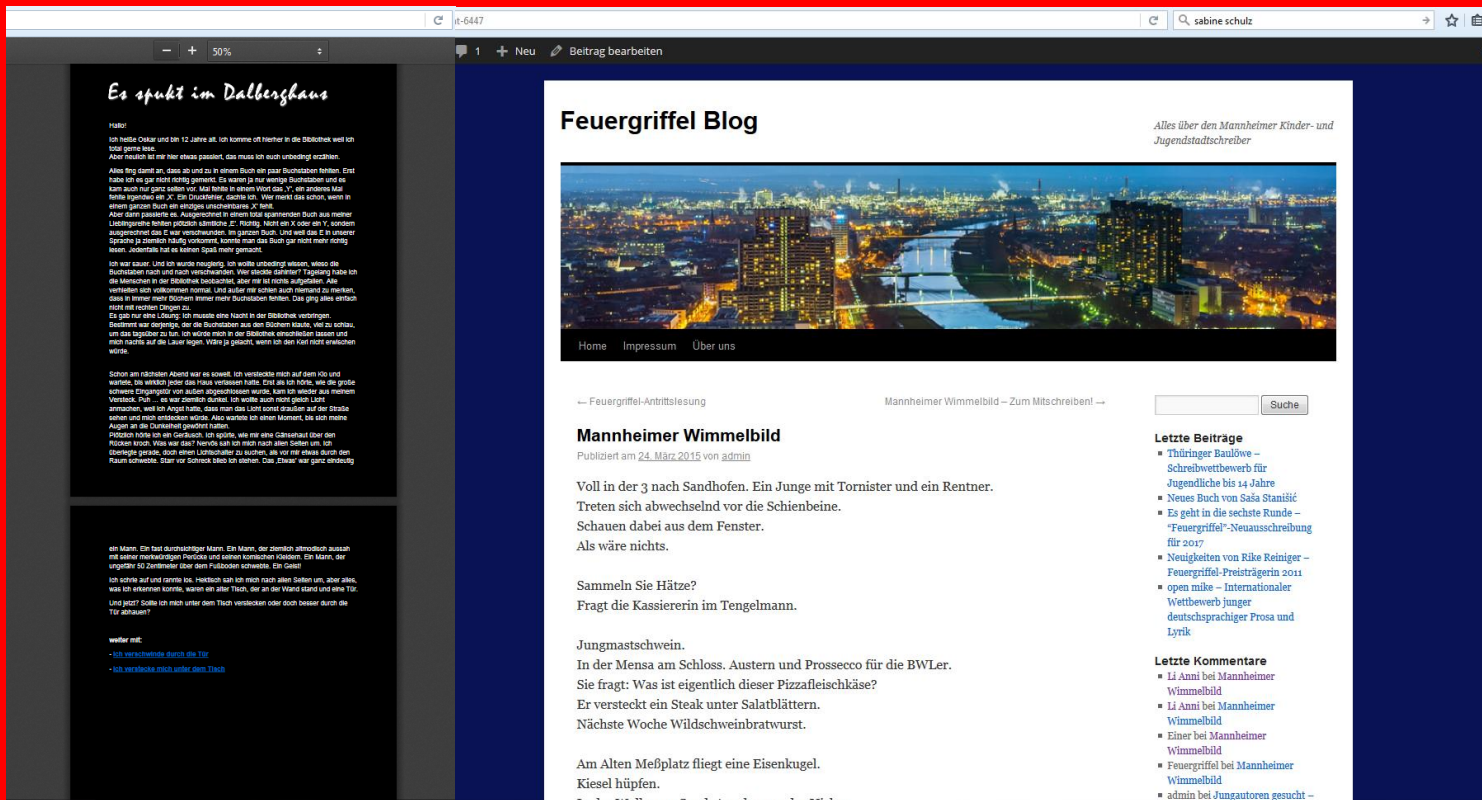
Einweihung September 2014



Erste Nutzung: Mitarbeiterfortbildungen



Schwerpunkt: kreative Medienwerkstätten
Erstellung von Trickfilmen, Hörspielen, Büchern,
PC-Spielen, Musik



Schreibwerkstätten:

Digitale Abenteuergeschichte* und Mannheimer Wimmeltext

* gefördert durch Stiftung Kinderland Baden-Württemberg
im Rahmen von „Alles was erzählt“



Elektronische Klangerzeuger / „Beatlabor“

Kooperation im Rahmen des Programmes „Kulturagenten für kreative Schulen Baden-Württemberg“
neues Projekt ab Herbst 2018: Musiklabore für Kinder und Jugendliche (gefördert im Rahmen „Gemeinsam Neues schaffen“ der BASF)



Projekt „Vorschulkinder entdecken Medienwelten“
gefördert durch Kindermedienland BW



Projekt: „Spielend Programmieren lernen“
gefördert durch Kindermedienland BW

Eröffnung der Frederickwoche 2016 „Programmiert auf Lesen“







und eigene facebook-Seite

Geräte zum Ausprobieren auch außerhalb des N³-Bibliothekslabors

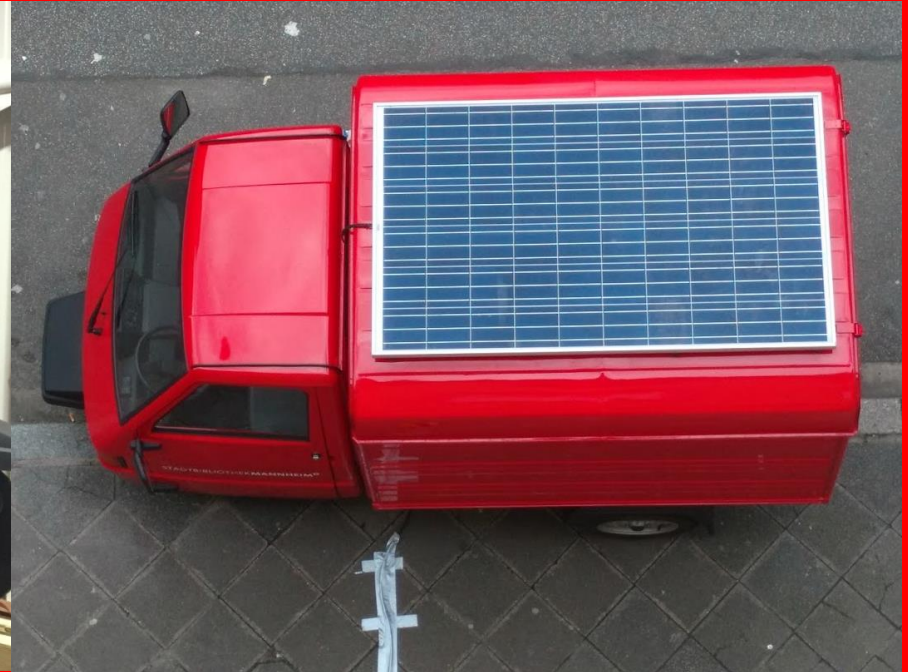




Idee BW-Preis 2015 für
die Idee eines mobilen
Bibliothekslabors



Teachtoday–Medien aber sicher
Landespreis 2016



Umbau unserer Ape auf Elektroantrieb



Ausstattung des mobilen Bibliothekslabors



Einweihung am 20. April 2016



Einsätze 2016

Das (mobile) Bibliothekslabor der Stadtbibliothek Mannheim

STADTBIBLIOTHEK MANNHEIM ¹⁹

An der Mitmachstation der Stadtbibliothek Mannheim könnt ihr Bücher lebendig werden lassen. Ob mit Hilfe der richtigen App, einem QR-Code oder beim Programmieren. Kommt vorbei und findet es heraus.

Augmented Reality zum Ausprobieren

Augmented Reality bedeutet übersetzt „erweiterte Realität“ und ist durch die VR-Brillen bekannt geworden. An der Station können Kinder Bücher ausprobieren, die mittels eines Tablets und einer entsprechenden App Buchinhalte lebendig werden lassen. Im Anschluss stehen Ausmalbilder zur Verfügung, die man ebenfalls mit Tablet und App lebendig werden lassen kann.

Roboter programmieren

Es stehen unterschiedliche Roboter zur Verfügung, die darauf warten programmiert und durch einen Parcours geleitet zu werden. Je nach Alter der Kinder können Beebots, Cubettos und Dash-Roboter ausprobiert werden. Die Programmierung erfolgt über Tasten am Roboter, eine Programmier tafel mit Steinen oder einem Tablet und der visuellen Programmiersprache Blockly.

QR-Code-Memory zum Thema Energie

Ein Memory besteht normalerweise aus Bildpaaren, die gleichzeitig aufgedeckt werden müssen. Beim QR-Code-Memory geht es darum einen kleinen Infotext mit dem Tablet und einer entsprechenden App zu entschlüsseln und das passende Bild dazu zu finden. Nebenbei lernt man etwas über unterschiedliche Möglichkeiten der Energieerzeugung kennen.

Stadtbibliothek Mannheim

Die Stadtbibliothek Mannheim ist eine außerschulische Bildungseinrichtung mit den Schwerpunkten: Vermittlung von Sprach- und Leseförderung sowie Medien- und Informationskompetenz. Das Bibliothekslabor bietet zahlreiche Möglichkeiten sich kreativ mit Medien zu beschäftigen.



Station 10

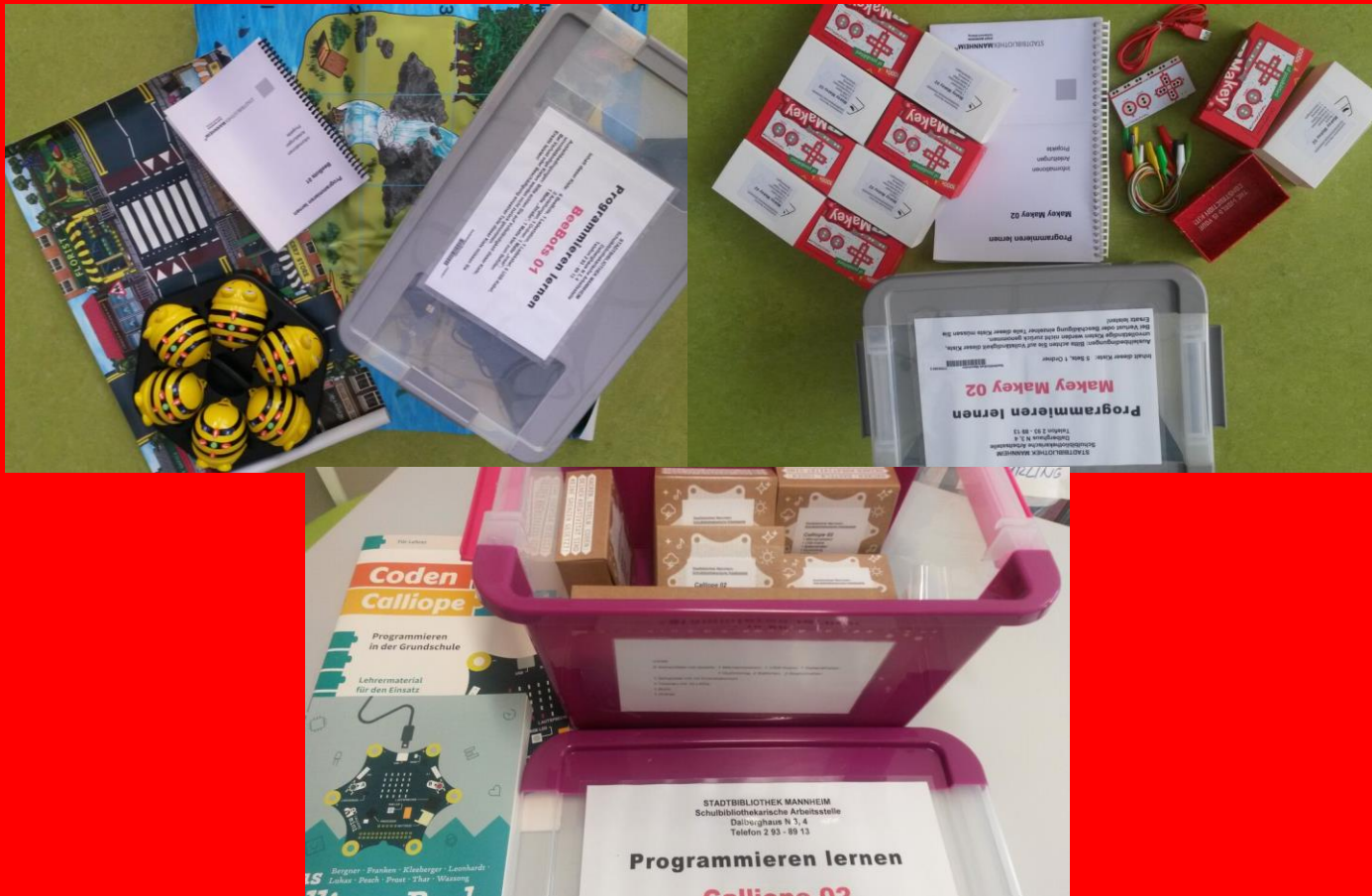
Altersempfehlung: 1.- 7. Klasse



EXPLORE
SCIENCE



Einsätze 2017



Neue Angebote 2018:

- Makey Makey, BeeBots und Calliope mini zum Ausleihen für Pädagogen
- Hackathon für Jugendliche
- Maker Day für Familien
- Grimms Kiste – Storytelling-Automat