

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Ziel 3	
Medienpädagogik, Medienkompetenz & Medien kurz erklärt	3
Informationen zum Lehrplan	4
Hinweis zur Weiterbildung	4
Aufbau des Leitfadens	5
Zyklus 1	7
Medienvielfalt & Mediennutzung	7
Medienproduktion	8
Werbung	9
Recherchieren.....	9
Robotik & Programmieren	10
Zyklus 2	12
Medienvielfalt & Mediennutzung	12
Medienproduktion	13
Recherchieren.....	14
Fake News & Quellenbeurteilung	15
Urheberrecht	16
Verschlüsselung	17
Robotik & Programmieren	17
Zyklus 3	19
Medienproduktion	19
Recherchieren.....	20
Fake News & Quellenbeurteilung	21
Urheberrecht	22
Robotik & Programmieren	22
Übersicht über die Hilfsmittel & möglichen Materialien	24
Sammlung von Kinderbüchern zum Thema Medien und Informatik	24
Materialien und Tools	25
Webseiten	26
Externe Angebote	26

Einleitung

Im Zuge der zunehmenden Digitalisierung und der technischen Entwicklung hat die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit Medien und die Entwicklung der Medienkompetenz an Bedeutung zugenommen, was sich auch im Bildungsbereich mit der Schaffung des Kompetenzbereiches Medien und Informatik im Lehrplan 21 äussert. Auch der Aufgabenbereich der Bibliothek umfasst neben der Förderung der Informations- und Lesekompetenz jene der Medienkompetenz. Die dazu nötigen fachlichen, didaktischen und pädagogischen Kenntnisse, die rasante Entwicklung der digitalen Welt und die notwendige eigene Medienkompetenz erschweren jedoch sowohl Bibliothekarinnen und Bibliothekaren als auch Lehrpersonen die medienpädagogische Arbeit.

Bibliotheken bieten mit ihrer Nähe zu Medien und ihrer bunten Medienvielfalt ein grosses Potential, medienpädagogisch tätig zu werden und gemeinsam mit den Lehrpersonen die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler gezielt zu fördern. Dabei sollen wichtige und geschätzte Aufgaben der Bibliothek wie die Förderung der Leselust und der Freude an Büchern und Geschichten nicht zu kurz kommen, sondern bewusst mit Zielen der Medienkompetenz kombiniert werden.

Eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen der Bibliothekarin oder dem Bibliothekar und der Lehrperson und die gemeinsame Begleitung und Umsetzung von Ideen zur Förderung der Medienkompetenz wären dabei wünschens- und erstrebenswert.

Ziel

Der vorliegende Leitfaden richtet sich sowohl an das Personal von Schul- und Gemeindebibliotheken als auch an Lehrpersonen sowie Medienpädagogen und Medienpädagoginnen, die vermehrt an Schulen zum Einsatz kommen. Anhand konkreter Vorschläge und Ideen soll Bibliotheken und Schulen aufgezeigt werden, wie sich die Kompetenzen im Bereich Medien und Informatik im Lehrplan 21 und damit die Förderung der Medienkompetenz in Bibliotheken praxisnah umsetzen lässt. Der Leitfaden geht dabei stark von der vielerorts zur Verfügung stehenden Infrastruktur sowie dem bereits vorhandenen Wissen und den Stärken des Bibliothekspersonals aus.

Der Leitfaden soll die gegenseitige Aufmerksamkeit stärken, Lehrpersonen auf die Möglichkeiten zur Medienkompetenzförderung in Bibliotheken hinweisen und konkrete und umsetzbare Anregungen zur Zusammenarbeit und einer aktiven Nutzung der Bibliotheksstunde geben. Die gesammelten Themen, Ideen und Anregungen erheben dabei nicht den Anspruch der Vollständigkeit, sondern lassen sich beliebig ergänzen, anpassen und weiterentwickeln.

Eine aktive Zusammenarbeit von Schule und Bibliothek in der Umsetzung der Ideen und der Begleitung der Schülerinnen und Schüler ist dabei das vorrangige Ziel und der Grundgedanke dieses Leitfadens. Dennoch können die Ideen zu den verschiedenen Themenfeldern auch ausschliesslich von Bibliothekarinnen und Bibliothekaren oder von Lehrpersonen umgesetzt werden.

Medienpädagogik, Medienkompetenz & Medien kurz erklärt

Medienpädagogik beschäftigt sich mit den verschiedenen Medien, ihrer Funktion und Aufgabe in der Gesellschaft und ihrer Bedeutung für die Bildung und das tägliche Leben. Dabei setzt sie sich auch mit dem Medienumgang, der Mediennutzung und der Medienproduktion im pädagogischen Kontext auseinander.

Das Ziel der Medienpädagogik ist die *Medienkompetenz*. Diese umfasst die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte reflektiert, kritisch, sachkundig und selbstbestimmt zu nutzen.

Medien sind ein Transportmittel für Information und ein Mittel zur Kommunikation. Ausgehend von einem breiten Medienverständnis gehören dazu sowohl Schreib- und Druckerzeugnisse, Printmedien, Ton- und Bildmedien (Radio, Fernseher) als auch digitale oder Neue Medien wie Computer, Smartphone oder Tablet, die über das Internet funktionieren.

Informationen zum Lehrplan

Der Lehrplan Medien und Informatik (MI) unterscheidet die Kompetenzbereiche Medien und Informatik sowie die Anwendungskompetenzen der Informations- und Kommunikationstechnologien. Während der grösste Teil der Anwendungskompetenzen integriert in anderen Fachbereichen unterrichtet wird, enthalten die Kompetenzbereiche Medien und Informatik Kompetenzaufbauten über alle drei Zyklen hinaus. Während die Entwicklung dieser Kompetenzen im Kindergarten und der Unterstufe in den Unterricht der anderen Fachbereiche integriert ist, steht in der 5. und 6. Klasse und in der Oberstufe zusätzlich eine Wochenlektion für MI zur Verfügung. Dennoch wird auch hier geraten, wenn möglich und sinnvoll, fächerübergreifend zu arbeiten.

Zu den übergeordneten Zielen von MI zählen der verantwortungsvolle, kritische und kompetente Umgang mit Medien, der Erwerb von Anwendungskompetenzen und das Verständnis von Grundkonzepten der Informatik.

Zu den *Anwendungskompetenzen* gehören Grundlegendes Wissen zu Hard- und Software, zu digitalen Netzen, die nötig sind, um einen Computer kompetent zu bedienen sowie Kompetenzen zur Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien für das Lernen und Handeln in verschiedenen Fach- und Lebensbereichen.

Der Bereich der *Informatik* beschäftigt sich mit den Grundkonzepten der automatisierten Verarbeitung, Speicherung und Übermittlung von Informationen und mit Methoden zur Organisation, Strukturierung, Auswertung und Darstellung von Daten. Auch das Programmieren gehört in diesen Bereich. Das Ziel liegt darin, ein Grundverständnis für die Beschreibung von Abläufen alltagssprachlich, grafisch und in formalisierter Sprache zu erwerben, auf Informatik bezogene Lösungsstrategien für eine Vielfalt von Aufgabenstellungen zu verstehen und selbst als Algorithmen zu beschreiben.

Die drei Bereiche Medien, Informatik und Anwendung können nicht scharf voneinander abgetrennt und isoliert betrachtet werden, sondern stehen in Beziehung zueinander und bedingen sich teilweise gegenseitig.

Hinweis zur Weiterbildung

Obwohl der Leitfaden soweit möglich an den Stärken und den vielerorts bereits vorhandenen Kompetenzen des Bibliothekspersonals anknüpft, gibt es Inhalte und Themen, die sowohl von Bibliothekarinnen und Bibliothekaren als auch von Lehrpersonen ein erhöhtes Fachwissen bedingen und möglicherweise eine vertiefte Auseinandersetzung im Rahmen einer Aus- oder Weiterbildung erfordern. Bibliothekarinnen und Bibliothekaren stehen zum Thema Förderung der Medienkompetenz verschiedene Angebote an Aus- und Weiterbildungen zur Verfügung. Zu den Anbietern solcher Kurse gehören unter anderen:

- Kantonsbibliothek Vadiana (Ostschweizerische Kurse)
- Bibliosuisse
- Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM (Kurse stehen auch Lehrpersonen offen)
- FHSG (Zertifikatslehrgang Medienpädagogik, CAS steht auch Lehrpersonen offen)
- Aargauische Bibliothekskommission
- Bibliotheken Baselland
- Pädagogische Hochschule Bern
- Fachstelle Bibliotheken Zürich

Die Regionalen Didaktischen Zentren (RDZ) der Pädagogischen Hochschule St. Gallen bieten laufend Kurse zu den Inhalten Medien und Informatik an. Die Kurse richten sich an Lehrpersonen, stehen aber auf Nachfrage auch interessierten Bibliothekarinnen und Bibliothekaren offen.

Um eine Zusammenarbeit der Bibliothek und der Schule zu stärken, empfiehlt sich der Einbezug von Bibliothekspersonal in interne Weiterbildungen der Schule, die das Thema Medien und Informatik betreffen. Dazu kann die Bibliothek auch als Ort einer gemeinsamen Weiterbildungen genutzt werden.

Aufbau des Leitfadens

Die Sammlung von Umsetzungsideen möglicher medienpädagogischer Inhalte in Bibliotheken unterteilt sich in Zyklus 1 (Kindergarten und 1./ 2. Klasse), Zyklus 2 (3. bis 6. Klasse) und Zyklus 3 (7. bis 9. Klasse). Dennoch ist es möglich, Inhalte aus dem einen Zyklus auch im jeweils anderen umzusetzen.

Die Kompetenzbereiche Medien und Informatik des Lehrplan 21 stehen im Fokus dieses Leitfadens, wobei mit manchen Ideen auch Lese- und Informationskompetenzen oder Kompetenzen aus anderen Fachbereichen gefördert werden. Anwendungskompetenzen werden keine aufgeführt, da je nach Umsetzung und Gestaltung eines Themas verschiedene Anwendungskompetenzen zum Tragen kommen.

Im Zyklus 1, gelb eingefärbt, liegt der Schwerpunkt vorwiegend auf dem Kennenlernen verschiedener Medien und dem ersten Sammeln von Erfahrungen im Recherchieren sowie der Medienproduktion. Viele der gesammelten Ideen lassen sich dabei analog umsetzen, wobei der Einbezug von digitalen Medien nicht ausgeschlossen ist.

Im Zyklus 2, blau eingefärbt, werden neben Medien, Medienproduktion und Recherche auch der Umgang mit Quellen und das Urheberrecht miteinbezogen. Mehrere der Ideen benötigen digitale Infrastruktur. Die Themen im Zyklus 3, grün eingefärbt, vertiefen die Themen des Zyklus 2 und stellen erhöhte Anforderungen an die Schülerinnen und Schüler.

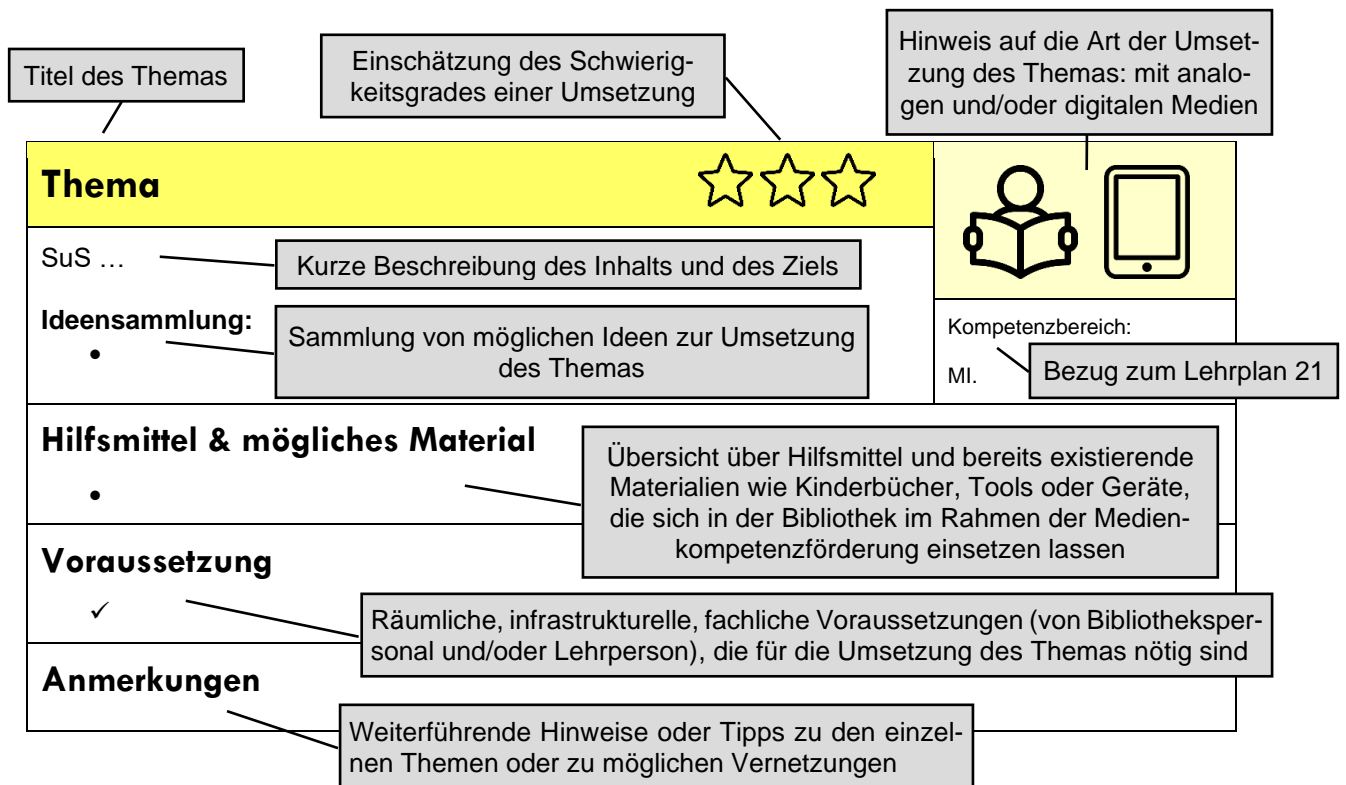
Obwohl der Bereich Medien im Fokus des Leitfadens steht, finden sich in allen drei Zyklen auch Ideen und Anregungen zum Thema Robotik & Programmieren, das sich am Kompetenzbereich Informatik des Lehrplans orientiert. **Das Arbeiten am Computer / iPad in allen drei Zyklen bedingt bereits vorhandene Grundkenntnisse und Anwendungskompetenzen der Kinder im Umgang mit diesen Geräten** (Ein- und Ausschalten, Einloggen, Kenntnis der Benutzeroberfläche, Programme öffnen und schliessen, Umgang mit der Maus, Speichern etc.). **Diese sollten zuvor im Schulzimmer durch die Lehrperson eingeführt, gelernt und geübt werden.**

Die Ideen aus dem Leitfaden lassen sich sowohl in regulären als auch in ausserordentlichen Bibliotheksstunden umsetzen. Dabei wäre es sinnvoll, die einzelnen Themen vom Kindergarten bis zur Oberstufe immer wieder aufzugreifen und aufeinander aufbauend in Bibliotheksstunden aufzunehmen. Obwohl sich viele Ideen isoliert in einer oder mehreren Bibliotheksstunden umsetzen lassen, sollten gemachte Erfahrungen und Erkenntnisse im Schulzimmer noch einmal aufgegriffen, reflektiert und das neu erarbeitete Wissen anhand weiterer oder weiterführender Aufgaben vertieft bzw. eingeübt werden.

Selbstverständlich wäre es auch möglich, manche der Ideen ausserhalb des schulischen Rahmens in der Bibliothek anzubieten oder Materialien und Hilfsmittel zur Umsetzung der einzelnen Themenfelder für die Schule zusammenzustellen und auszuleihen, zum Beispiel in Form von Lernkisten oder Unterrichtsboxen.

Der Bereich der Medienprävention wurde in den Themenblöcken kaum berücksichtigt, da dazu ausgesuchte Fachstellen oder Experten konsultiert werden können und für die Bearbeitung mancher medienpräventiver Themen (z.B. Cybermobbing, Umgang mit Social Media etc.) ein geschützter Rahmen und ein enges Vertrauensverhältnis sowie eine stetige gemeinsame Auseinandersetzung mit den Inhalten in der Klasse nötig sind.



Aufbau der einzelnen Themenfelder



Verwendete Piktogramme und Abkürzungen



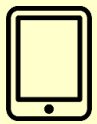
	Ziele und Ideen, die sich mit analogen Medien erreichen und umsetzen lassen.
	Ziele und Ideen, die sich mit digitalen Medien erreichen und umsetzen lassen. Dabei kann auch die Infrastruktur der Schule genutzt werden.
	Ziele und Ideen, die sich sowohl mit analogen als auch mit digitalen Medien erreichen und umsetzen lassen. Dabei kann auch die Infrastruktur der Schule genutzt werden.
	Umsetzung des Themas setzt nur geringes Fachwissen bzw. eine geringe Vorbereitung und Einarbeitung voraus.
	Umsetzung des Themas erfordert erhöhte eigene Kenntnisse und Fachwissen bzw. eine grössere Vorbereitung, Einarbeitung und Begleitung.
	Umsetzung des Themas setzt eine hohe eigene Medienkompetenz und vertieftes Fachwissen bzw. eine umfassende Vorbereitung, Einarbeitung und Begleitung voraus.
SuS	Schülerinnen und Schüler



Zyklus 1



<p>Medienvielfalt & Mediennutzung </p>	
<p>SuS lernen verschiedene Arten von Medien, denen sie im Alltag begegnen, kennen. Der Fokus liegt dabei neben CDs, DVDs, Printmedien und Non-books vorwiegend auf den verschiedenen Typen von Büchern (Bilderbuch, Sachbuch, Märchenbuch, Wörterbuch...).</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliothek thematisieren: Welche Medien gibt es in der Bibliothek? Warum gibt es Bibliotheken? Welche Erfahrungen habt ihr schon mit Bibliotheken gesammelt? Welche Medien habt ihr schon selbst ausgeliehen? Woher kommen die Medien aus der Bibliothek? Seit wann gibt es Bibliotheken? • Verschiedene Medientypen auslegen und ihnen die richtigen Begriffe zuordnen • Medien gemeinsam betrachten und diskutieren: Welche Medien kennt ihr? Was sind Medien? Welche Eigenschaften haben Medien, worin unterscheiden sie sich? Welche Vor- und Nachteile gibt es? Welche Erfahrungen habe ich mit Medien gemacht? Welches ist mein Lieblingsmedium? • Verschiedene Medien vergleichen • Thema Buch (lesen) früher – Buch (lesen) heute? Alte Bücher betrachten (alte Schriften, Bilder) • Lieblingsmedium in der Bibliothek suchen und vorstellen • Verschiedene Medientypen ausleihen und ausprobieren • Mit Hilfe eines Actionbound verschiedene Medien kennenlernen • Medienaustellung in der Bibliothek gestalten • Eigene Geschichten mit verschiedenen Buchcovern legen und erzählen • Sortierübungen mit verschiedenen Büchern durchführen: nach Art des Buches, nach Farben, nach Format, nach Dicke... 	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.1a SuS können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen.</p> <p>Kompetenzbereich: Informatik</p> <p>MI 2.1a SuS können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Kinderbücher zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ulla aus dem Eulenzwald - Das Buchstabengespenst • Ulla aus dem Eulenzwald - Peter und der Traum • Spotty und die Kommunikation • Was ist denn hier passiert? • Pipilothek??? <p>Lernkiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lernkiste als Idee: Escape the Library (erhältlich beim Medienverbund der PHSG) 	
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Unterschiedliche Medientypen (wenn möglich auch Medien, die nicht mehr in Gebrauch sind z.B. Diskette, Kassetten, VHS Kassetten): verschiedene Bücher, CD, DVD, Nonbooks ✓ Grundwissen über die einzelnen Medientypen und deren Anwendung ✓ Grundwissen über die Institution Bibliothek ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen 	
<p>Anmerkungen</p> <p>Für das Kennenlernen verschiedener Medien kann eigens dafür eine Box mit verschiedenen Medientypen zusammengestellt und immer wieder verwendet werden. Auch Medien, die nicht mehr in Gebrauch sind, sind für Kinder besonders spannend.</p>	

Folgende Medien könnten in einer solchen Box zusammengestellt werden:
Sachbuch, Wörterbuch, Bilderbuch, Monografie, DVD, CD, Kassette, VHS Kassetten, Zeitschrift, Magazin, Bild, Spiel, Tonband, Radio, Telefon

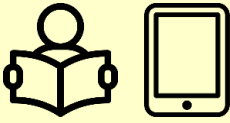
Allenfalls können auch Digitale Bücher und E-Reader miteingebaut werden.

Medienproduktion 		 
<p>SuS produzieren eigene Medienbeiträge und präsentieren diese.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buchtrailer erstellen: Bücher vor laufender Kamera vorstellen und rezensieren • Werbefilm für ein Buch erstellen • Lieblingsbuch mit Fotos präsentieren • Fotostory zu einem Buch erstellen • Aus dem Lieblingsbuch vorlesen und Audioaufnahme davon machen • Greenscreen • Ausleihtagebuch führen (z.B. mit Fotos) • Eigenes Buchcover gestalten 		<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.3a SuS können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</p> <p>MI.1.3b SuS können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <ul style="list-style-type: none"> • Book Creator • Videoprogramm • Tonaufnahmegerät • Kamera • Greenscreen • Medien aus der Bibliothek • Computer / iPad 		
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kenntnisse im Umgang mit den unterschiedlichen Tools ✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS ✓ Entsprechendes Equipment (z.B. Kamera) ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS) 		
<p>Anmerkungen</p> <p>Medienproduktion lässt sich gut mit dem Thema Werbung verbinden. Je nach genutztem Material kann die Medienproduktion sowohl für die Kinder als auch für die Betreuungspersonen einfacher oder schwieriger gestaltet werden. Die Arbeit in der Bibliothek selbst kann je nach Aufgabenstellung verkürzt oder ausgebaut werden. Eine gemeinsame Betreuung der SuS durch die Bibliothekarin/den Bibliothekaren und die Lehrperson und eine gemeinsame Einarbeitung ins Thema sind sinnvoll. Gerade im Bereich Medienproduktion kann die Bibliothek aber auch nur als Ort zum medienpädagogischen Arbeiten genutzt werden, ohne eine engere Begleitung durch das Bibliothekspersonal.</p>		

Werbung 	
<p>SuS setzen sich mit Werbung auseinander, verstehen, warum es Werbung gibt, wo man Werbung überall antrifft und versuchen, selbst Werbung zu kreieren.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werbung gemeinsam thematisieren: Wo treffe ich auf Werbung? Was ist das Ziel von Werbung? Wer macht Werbung und weshalb? Wahrheitsgehalt von Werbung? • Eigene Werbung für ein Medium aus der Bibliothek gestalten • Werbung für die Bibliothek gestalten (z.B. Flyer, Bilder für Webseite, Newsletter etc.) • Werbung aus Printmedien sammeln und eine Collage oder Ausstellung gestalten 	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.2a SuS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen. Sie können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</p>
Hilfsmittel & mögliches Material	
<p>Kinderbücher zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ulla aus dem Eulenhain – Anna und der gelbe Kobold 	
Voraussetzung	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eigene Kenntnisse über Werbung und deren Absichten und Ziele ✓ Zeitschriften, Magazine, Bücher mit Werbung ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen 	
Anmerkungen	
<p>Gestalterische Aufgaben zum Thema Werbung können in das Schulzimmer und in die Hände der Lehrperson gegeben werden. Auch Werbung im Internet kann hier thematisiert werden. Besonders attraktiv ist das Thema, wenn selbst aktiv Werbung gestaltet werden kann. Dazu kann auch ein kleiner Wettbewerb gemacht werden und die Werbung der Siegerin oder des Siegers wird anschliessend für die Homepage oder für einen Flyer genutzt. Werbung kann auch ein Thema im Zyklus 2 sein und am Computer gestaltet werden. Dabei bietet es sich an, Werbung mit dem Thema Urheberrecht zu kombinieren.</p>	

Recherchieren 	
<p>SuS lernen die Bibliothek und ihren Aufbau kennen und recherchieren selbstständig in der Bibliothek. Der Fokus liegt auf dem analogen Recherchieren.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Bibliothek thematisieren: Wo und wie finde ich welche Bücher und Medien, die für mich geeignet sind? • Bilder oder Informationen in Zeitschriften/ Sachbüchern/ Magazinen suchen: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Karten mit Fragen auslegen: Wem gelingt es, die meisten Fragen mit Hilfe von Büchern zu beantworten? ➢ Einzelnen SuS oder kleinen Gruppen ein Thema zuordnen mit dem Auftrag, während einer bestimmten Zeit möglichst viele spannende Informationen zu finden und diese anschliessend vorzustellen. 	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.2c SuS können mithilfe von vorgegebenen Materialien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen.</p> <p>Kompetenzbereich: Informatik</p> <p>MI 2.1a SuS können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ SuS bestimmen selbst ein Thema, zu dem sie ein Bild suchen möchten, das ihnen besonders gut gefällt und welches sie der Klasse anschliessend präsentieren. • Recherchieren gemeinsam diskutieren: Wie kann ich Informationen in der Bibliothek finden, wo bekomme ich Hilfe, wenn ich Probleme beim Recherchieren habe, wo kann man überall Recherchieren, wozu muss man recherchieren? • Sortierübungen mit verschiedenen Büchern durchführen: Wie einfach finde ich ein bestimmtes Buch, wenn die Bücher nach Grösse, Farbe, Titel oder ... sortiert sind? • Recherche-Berufe: Beruf des Bibliothekars vorstellen 	<p>schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Kinderbücher zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Tag an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat • Ein Passwort für die Pippilothek 	
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Einführung in den Aufbau der Bibliothek und Kenntnis der für die jeweilige Stufe geeigneten Medien ✓ Begleitung der SuS beim Recherchieren (Tipps, Hilfestellungen, Hinweise) ✓ Nutzung der Medien in der Bibliothek ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen 	
<p>Anmerkungen</p> <p>Eine Absprache von geeigneten Recherchethemen mit der entsprechenden Lehrperson ist sinnvoll. Im Zyklus 1 geht es darum, in Büchern, Zeitschriften etc. mit Bezug zum Aufbau der Bibliothek zu recherchieren. Das Recherchieren im Online-Katalog ist im Zyklus 2 untergebracht. Dennoch kann der Online-Katalog auch im Zyklus 1 bereits thematisiert werden. Voraussetzung dazu wären Computer / iPad mit Internetzugang und entsprechende Kenntnisse (auch Grundkenntnisse SuS).</p>	

<p>Robotik & Programmieren ☆☆☆</p>		
<p>SuS lernen Roboter kennen und sammeln erste Erfahrungen mit dem Programmieren. Sie üben sich im Umgang mit technischen Geräten.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roboter in einer Geschichte kennenlernen • Selbst eine Roboter-Geschichte erfinden • Thematisieren: Was sind Roboter? Wo begegnen wir in unserem Alltag bereits Robotern (z.B. Staubsauger etc.)? • Einen eigenen Bibliotheksroboter kreieren und gestalten • Wir programmieren uns selbst (eine Berührung = ein Befehl) • Verschiedene Arten von Robotern ausprobieren (z.B. an unterschiedlichen Stationen) • Roboter & Programmierstation in der Bibliothek im Rahmen einer Projektwoche • Programmier-Ecke in der Bibliothek einrichten • Programmier-Workshop für Klassen anbieten • Roboter zur Ausleihe bereitstellen (sowohl für Kinder als auch für Lehrpersonen) • Programmier-Weiterbildung für Lehrpersonen anbieten 		<p>Kompetenzbereich: Informatik</p> <p>MI.2.2a SuS können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen.</p> <p>MI.2.3a SuS können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.</p>

Hilfsmittel & mögliches Material

Kinderbücher zum Thema:

- Hello Ruby - Wenn Roboter zur Schule gehen
- Otto + Robotto
- Globi und die Roboter
- Die drei Fragezeichen Kids – Der Fussball-Roboter
- Superchecker! Roboter

Roboter und Zubehör:

- Bee-Bots mit Zusatzmaterialien wie Matten
- Cubetto
- Dash & Dot
- Let's go Code! Activity Set (Spielset zum Programmieren)
- Mouse Mania: Code & Go (Brettspiel zum Programmieren lernen)
- Osmo Coding Awbie mit iPad
- Robot Face Race (Sortierspiel Thema Roboter)

Externe Angebote:

- Makerspace-Toolboxen von Bibliomedia
- makerBoxen vom SBD Bibliotheksservice

Programmier-Webseiten:

- code.org
- scratchjr.org
- xlogo.inf.ethz.ch



Voraussetzung

- ✓ Vertiefte Einarbeitung in die unterschiedlichen Materialien und ihre Funktionen
- ✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS
- ✓ Eigene Kenntnisse im einfachen Programmieren
- ✓ Entsprechendes Material
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang
- ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Roboter können den Lehrpersonen für den Unterricht zur Verfügung gestellt und nicht durch das Bibliothekspersonal eingeführt werden. Um die Betreuung und einen bestmöglichen Ablauf gewährleisten zu können, ist das Arbeiten in kleinen Gruppen (Halbklassen) und eine vorgängige eigene Einarbeitung in die Roboter durch die Lehrperson und/oder das Bibliothekspersonal notwendig. In Anbetracht des, mit diesem Themenfeld verbundenen Aufwands, ist es sinnvoll, mehrere Lektionen dazu zu gestalten und die Materialien mehreren Klassen während einer bestimmten Zeit zur Verfügung zu stellen. Dabei liessen sich Zyklus 1 und Zyklus 2 oder Zyklus 2 und 3 kombinieren.

Zyklus 2

Medienvielfalt & Mediennutzung 	
<p>SuS weiten ihren Medienbegriff aus. Im Fokus stehen digitale Medien wie Smartphone, iPad, Computer, Memory-Stick, eBook, Laptop und Digitale Bücher für E-Reader.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bibliothek thematisieren: Welche digitalen Medien gibt es in der Bibliothek? Welche digitalen Medien habt ihr schon selbst ausgeliehen? Woher kommen die digitalen Medien aus der Bibliothek?• Wie kommt ein Medium in die Bibliothek: Der Weg eines Mediums bis in das Regal einer Bibliothek• Besuch im Bucheinkauf• Verschiedene Medientypen auslegen und ihnen die richtigen Begriffe zuordnen• Einführung in den Online-Katalog und dibiost• Wie kommt ein eBook in die Bibliothek?• Umgang und Nutzung von eBooks aufzeigen• eBook ausleihen und testen• Medien gemeinsam betrachten und diskutieren: Wozu kann ich welche Medien nutzen? Wo kommen welche Medien im Alltag vor? Welche Eigenschaften haben die Medien? Worin unterscheiden sie sich?• Verschiedene Medien vergleichen• Thema Buch (lesen) früher – Buch (lesen) heute? Buch vs. E-Reader	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.2d SuS können die Grundfunktionen der Medien benennen. Sie kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Kinderbücher zum Thema:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hello Ruby – die Reise ins Innere des Computers• Spotty und die Kommunikation• Superchecker! Computer	
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none">✓ unterschiedliche Medientypen✓ Grundwissen über die einzelnen Medientypen und deren Anwendung✓ Ausleihe von eBooks in der Bibliothek✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen✓ Evtl. E-Reader✓ Computer / iPad und Internetzugang✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)	
<p>Anmerkungen</p> <p>Für das Kennenlernen verschiedener Medien kann eigens dafür eine Box mit verschiedenen Medientypen zusammengestellt und immer wieder verwendet werden. Auch Medien, die nicht mehr in Gebrauch sind, sind für Kinder besonders spannend.</p> <p>Folgende Medien könnten in einer solchen Box zusammengestellt werden: <i>Vermerk auf Digitale Bücher, eBook-Reader, CD, DVD, Kasette, VHS Kassetten, Dia, Tonband, Diskette, Memory-Stick, Festplatte, Laptop, iPad, Computer, Mobiltelefon, Telefon, Radio</i></p>	

Medienproduktion



SuS produzieren eigene Medienbeiträge und präsentieren diese.

Ideensammlung:

- Buchtrailer erstellen: Bücher vor laufender Kamera vorstellen und rezensieren
- Werbefilm für ein Buch erstellen
- Buch oder Bücher in Fotos arrangieren und präsentieren
- Fotostory zu einem Buch erstellen
- Ein eigenes eBook mit dem «Book Creator» gestalten
- Actionbound für die Bibliothek gestalten
- Eigene Comics mit «Comic Life 3» erstellen
- Greenscreen
- LernFilm erstellen
- Buchpräsentation als Audio-Produktion (z.B. mit Audacity)
- 3D-Druck
- Eigenes Buchcover gestalten
- Stop-Motion Film

Kompetenzbereich: **Medien**

MI.1.3c SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen.

MI.1.3f SuS können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. Sie können Wirkung eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.

Hilfsmittel & mögliches Material

- Book Creator
- Comic Life 3 App
- Videoprogramm
- Tonaufnahme- und Verarbeitungsgerät (z.B. Audacity)
- Kamera
- Greenscreen
- Medien aus der Bibliothek
- Computer / iPad

Voraussetzung

- ✓ Fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit den unterschiedlichen Tools
- ✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS
- ✓ Entsprechendes Equipment
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Computer / iPad und Internetzugang
- ✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Medienproduktion kann mit dem Thema Urheberrecht kombiniert werden. Je nach genutztem Material kann die Medienproduktion sowohl für die Kinder als auch für die Betreuungspersonen einfacher oder schwieriger gestaltet werden. Die Arbeit in der Bibliothek selbst kann je nach Aufgabenstellung verkürzt oder ausgebaut werden. Eine gemeinsame Betreuung der SuS durch die Bibliothekarin/den Bibliothekaren und die Lehrperson und eine gemeinsame Einarbeitung ins Thema sind sinnvoll. Gerade im Bereich Medienproduktion kann die Bibliothek aber auch nur als Ort zum medienpädagogischen Arbeiten genutzt werden, ohne eine engere Begleitung durch das Bibliothekspersonal.

Recherchieren



SuS lernen bestimmte Informationen selbständig zu recherchieren und lernen die Online-Bibliothek und ihren Aufbau kennen. Der Fokus liegt auf dem digitalen Recherchieren.

Ideensammlung:

- Aufbau der Bibliothek thematisieren: Wo und wie finde ich welche Bücher und Medien, die für mich geeignet sind?
- Nach welchen Vorgaben findet die Sortierung der Bücher in einer Bibliothek statt?
- Welche sinnvollen Überthemen gibt es? (z.B. Sachbücher, Bilderbücher, Belletristik, ...)
- Vorstellung des Online-Katalogs
 - Suchbegriffe thematisieren: Wie kann ich gezielt nach Informationen suchen? Was sind sinnvolle Suchbegriffe? Welche Suchbegriffe führen zu welchen Informationen? Wie kann ich Suchbegriffe kombinieren?
 - Bilder oder Informationen in Zeitschriften, Sachbüchern, Magazinen suchen, die wiederum mit Hilfe des Online-Katalogs gesucht werden
 - Medienauswahl zu einem Thema mit Hilfe des Online-Katalogs zusammenstellen (z.B. für einen Vortrag)
 - Karten mit Fragen auslegen: Wem gelingt es, die meisten Fragen mit Hilfe von Büchern, die über den Online-Katalog gefunden werden, zu beantworten?
 - Einzelnen SuS oder kleinen Gruppen ein Thema zuordnen mit dem Auftrag, während einer bestimmten Zeit möglichst viele spannende Informationen zu finden und diese anschließend vorzustellen
- Recherche im Internet: Wie kann ich Informationen im Internet gezielt suchen?
- Kinderfreundliche Internet-Seiten
- Einzelnen SuS oder kleinen Gruppen ein Thema zuordnen mit dem Auftrag, während einer bestimmten Zeit möglichst viele spannende Informationen zu finden und diese anschließend vorzustellen
- Anschaffungsvorschläge für die Bibliothek recherchieren
- Recherche-Berufe: Vorstellen des Journalisten / Journalistin

Kompetenzbereich: **Medien**

MI.1.2c SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen.

MI.1.2e SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Hilfsmittel & mögliches Material

Kinderbücher zum Thema:

- Hello Ruby: Expedition ins Internet
- Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat

Kinderwebseiten:

- Fragfinn.de
- Blinde-kuh.de
- Helles Köpfchen

Webseiten mit nützlichen Informationen:

- Klicksafe.de
- Internet-abc.de

Voraussetzung

- ✓ Einführung in den Aufbau der Bibliothek und Kenntnis der für die jeweilige Stufe geeigneten Medien

- ✓ Einführung in den Online-Katalog
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Computer / iPad und Internetzugang
- ✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Eine Absprache von geeigneten Recherchethemen mit der entsprechenden Lehrperson ist sinnvoll. Das Thema «Recherchieren in der Bibliothek» lässt sich gut eingrenzen oder beliebig ausweiten, je nach Kenntnissen des Bibliothekspersonals und der vorhandenen Infrastruktur. Im Zusammenhang mit dem Online-Katalog und dem eigenen Bibliothekskonto kann das Thema «Passwörter» angesprochen werden. Ausserdem lässt sich Recherchieren gut mit dem Thema «Wie funktionieren Suchmaschinen?» kombinieren.

Fake News & Quellenbeurteilung



SuS lernen, dass nicht alles, was sie im Internet und in sozialen Netzwerken finden, echt ist und der Wahrheit entspricht. Sie lernen Quellen einzuschätzen und auf ihre Zuverlässigkeit hin zu beurteilen.

Ideensammlung:

- Fake News thematisieren: Wo finden sich Fake News? Wie erkenne ich sie? Warum gibt es Fake News? Wer produziert Fake News?
- Selbst Nachrichten fälschen (z.B. ein gefälschter Zeitschriftenbeitrag)
- Bilder fälschen
- Lügengeschichten erfinden
- Quellen thematisieren: Was ist eine Quelle? Welche Quellen gibt es? Warum ist es wichtig, dass ich die Quelle kenne? Welche sind zuverlässiger, welche weniger? Wie finde ich heraus, ob eine Quelle zuverlässig ist?
- Beiträge aus verschiedenen Quellen auf ihre Zuverlässigkeit prüfen
- Beiträge aus verschiedenen Quellen nach ihrer Zuverlässigkeit ordnen
- Beiträge aus verschiedenen Quellen aber mit demselben Thema vergleichen

Kompetenzbereich: **Medien**

MI.1.2e SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Hilfsmittel & mögliches Material



- Greenscreen
- Zeitungen, Magazine




Voraussetzung



- ✓ Erarbeitung eigener Kompetenzen in der Beurteilung von Quellen, Fachwissen zum Thema Fake News
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang
- ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Das Thema Quellenbeurteilung eignet sich besonders für einen kurzen Input in der Bibliothek für SuS oder Lehrpersonen, lässt sich gut mit der Medienvielfalt und Mediennutzung verknüpfen und mit dem Urheberrecht kombinieren. Da sich zu dem Thema nur wenige Hilfsmittel und Materialien finden, ist von Seiten Bibliothekarin und Bibliothekar und/oder Lehrperson etwas Kreativität und Vorbereitungszeit gefordert.

Urheberrecht 	
<p>SuS lernen das Urheberrecht kennen und wissen, dass nicht alle Inhalte (Texte, Bilder, Lieder, Gedichte, ...) einfach kopiert und weiterverwendet werden dürfen.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht thematisieren: Welche Inhalte von Medien können geschützt sein? Warum sind solche Inhalte geschützt? Wie erkenne ich, ob etwas geschützt ist oder nicht? Was passiert, wenn ich etwas nutze, das geschützt ist? Wo und wie finde ich Texte, Bilder und Musik, die ich frei nutzen darf? Wie kann ich Quellen angeben? Was ist eine Lizenz? • Das Angeben von Quellen mit Medien aus der Bibliothek üben • Creative Commons Lizenzen kennenlernen und deuten • Urheberrecht in der (Online-)Bibliothek: Was muss eine Bibliothek machen, damit sie Medien für die Öffentlichkeit (z.B. eBooks) zur Verfügung stellen darf? 	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.3e SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren.</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Webseiten mit nützlichen Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicksafe • Internet-ABC 	
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eigene Kenntnisse im und über den Umgang mit Urheberrecht und Lizenzen ✓ Eigene Kenntnisse im Angeben von Quellen ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS) 	
<p>Anmerkungen</p> <p>Mit dem Thema Urheberrecht sollten die SuS nicht losgelöst, sondern im Rahmen eines Projekts (z.B. einer PowerPoint-Präsentation, Gestaltung von Werbung) konfrontiert werden, damit sie das Angeben von Quellen konkret umsetzen und üben können. Dabei bietet es sich an, einen kurzen Input in der Bibliothek durchzuführen und das neu erhaltene Wissen im Schulunterricht einzusetzen.</p>	

<h2>Verschlüsselung </h2>	 
<p>SuS verschlüsseln selbst Botschaften und versuchen, verschlüsselte Botschaften zu knacken.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnitzeljagd in der Bibliothek mit verschlüsselten Hinweisen: Wem gelingt es am Schluss das richtige Medium zu finden? • Escape the Library-Spiel mit verschlüsselten Hinweisen • Actionbound mit Verschlüsselungen erstellen • Entschlüsselung von Geheimbotschaften in der Bibliothek • Geheimschrift in der Bibliothek im Rahmen einer Projektwoche • Zusammenstellung einer Lern- / Medienkiste zum Thema Geheimschrift und Verschlüsselung für den Unterricht 	<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.2.1c SuS können Daten mittels selbstentwickelter Geheimschrift verschlüsseln.</p>
<h3>Hilfsmittel & mögliches Material</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Caesar Scheibe • Kryptex 	
<h3>Voraussetzung</h3> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sorgfältige Vorbereitung ✓ Auseinandersetzung mit Verschlüsselung ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen ✓ Evtl. Computer/ iPad und Internetzugang ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS) 	
<h3>Anmerkungen</h3> <p>Die Erarbeitung eines Angebotes in der Bibliothek zum Thema Verschlüsselung ist an sich nicht sehr anspruchsvoll aber schnell aufwändig in der Vorbereitung. Es lohnt sich daher, ein Angebot zu erarbeiten, das immer wieder genutzt werden kann. Die konkrete Thematisierung der Verschlüsselung von Daten im Bereich Medien und Informatik kann anschliessend oder vorhergehend im Schulunterricht durch die Lehrperson übernommen werden.</p>	

<h2>Robotik & Programmieren </h2>	
<p>SuS sammeln weitere Erfahrungen im Programmieren.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Arten von Roboter ausprobieren (z.B. an unterschiedlichen Stationen) • Roboter & Programmierstation in der Bibliothek im Rahmen einer Projektwoche • Programmier-Ecke in der Bibliothek einrichten • Programmier-Workshop für Klassen anbieten • Roboter zur Ausleihe bereitstellen (sowohl für Kinder als auch für Lehrpersonen) • Programmier-Weiterbildung für Lehrpersonen anbieten 	<p>Kompetenzbereich: Informatik</p> <p>MI.2.2b SuS können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen. Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.</p> <p>MI.2.2d SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.</p> <p>MI.2.2e SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein</p>

Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.

MI.2.2f SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Hilfsmittel & mögliches Material

Kinderbücher zum Thema:

- Hello Ruby - Programmier dir deine Welt
- Die Jagd nach dem Code
- Einfach Programmieren lernen mit Scratch
- Ganz easy programmieren lernen – Scratch
- Einfach Programmieren für Kinder
- Der kleine Hacker: Programmieren lernen mit dem Calliope mini

Roboter und Einplatinencomputer:

- BlueBot
- ProBot
- Ozobot
- MicroBots
- Lego Education SPIKE™ Prime
- Dash & Dot
- littleBits
- Thymio
- Oxocard
- Calliope
- MakeyMakey

Externe Angebote:

- Makerspace-Toolboxen von Bibliomedia
- makerBoxen vom SBD Bibliotheksservice

Programmier-Webseiten:

- code.org
- scratch.org
- xlogo.inf.ethz.ch

Voraussetzung

- ✓ Vertiefte Einarbeitung in die unterschiedlichen Materialien und ihre Funktionen
- ✓ Fortgeschrittene Kenntnisse im Programmieren
- ✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS
- ✓ Entsprechendes Material
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Evtl. Computer/ iPad und Internetzugang
- ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)



Anmerkungen

Roboter und Einplatinencomputer können den Lehrpersonen für den Unterricht zur Verfügung gestellt und nicht durch das Bibliothekspersonal eingeführt werden.




Um die Betreuung und einen bestmöglichen Ablauf gewährleisten zu können, ist das Arbeiten in kleinen Gruppen (Halbklassen) und eine vorgängige eigene Einarbeitung in die Roboter und das Programmieren durch die Lehrperson und/oder das Bibliothekspersonal notwendig.

In Anbetracht des, mit diesem Themenfeld verbundenen Aufwands, ist es sinnvoll, mehrere Lektionen dazu zu gestalten und die Materialien mehreren Klassen während einer bestimmten Zeit zur Verfügung zu stellen. Dabei liessen sich Zyklus 1 und Zyklus 2 oder Zyklus 2 und 3 kombinieren.

Zyklus 3

Medienproduktion 		
<p>SuS produzieren eigene Medienbeiträge und präsentieren diese.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none">• Buchtrailer erstellen: Bücher vor laufender Kamera vorstellen und rezensieren• Werbefilm für ein Buch erstellen• Buch oder Bücher in Fotos arrangieren und präsentieren• Fotostory zu einem Buch erstellen• Ein eigenes eBook mit dem «Book Creator» gestalten• Actionbound für die Bibliothek gestalten• Eigene Comics mit «Comic Life 3» erstellen• Greenscreen• Digital Storytelling• Buchpräsentation als Audio-Produktion (z.B. mit Audacity)• Eigenes Buchcover erstellen• Stop-Motion Film• LernFilm erstellen• 3D-Druck• Bibliotheksblog aufbauen bzw. betreuen (Neues aus der Bibliothek, Buchpräsentationen, Rundgang durch die Bibliothek mit Video, Buchrezensionen)		<p>Kompetenzbereich: Medien</p> <p>MI.1.2f SuS erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.</p> <p>MI.1.3f SuS können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. Sie können Wirkung eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.</p> <p>MI.1.3g SuS können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln.</p> <p>MI.1.4e SuS können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren.</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <ul style="list-style-type: none">• Webseite Buchtrailer• Book Creator• Comic Life 3 App• Photoshop• Videoprogramm• Tonaufnahme- und Verarbeitungsgerät (z.B. Audacity)• Kamera• Greenscreen• 3D-Drucker• Medien in der Bibliothek• Computer / iPad		
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit den unterschiedlichen Tools✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS✓ Entsprechendes Equipment✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen✓ Computer / iPad und Internetzugang✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)		
<p>Anmerkungen</p> <p>Medienproduktion kann mit dem Thema Urheberrecht kombiniert werden. Je nach genutztem Material kann die Medienproduktion sowohl für die Kinder als auch für die Betreuungspersonen einfacher oder schwieriger gestaltet werden. Die Arbeit in der Bibliothek selbst kann je nach Aufgabenstellung</p>		

verkürzt oder ausgebaut werden. Eine gemeinsame Betreuung der SuS durch die Bibliothekarin/den Bibliothekaren und die Lehrperson und eine gemeinsame Einarbeitung ins Thema sind sinnvoll. Gerade im Bereich Medienproduktion kann die Bibliothek aber auch nur als Ort zum medienpädagogischen Arbeiten genutzt werden ohne eine engere Begleitung durch das Bibliothekspersonal.

Recherchieren 		 
<p>SuS lernen vertiefen ihre Recherche-Kenntnisse.</p> <p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suchbegriffe thematisieren: Wie kann ich gezielt nach Informationen suchen? Was sind sinnvolle Suchbegriffe? Welche Suchbegriffe führen zu welchen Informationen? Wie kann ich Suchbegriffe kombinieren? • Boolesche Operatoren einführen und ausprobieren (AND, OR, NOT) • Wikipedia: Was ist Wikipedia? Wie funktioniert Wikipedia? Wer schreibt Beiträge? Wie werden Beiträge auf ihre Richtigkeit überprüft? Einladung eines Wikipedianers 		<p>Kompetenzbereich: Informatik</p> <p>MI.2.1i SuS können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Webseiten mit nützlichen Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicksafe.de • Internet-abc.de 		
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Einführung in den Aufbau der Bibliothek und Kenntnis der für die jeweilige Stufe geeigneten Medien ✓ Einführung in den Online-Katalog ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen ✓ Computer / iPad und Internetzugang ✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS) 		
<p>Anmerkungen</p> <p>Eine Absprache von geeigneten Recherchethemen mit der entsprechenden Lehrperson ist sinnvoll. Das Thema «Recherchieren in der Bibliothek» lässt sich gut eingrenzen oder beliebig ausweiten, je nach Kenntnissen des Bibliothekspersonals und der vorhandenen Infrastruktur. Das Thema «Wikipedia» kann gut mit Urheberrecht oder Quellenbeurteilung kombinieren.</p>		

Fake News & Quellenbeurteilung



SuS lernen, dass nicht alles, was sie im Internet und in sozialen Netzwerken finden, echt ist.

Ideensammlung:

- Fake News thematisieren: Wo finden sich Fake News? Wie erkenne ich sie? Warum gibt es Fake News? Wer produziert Fake News?
- Selbst Nachrichten fälschen (z.B. ein gefälschter Zeitschriftenbeitrag)
- Bilder fälschen
- Quellen thematisieren: Was ist eine Quelle? Welche Quellen gibt es? Warum ist es wichtig, dass ich die Quelle kenne? Welche sind zuverlässiger, welche weniger? Wie finde ich heraus, ob eine Quelle zuverlässig ist?
- Beiträge aus verschiedenen Quellen auf ihre Zuverlässigkeit prüfen
- Beiträge aus verschiedenen Quellen nach ihrer Zuverlässigkeit ordnen
- Beiträge aus verschiedenen Quellen aber mit demselben Thema vergleichen

Kompetenzbereich: **Medien**

MI.1.2h SuS können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen.

Hilfsmittel & mögliches Material


- Greenscreen
- <https://www.der-postillon.com>
- <https://paulnewsman.com>


Voraussetzung

- ✓ Erarbeitung eigener Kompetenzen in der Beurteilung von Quellen, Fachwissen zum Thema Fake News
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang
- ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Das Thema Quellenbeurteilung eignet sich besonders für einen kurzen Input in der Bibliothek für SuS oder Lehrpersonen, lässt sich gut mit der Medienvielfalt und Mediennutzung verknüpfen und mit dem Urheberrecht kombinieren. Da sich zu dem Thema nur wenige Hilfsmittel und Materialien finden, ist von Seiten Bibliothekarin und Bibliothekar und/oder Lehrperson etwas Kreativität und Vorbereitungszeit gefordert.

Urheberrecht ☆☆		
SuS lernen das Urheberrecht kennen und wissen, dass nicht alle Inhalte (Texte, Bilder, Lieder, Gedichte, ...) einfach kopiert und weiterverwendet werden dürfen.		Kompetenzbereich: Medien
<p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Urheberrecht thematisieren: Welche Inhalte von Medien können geschützt sein? Warum sind solche Inhalte geschützt? Wie erkenne ich, ob etwas geschützt ist oder nicht? Was passiert, wenn ich etwas nutze, das geschützt ist? Wo und wie finde ich Texte, Bilder und Musik, die ich frei nutzen darf? Wie kann ich Quellen angeben? Was ist eine Lizenz? • Wie verdienen Künstler / Musiker Geld? • Das Angeben von Quellen mit Medien aus der Bibliothek üben • Creative Commons Lizenzen kennenlernen und deuten • Texte, Bilder, Musik etc. für eigene Medienproduktion unter Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen nutzen 		<p>MI.1.3g SuS können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln.</p>
<p>Hilfsmittel & mögliches Material</p> <p>Webseiten mit nützlichen Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicksafe • Internet-ABC 		
<p>Voraussetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eigene Kenntnisse über den Umgang mit Urheberrecht und Lizenzen ✓ Eigene Kenntnisse im Angeben von Quellen ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen ✓ Evtl. Computer / iPad und Internetzugang ✓ Evtl. Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS) 		
<p>Anmerkungen</p> <p>Mit dem Thema Urheberrecht sollten die SuS nicht losgelöst, sondern im Rahmen eines Projekts zum Beispiel zum Thema Medienproduktion konfrontiert werden, damit sie das Angeben von Quellen konkret umsetzen und üben können. Dabei bietet es sich an, einen kurzen Input in der Bibliothek durchzuführen und das neu erhaltene Wissen im Schulunterricht einzusetzen.</p>		

Robotik & Programmieren ☆☆☆		
SuS sammeln weitere Erfahrung im Programmieren.		Kompetenzbereich: Informatik
<p>Ideensammlung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmier-Ecke in der Bibliothek einrichten • Programmier-Workshop für Klassen anbieten • Programmier-Tools zur Ausleihe bereitstellen (sowohl für Kinder als auch für Lehrpersonen) • Programmier-Weiterbildung für Lehrpersonen anbieten • Programmier-Wettbewerb • Programmier-Wettkampf • Programmierung von einem Bibliotheksspiel 		<p>MI.2.2g SuS können selbstentdeckte Lösungswege für einfache Probleme in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren.</p> <p>MI.2.2h SuS können selbstentwickelte Algorithmen in</p>

Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren.

Hilfsmittel & mögliches Material

Buch zum Thema:

- Calliope mini – coden, basteln, entdecken

Roboter und Einplatinencomputer:

- ProBot
- Ozobot
- Lego Mindstorms
- Thymio
- Oxocard
- MakeyMakey
- Micro:bit mit Challengecards

Externe Angebote:

- Makerspace-Toolboxen von Bibliomedia
- makerBoxen vom SBD Bibliotheksservice

Programmier-Webseiten:

- code.org

Voraussetzung

- ✓ vertiefte Einarbeitung in die unterschiedlichen Materialien und ihre Funktionen
- ✓ Fortgeschrittene Kenntnisse in Programmiersprache
- ✓ Enge Betreuung und Unterstützung der SuS
- ✓ Entsprechendes Material
- ✓ Klare, stufengerechte Arbeitsaufträge und Anleitungen
- ✓ Computer/ iPad und Internetzugang
- ✓ Kenntnisse im Umgang mit Computer / iPad (auch Grundkenntnisse SuS)

Anmerkungen

Roboter und Einplatinencomputer können den Lehrpersonen für den Unterricht zur Verfügung gestellt und nicht durch das Bibliothekspersonal eingeführt werden.

Um die Betreuung und einen bestmöglichen Ablauf gewährleisten zu können, ist das Arbeiten in kleinen Gruppen (Halbklassen) und eine vorgängige eigene Einarbeitung in die Roboter und das Programmieren durch die Lehrperson und/oder das Bibliothekspersonal notwendig.

In Anbetracht des, mit diesem Themenfeld verbundenen Aufwands, ist es sinnvoll, mehrere Lektionen dazu zu gestalten und die Materialien mehreren Klassen während einer bestimmten Zeit zur Verfügung zu stellen. Dabei liessen sich Zyklus 1 und Zyklus 2 oder Zyklus 2 und 3 kombinieren.

Übersicht über die Hilfsmittel & möglichen Materialien

Sammlung von Kinderbüchern zum Thema Medien und Informatik

Ame Dyckman: **Otto + Robotto**

Erschienen 2017, ISBN 978-3-95939-048-4, Altersempfehlung 2 - 4

Atlant Bieri: **Globi und die Roboter**

Erschienen 2020, ISBN 978-3-85703-415-2, Altersempfehlung 6 - 8

Christian Immler: **Der kleine Hacker – Programmieren lernen mit dem Calliope mini**

Erschienen 2017, ISBN 978-3-645-60559-5, Altersempfehlung 8 - 10

Diana Knodel, Philipp Knodel: **Einfach Programmieren für Kinder**

Erschienen 2017, ISBN 978-3-551-22077-6, Altersempfehlung 8 - 10

Diana Knodel, Philipp Knodel: **Einfach Programmieren lernen mit Scratch**

Erschienen 2020, ISBN 978-3-551-22083-7, Altersempfehlung 8 - 12

Eveline Hipeli: **Ulla aus dem Eulenzwald - Das Buchstabengespenst**

Erschienen 2015, ISBN 978-3-03713-695-9, Altersempfehlung 5 - 7

Eveline Hipeli: **Ulla aus dem Eulenzwald - Peter und der Traum**

Erschienen 2016, ISBN 978-3-03713-726-0, Altersempfehlung 5 - 7

Eveline Hipeli: **Ulla aus dem Eulenzwald - Anna und der gelbe Kobold**

Erschienen 2017, ISBN 978-3-03713-784-0, Altersempfehlung 5 - 7

Eveline Hipeli: **Ulla aus dem Eulenzwald - Der Chaoskuchen**

Erschienen 2018, ISBN 978-3-03713-844-1, Altersempfehlung 5 - 7

Eveline Hipeli: **Ulla aus dem Eulenzwald - Ullas Wunsch**

Erschienen 2019, ISBN 978-3-03713-855-7, Altersempfehlung 5 - 7

James Floyd Kelly: **Superchecker! Computer**

Erschienen 2020, ISBN 978-3-8310-3930-2, Altersempfehlung 7 - 9

Jonathan Melmoth, Rosie Dickins, Louie Stowell: **Ganz easy programmieren lernen – Scratch**. Erschienen 2017, ISBN 978-1-78232-553-6, Altersempfehlung 7 - 9

Linda Liukas: **Hello Ruby - Programmier dir deine Welt**, Band 1

Erschienen 2017, ISBN 978-3-946829-04-1, Altersempfehlung 5 - 8

Linda Liukas: **Hello Ruby - Die Reise ins Innere des Computers**, Band 2

Erschienen 2017, ISBN 978-3-946829-08-9, Altersempfehlung 4 - 8

Linda Liukas: **Hello Ruby - Expedition ins Internet**, Band 3

Erschienen 2018, ISBN 978-3-946829-23-2, Altersempfehlung 5 - 9

Linda Liukas: **Hello Ruby - Wenn Roboter zur Schule gehen**, Band 4

Erschienen 2019, ISBN 978-3-946829-34-8, Altersempfehlung 5 - 9

Lorenz Pauli: **Pippilothek??? Eine Bibliothek wirkt Wunder**

Erschienen 2011, ISBN 978-3-7152-0620-2, Altersempfehlung 5 - 7



Lorenz Pauli: **Ein Passwort für die Pippilothek. Wenn die Bibliothek ins Netz geht**
Erschienen 2019, ISBN 978-3-7152-0771-1, Altersempfehlung 5 - 6

Marc-Uwe Kling: **Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat**
Erschienen 2018, ISBN 978-3-551-51679-4, Altersempfehlung 6 - 10

Nathan Lepora: **Superchecker! Roboter**
Erschienen 2019, ISBN 978-3-8310-3818-3, Altersempfehlung 7 - 9

Philipp Kiefer: **Calliope mini – coden, basteln, entdecken**
Erschienen 2018, ISBN 978-3-8421-0493-8, Altersempfehlung 12 - 17

Till Penzek: **Was ist denn hier passiert?** Ein Bilderbuch mit zwölf Trickfilmen
Erschienen 2015, ISBN 978-3-86429-214-9, Altersempfehlung 3 - 6

Ulf Blanck: **Die drei Fragezeichen Kids – Der Fussball-Roboter**
Erschienen: 2018, ISBN 978-3-440-15786-2, Altersempfehlung 8 - 11

Young Rewired State: **Die Jagd nach dem Code - Programmieren für Kinder**
Erschienen 2017, ISBN 978-3-95728-043-5, Altersempfehlung 10 - 12

Materialien und Tools

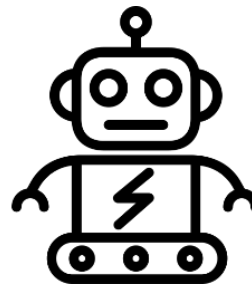
Robotik & Programmieren:

Bee-Bots
BlueBot
Dash & Dot
Thymio
littleBits
Lego Education SPIKE™ Prime
Mouse Mania: Code & Go (Brettspiel)
Robot Face Race (Sortierspiel Thema Roboter)

Cubetto
Ozobot
ProBot
MicroBots
Osmo Coding Awbie mit iPad
Lego Mindstoms
Let`s go Code! Activity Set (Spiel)

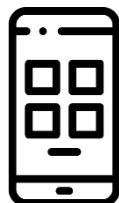
MiniComputer

Calliope : <https://calliope.cc/>
MakeyMakey : <https://makeymakey.com/>
Oxocard: <https://oxocard.ch/de/home/>
Micro:bit: <https://microbit.org/>
Micro:bit Challengecards:
https://blogs.phsg.ch/robotik/files/2019/09/Microbit_Challenge_Cards.pdf



Apps:

Book Creator
Comic Life 3
Green Screen



Webseiten

code: Schrittweise Programmieren lernen auf verschiedenen Levels. <https://code.org/>

Scratchjr: Visuelle Programmiersprache, die Kindern im Alter von 5 bis 7 Jahren Codierkenntnisse vermittelt. Durch das Erstellen von Projekten in ScratchJr können kleine Kinder lernen, kreativ und systematisch zu denken, ohne lesen zu können.

<https://www.scratchjr.org/>

scratch: Visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche auf fortgeschrittenem Level. <https://scratch.mit.edu/>

xlogo: Programmieren lernen auf verschiedenen Levels vom Kindergarten bis zur 6. Klasse. <https://xlogo.inf.ethz.ch/>

Buchtrailer: Anleitung zum Erstellen von Buchtrailern, und Plattform, um Buchtrailer zu teilen. <https://www.buchtrailer-bibliothek.ch/>

Fragfinn: Kinderwebseite, die sich für das Recherchieren im Internet eignet. <https://www.fragfinn.de/>

Blinde-kuh: Kinderwebseite, die sich für das Recherchieren im Internet eignet. <https://www.blinde-kuh.de/smart-index.html>

Helles Köpfchen: Kinderwebseite, die sich für das Recherchieren im Internet eignet. <https://www.helles-koepfchen.de/>

Internet-abc: Internetseite mit allerlei Informationen und Lernmodulen zur Nutzung des Internets für Kinder, Pädagogen und Eltern. <https://www.internet-abc.de/>

Klicksafe: Internetseite mit allerlei Informationen zur Förderung der Online-Kompetenz für Kinder, Pädagogen und Eltern. <https://www.klicksafe.de/>

Der Postillon: Satirische Beiträge im Stil von Zeitungsartikeln und Agenturmeldungen <https://www.der-postillon.com/>

Paul Newsman: <https://paulnewsman.com/>: Kostenlose Veröffentlichungsplattform für selbstgeschriebene Artikel im Stil einer Online-Zeitung / eines Online-Magazins. Kostenloser Zugang zu den veröffentlichten Artikeln und Falsch-Meldungen.



Externe Angebote

Makerspace-Toolboxen von Bibliomedia: Ausleihbare Makerspace-Toolboxen zu den Themen Arts&Crafts, Elektronik, Robotik und Video/Audio

<https://www.bibliomedia.ch/de/die-makerspace-toolboxen-von-bibliomedia/>

makerBoxen vom SBD Bibliotheksservice: <https://www.sbd.ch/de/zubehoer/makerspace-77.html>

Gamemobil: Unterstützung und Planung bei der Durchführung eines Videospielevents in Bibliotheken (Fifa Turnier, Minecraft, Einblick in die Virtual Reality) <https://gamemobil.ch/>

