

## Workshops erste Runde

### Workshop V1: Leseförderung für Teams in der Bibliothek oder Zuhause

*Bettina Heck, Regionalbeauftragte für Schulbibliotheksarbeit*

Lesemotivierende Aufgaben werden schon lange zur Leseförderung in der Schule eingesetzt. Doch wie lassen sie sich so umsetzen, dass sich die Schüler/innen gemeinsam in der Bibliothek oder von Zuhause mit ihnen auseinandersetzen? Mit Hilfe der Tools „Mindwendel“, „Etherpad“ und „Excalidraw“, die das kits-Team (kompetent in Technik und Sprache, Hildesheim) empfiehlt und die alle kostenlos, datenschutzkonform und einfach in der Handhabung sind, ist kollaboratives Arbeiten möglich. Durch ihre Anwendung können Schülergruppen online erste Eindrücke, Zitate oder Lieblingsstellen sammeln, kreatives Schreiben realisieren, Handlungen antizipieren, Übersichten oder Sketchnotes zeichnen. Dies soll unter Berücksichtigung von Aysel Bosses (Autorin) und Ceylan Beyoglus (Illustratorin) Kinderroman „Pembo – Halb und halb macht doppelt glücklich“, der für den „Deutschen Jugendliteraturpreis“ 2021 und den „Korbinian – Paul Maar-Preis für junge Talente“ 2020 nominiert ist, gezeigt und gemeinsam ausprobiert werden.

### Workshop V2: Escape Room - Digital

*Norbert Thien, [multimediamobil - Region Süd](#)*

Bei einem klassischen Escape Room betreten Sie einen »echten« Raum. Plötzlich fällt die »Tür« hinter Ihnen zu. Eine Stimme aus dem Off verkündet, dass Sie in großer Gefahr sind und versuchen müssen, mit anderen Personen, die sich auch in den »Raum« verirrt haben, möglichst schnell zu entkommen. Ihnen bleiben maximal 30 Minuten, um verschiedene Rätsel zu lösen. Jede gefundene Lösung gibt einen Teil eines Zahlencodes frei, mit dem Sie am Ende die »Tür« öffnen können. Aber lässt sich dieses Spielprinzip auch rein digital oder in Mischformen umsetzen? Ja, man spricht dann von »Escape Games« oder »AR Games«. Besuchen Sie unsere Veranstaltung und spielen Sie ein kleines »AR Game«. Anschließend sehen wir uns an, wie man selber ein solches Spiel erstellen kann und diskutieren, wie sich dieses Konzept im Rahmen von Schulen und Bibliotheken einsetzen lässt. Bitte legen Sie sich im Vorfeld einen Metaverse-Account zu (<https://studio.gometa.io/>) und installieren Sie die entsprechende Metaverse-App auf Ihrem mobilen Endgerät.

**Wichtig:** Sie benötigen für diesen Workshop sowohl einen Rechner/Laptop als auch ein mobiles Endgerät.

**Workshop V3: Die [FakeHunter](#): ein Planspiel zum Umgang mit Fake News**  
**Franziska Sievert, Büchereizentrale Niedersachsen**

Das Planspiel „Die FakeHunter“ hat die Büchereizentrale Schleswig-Holstein in Kooperation mit der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. entwickelt. Das Planspiel richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 8. Klasse. In dem Spiel wird Jugendlichen vermittelt, was Fake News sind und wie Meldungen auf Echtheit geprüft werden können. Der Workshop stellt konkrete Beispiele aus dem Planspiel vor und informiert Lehrkräfte über die Möglichkeit, dieses Angebot in niedersächsischen Öffentlichen Bibliotheken wahrzunehmen.

**Workshop V4: Aktuelle Jugendbücher**  
**Katja Bauer, Akademie für Leseförderung Niedersachsen**

Im Jahr 2019 wurden knapp 8000 Neuerscheinungen in der Sparte Kinder- und Jugendbücher registriert. Diese Fülle an neuen Büchern macht eine Orientierung schwierig. Welche Neuanschaffungen lohnen sich für die Schulbibliothek? Der Workshop stellt eine kleine Auswahl von aktuellen Jugendbüchern für die Jahrgänge 7/8 und 9/10 im Schnelldurchlauf inhaltlich vor.

**Workshop V5: Von Schüler/innen für Schüler/innen: die Schulbibliothek am Gymnasium**  
**Andreanum**  
**Bibliotheks-AG, Gymnasium Andreanum**

Eine Besichtigung der Schulbibliothek? Zumindest eine virtuelle, die einen Eindruck der Räumlichkeiten vermittelt! Die Besichtigung wird ergänzt mit Informationen zur Organisation der Bibliothek und besonders zum Konzept des Bib-Teams, den Schüler/innen, die in der Bibliothek mitarbeiten, und den Aktionen, die wir mit dem Team durchführen. Vielleicht erhalten Sie die eine oder andere Anregung für Ihre Schulbibliothek. Ein Ideen- und Erfahrungsaustausch beschließt den Workshop.

**Workshop V6: Comic, Graphic Novel & Co.: (Bild-)Lesekompetenz und literarisches Lernen**  
**Dr. Annette Wagner, Otfried-Preußler-Schule Hannover / Studienseminar Wunstorf**

Es gibt einen vielfältigen Comic-Markt, von den „Lustigen Taschenbüchern“ über Klassiker wie „Asterix“ und „Lucky Luke“, Medienverbundproduktionen à la „Star Wars“ bis zum japanischen Manga und komplexen Graphic Novels für Jugendliche und Erwachsene. Im Workshop sollen unterrichtliche Zugänge zu dem beliebten Genre vorgestellt und Anregungen, selbst Comics zu zeichnen, gegeben werden.

## Workshops zweite Runde

### Workshop N1: QR-Code-Rallye(s) durch die Bibliothek

*Bettina Heck, Regionalbeauftragte für Schulbibliotheksarbeit*

Mit Hilfe des QR-Code-Generators auf der Seite <https://kits.blog/tools/> lassen sich QR-Codes in verschiedenen Farben mit Text- oder Audiofunktion erzeugen. Der Generator gehört mit zu den Tools, die das kits-Team (kompetent in Technik und Sprache, Hildesheim) entwickelt hat und die alle kostenlos, datenschutzkonform und einfach in der Handhabung sind. Die QR-Codes werden im Internet gebildet und können kopiert bzw. gespeichert werden. In ausgedruckter Form lassen sie sich in der Bibliothek verteilen und so mit Aufgaben verknüpfen, dass für das Handy oder Tablet multimediale, wissen- und/oder spielorientierte Hör-, Seh- und Lese-Schnitzeljagden entstehen. Die selbst erstellten QR-Codes können in der Rallye natürlich auch mit QR-Codes anderer Plattformen kombiniert werden. Dieses soll an einem Beispiel zu Steinhöfels „Rico und Oskar“-Reihe veranschaulicht und an einem eigenen Buchbeispiel ausprobiert werden. Bitte hierzu ein Kinder- oder Jugendbuch bereitlegen.

### Workshop N2: Aktuelle Jugendbücher

*Katja Bauer, Akademie für Leseförderung Niedersachsen*

Im Jahr 2019 wurden knapp 8000 Neuerscheinungen in der Sparte Kinder- und Jugendbücher registriert. Diese Fülle an neuen Büchern macht eine Orientierung schwierig. Welche Neuanschaffungen lohnen sich für die Schulbibliothek? Der Workshop stellt eine kleine Auswahl von aktuellen Jugendbüchern für die Jahrgänge 7/8 und 9/10 im Schnelldurchlauf inhaltlich vor.

### Workshop N3: Medienkompetenz in Schulbibliotheken

*Dörte Christensen, MEDIENKOMPETENZ.training*

Medienkompetenz gilt inzwischen als vierte Kernkompetenz, ist aber noch nicht immer in der Unterrichtspraxis angekommen. Hier können (Schul-)Bibliotheken unterstützen. In diesem Workshop geht es um das Recht am eigenen Bild, Datenschutz, Medienverhalten, Medienkonsum, Free to play, pay to win, Cybermobbing und peinliche Fotos. Es wird aufgezeigt, wie man in diesem Bereich mit einfachen Mitteln präventiv und unterstützend eingreifen kann – ganz praktisch und zum Anfassen.

**Workshop N4: Informationskompetenz an und mit Wikipedia erlernen**

*Slavka Lorenzen und Frank Stuhlmann, Herzog-August-Bibliothek Wolfenbüttel*

Wer kennt eigentlich die ausgezeichneten „Exzellenzartikel“? Was ist dran an der Behauptung, dass Wikipedia immer besser und brauchbarer wird?

Nach einem kurzen Überblick über Geschichte und Struktur der Wikipedia soll gezeigt werden, wie Schülerinnen und Schüler Wikipedia sinnvoll nutzen können und was sie bei der Einschätzung der Qualität eines Wikipedia-Artikels beachten sollten. Darüber hinaus werden weitere besonders für Schüler der Sek I u. II geeignete Onlineangebote vorgestellt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen selbst Artikel im Internet aufrufen und anhand eines Kriterienkataloges bewerten und einschätzen.

**Workshop N5: Booktasting, Escape Room und Co.**

*Heike Busse, Regionalbeauftragte für Schulbibliotheksarbeit, GS Cramme*

*Heike Schüttenhelm, Diplom-Bibliothekarin, Bücherbus Landkreis Wolfenbüttel*

Leseinsatz in der Schule: Der Bücherbus des Landkreises Wolfenbüttel bereitet beim Booktasting ein Festmahl aus Büchern und lässt im Escape-Room Zahlencodes in Buchstaben verwandeln. Das sind nur zwei der Angebote, die in der Zusammenarbeit zwischen der Schulbücherei der Grundschule Cramme und dem Bücherbus zum Einsatz kommen. Dazu gibt es noch „Das Buch in der Schultüte“, eine Schatzsuche und Multimedia-Rallye. Der Workshop vermittelt Tipps zur gelingenden Zusammenarbeit zwischen Schule und Bibliothek.

**Workshop N6: Literafrosch – Frau Lindgrens Büchermagazin,**

*Katharina Schwabe, Christoph Schieb, Grundschule Bad Münder*

„Quak. Mein Name ist Frau Lindgren, der Literafrosch. Ich bin Namensgeberin und Jurymitglied eines Audio-Literaturmagazins, das von Kindern der GS Bad Münder produziert wird. Darin bewerte ich Bücher, die von den Kindern besprochen und mit Hörspielsequenzen vorgestellt werden. Hören Sie doch gerne einmal hinein.“ Dieser Podcast hat 2019 den Deutschen Lesepreis in der Kategorie „Herausragende Leseförderung mit digitalen Medien“ erhalten. In dem Workshop wird erläutert, wie er mit Kindern produziert wurde, wie das Ergebnis über das Schulradio zugänglich gemacht wird und welche technischen Hilfsmittel benötigt werden.