



„App“ in die Schulbibliothek - analog und digital

Programm

#stattHSBT 2021



Virtueller Hessischer Schulbibliothekstag

06.März 2021, Hessen






Zeit	Aktivität / Veranstaltungsart
09:00	Frühstück zu Hause
10:00	Einwahl in das gebuchte Seminar der Session A bzw. AB1
10:15	Session A
11:00	Einwahl in das gebuchte Seminar der Session B
11:15	Session B
12:00	Ende des #stattHSBT ; Einladung zu kurzem „Meet and Greet“ mit dem Vorstand der LAG
13:00	Mittagessen zu Hause

Session übergreifende LITTERA-Workshops: 10:15 – 12:00 Uhr

Hinweis: Eine Einwahl in einen Session übergreifenden Workshop AB2 oder AB3 schließt wegen der zeitlichen Überschneidungen eine weitere Einwahl in einen anderen Workshop der Session A oder B aus. Bei Einwahl nur in Workshop AB1 ist noch eine weitere Einwahl in Session B möglich; bei Einwahl in Session A ist noch eine weitere Einwahl in Workshop AB4 möglich.

AG	Name	Workshop	TN
AB1 10:15 - 10:30	Caroline Sermonet und Stephan Wülfing LITTERA GmbH und Servicestelle EDV für Schulbibliotheken	Grundlegende Informationen zur Bibliothekssoftware LITTERAwindows	(50) GoToMeeting
AB2 10:30 - 11:30	Caroline Sermonet LITTERA GmbH (Hall in Tirol)	Einführung in die Bibliothekssoftware LITTERAwindows Die wesentlichen Funktionen der Schulbibliothekssoftware werden vorgestellt.	(30) GoToMeeting 
AB3 10:30 - 11:30	Stephan Wülfing Servicestelle EDV für Schulbibliotheken (Frankfurt)	Einführung in die Bibliothekssoftware LITTERAwindows Die wesentlichen Funktionen der Schulbibliothekssoftware werden vorgestellt.	(30) GoToMeeting 
AB4 11:30 - 12:00	Caroline Sermonet und Stephan Wülfing LITTERA GmbH und Servicestelle EDV für Schulbibliotheken	LITTERAwindows: Fragen und Antworten (Auch gedacht für erfahrene LITTERA-Anwenderinnen und -Anwender) Bitte möglichst die Fragen einige Tage vor der Veranstaltung bei den Referenten per Mail einreichen.	(50) GoToMeeting



Workshops Session A: 10:15 – 11:00 Uhr

A5	<p>Christine Kranz Referentin für Leseförderung der Stiftung Lesen (Mainz)</p>	<p>Neuheiten vom MINT-Medienmarkt und ihr Potential für die Leseförderung</p> <p>An die individuellen Interessen der Schülerinnen und Schüler anknüpfen: Bei vielen Kindern ermöglicht das den Zugang zu nachhaltiger Lesemotivation und -freude!</p> <p>Im Rahmen des Online-Seminars werden besonders attraktive neue MINT-Titel vorgestellt und mit Ideen für kreative Anschlusskommunikation verknüpft.</p>	<p>(20) Zoom</p> 
A6	<p>Patrick Jonas / Giulia Paparo Bibliothekar (Berlin) / Projektleiterin, Coach, Medienexpertin bei Junge Tüftler und Coding for Tomorrow (Düsseldorf / Berlin)</p>	<p>Lesen, Lernen und Verstehen – digital: Workshop-Konzepte für Menschen von 9 bis 99</p> <p>Wir kombinieren Lese- und Lernförderung sowie Informationskompetenz mit digitalen Werkzeugen und Medien. Auf unserer Webseite https://coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-projektideen/ verraten wir nicht nur, wie eigene Projekte umgesetzt werden können und für welche Zielgruppen sie sich eignen. Sondern auch, warum digitale Bildung an öffentlichen Bibliotheken / Schulbibliotheken so wichtig ist.</p> <p>Im Online-Seminar wird es nach einer kurzen Vorstellung des Projektes <i>Digitale Bildung und Bibliotheken</i> die Möglichkeit geben den Robotik Club kennenzulernen und sich an die Programmierung des Lernroboters Dash heranzutasten.</p>	<p>(60) Edudip</p> 
A7	<p>Evelyn Gangl Akademische Mitarbeiterin für Literaturdidaktik PH Heidelberg, Lese- und Literaturpädagogin (BVL), Referentin der Stiftung Lesen (Mainz)</p>	<p>Lust auf tolle Bücher mit MINT-Aktionen</p> <p>Jedes Buch, egal ob es sich um ein spektakuläres (Mitmach-)Sachbuch oder eine spannende Geschichte handelt, kann mit partizipativen MINT-Aktionen verknüpft werden. Auf diese Weise lassen sich auch Kinder erreichen, die mit klassischer Leseförderung nicht abgeholt werden können. In diesem Webinar erfahren Sie anhand konkreter Beispiele, wie Sie MINT-Lese-Aktionen ganz leicht selbst entwickeln können.</p>	<p>(60) Zoom</p> 
A8	<p>Bettina Schönicg Grundschullehrerin, Referentin am Pädagogischen Landesinstitut Rheinland-Pfalz (Speyer)</p>	<p>Förderung der Leseflüssigkeit mit Apps</p> <p>Ein gutes Leseverständnis und eine große Motivation bei Kindern zu entwickeln ist das übergreifende Ziel des Leselernprozesses. Durch den Einsatz von Lautleseverfahren kann die Leseflüssigkeit gezielt unterstützt werden. In den letzten Jahren sind viele Apps für Kinder und Jugendliche erschienen. Darunter befinden sich einige Kinderbuch-Apps, mit denen sich die Leseflüssigkeit steigern lässt. Apps erreichen eine hohe Motivation auch bei den Kindern, die nicht gerne lesen und dienen als Modell. Kinderbuch-Apps können zur Förderung leseschwacher Kinder und zur Förderung von Kindern mit unterschiedlichen Herkunftssprachen eingesetzt werden. Im Workshop „Förderung der Leseflüssigkeit mit Apps“ erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst einen kurzen theoretischen Input zum Thema Leseflüssigkeit. Im Anschluss daran werden (Kinderbuch-)Apps vorgestellt und wie man diese zur Förderung der Leseflüssigkeit nutzen kann.</p>	<p>(20) BigBlue Button</p> 
A9	<p>Anna Karina Birkenstock Autorin, Künstlerin, Literaturpädagogin (Hennef)</p>	<p><MAKE!; CODE!; READ!> : Making - Technik, die (für das Lesen) begeistert</p> <p>Making bedeutet, Dinge unter Verwendung neuer Technik auseinanderzunehmen und umzuwidmen, zu bauen oder neu zu erfinden. Making-Projekte lassen sich in kleinem Rahmen oder als langfristiges Projekt für jede Altersgruppe entwickeln und in die Bibliotheksarbeit integrieren, um die Kinder neugierig auf die Bibliothek und das Lesen zu machen. Je nach Interessenlage der Teilnehmenden stelle ich Möglichkeiten für eigene Projekte und Kooperationen vor.</p>	<p>(20) BigBlue Button</p> 

A10	<p>Janina Wiegand Freiberufliche Medienpädagogin (Krefeld)</p>	<p>Escape Games in der Bibliotheksarbeit</p> <p>Escape Games bieten vielfältige Einsatzmöglichkeiten in der Bibliothek, sei es um Lerninhalte zu vermitteln oder um Kinder und Jugendliche Geschichten erleben zu lassen.</p> <p>Vom Storytelling über den Flow-Effekt bis hin zum Knacken von Rätseln und Codes: In der Fortbildung erhalten Sie einen Überblick wie Sie Escape Games selbst gestalten und im bibliothekspädagogischen Kontext einsetzen können.</p>	<p>(50)</p> <p>Webex Meetings</p> 
A11	<p>Lena Stenz Kommunikationsprofi und „Lesemama“ (Diedenbergen)</p>	<p>Podcast Preisgekrönt: Die LESEHÄPPCHEN-Show</p> <p>Von der ersten Idee bis zur Auszeichnung mit dem Hessischen Leseförderpreis und der Nominierung für den Deutschen Lesepreis hat es nur ein halbes Jahr gedauert. Was ist das Erfolgsrezept der Lesehättchen-Show? Wie lassen sich digitale und analoge Medien verknüpfen? Wie können Sie das Konzept vielleicht auch auf Ihre Bibliothek (oder Schule) übertragen? Und: Kann Leseförderung via Podcast überhaupt funktionieren?</p>	<p>(12)</p> <p>Zoom</p> 

Workshops Session B: 11:15 – 12:00 Uhr

B5	<p>Christine Kranz Referentin für Leseförderung der Stiftung Lesen (Mainz)</p>	<p>Neue (Lese)Zugänge schaffen: Das Potenzial von Comic-Romanen und leseleichten Reihen</p> <p>Viele Illustrationen, die Nähe zu beliebten Medien der Zielgruppe, ein lesefreundliches Layout: so werden Bücher auch für eher leseunwillige Kinder attraktiv. Im Workshop werden aktuelle Titel und neue Reihen mit ihrem Potenzial für die Leseförderung präsentiert - von klassischen Comics und Graphic Novels bis zu speziellen Reihen, die den Fokus auf leichte Lesbarkeit legen.</p>	<p>(20)</p> <p>Zoom</p> 
B6	<p>Giulia Paparo / Philomene Merbecks Projektleiterin, Coach, Medienexpertin / Trainerin bei Junge Tüftler und Coding for Tomorrow (Düsseldorf / Berlin)</p>	<p>Recherchieren, Bewerten und Forschen – digital: Workshop-Konzepte für Kinder und Jugendliche</p> <p>Wir kombinieren Lese- und Lernförderung sowie Informationskompetenz mit digitalen Werkzeugen und Medien. Auf unserer Webseite https://coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-projektideen/ verraten wir nicht nur, wie eigene Projekte umgesetzt werden können und für welche Zielgruppen sie sich eignen. Sondern auch, warum digitale Bildung an öffentlichen Bibliotheken / Schulbibliotheken so wichtig ist.</p> <p>Im Online-Seminar wird es nach einer kurzen Vorstellung des Projektes <i>Digitale Bildung und Bibliotheken</i> die Möglichkeit geben den Coding Club kennenzulernen und sich an die Programmierung mit Scratch heranzutasten.</p>	<p>(60)</p> <p>Edudip</p> 
B7	<p>Patrick Jonas Bibliothekar Berlin</p>	<p>Roboter als Publikumsmagnet – Ideen und Konzepte für die Schulbibliothek</p> <p>Programmieren und Coding haben sich zu einer grundlegenden Sprache des 21. Jahrhunderts entwickelt. Können (Schul)Bibliotheken hier als Akteure auftreten? Aus der Makerspace-Praxis einer Öffentlichen Zentralbibliothek wird gezeigt, wie verfügbare Robotik- und Coding-Sets Sprache niedrigschwellig und kreativ umsetzen. Mit Phantasie lassen sich so (Alltags)Probleme in spannenden Programmierumgebungen darstellen und lösen. Hier lernst du die Mittel kennen, um in der eigenen (Schul)Bibliothek unterschiedliche Zielgruppen für das Thema zu begeistern. Probiere es aus!</p> <p>https://coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-projektideen/</p>	<p>(60)</p> <p>Zoom</p> 

<p>B8</p>	<p>Bettina Schöinig Grundschullehrerin, Referentin am Pädagogischen Landesinstitut Rheinland-Pfalz (Speyer)</p>	<p>Förderung der Leseflüssigkeit mit Apps Ein gutes Leseverständnis und eine große Motivation bei Kindern zu entwickeln ist das übergreifende Ziel des Leselernprozesses. Durch den Einsatz von Lautleseverfahren kann die Leseflüssigkeit gezielt unterstützt werden. In den letzten Jahren sind viele Apps für Kinder und Jugendliche erschienen. Darunter befinden sich einige Kinderbuch-Apps, mit denen sich die Leseflüssigkeit steigern lässt. Apps erreichen eine hohe Motivation auch bei den Kindern, die nicht gerne lesen und dienen als Modell. Kinderbuch-Apps können zur Förderung leseschwacher Kinder und zur Förderung von Kindern mit unterschiedlichen Herkunftssprachen eingesetzt werden. Im Workshop „Förderung der Leseflüssigkeit mit Apps“ erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zunächst einen kurzen theoretischen Input zum Thema Leseflüssigkeit. Im Anschluss daran werden (Kinderbuch-)Apps vorgestellt und wie man diese zur Förderung der Leseflüssigkeit nutzen kann.</p>	<p>(20) BigBlue Button </p>
<p>B9</p>	<p>Anna Karina Birkenstock Autorin, Künstlerin, Literaturpädagogin (Hennef)</p>	<p><MAKE!; CODE!; READ!> : Coding - Programmieren Der Medienkompetenzrahmen Hessen fordert im Kompetenzbereich 5: „Algorithmen erkennen und formulieren“. Ein spannendes Thema, denn wir sind von Algorithmen umgeben. Erst wenn wir lernen, zu hinterfragen, zu entdecken und selber zu schaffen, können wir an der digitalen Gesellschaft auch aktiv teilhaben. In Verbindung mit Büchern und Geschichten können wir dabei technikaffine Kinder zum Lesen bringen und die Leseratten für die Technik begeistern. Dieser Workshop bietet eine kurze Einführung in das Thema Programmieren mit Kindern. Wir programmieren gemeinsam mit und ohne Computer und ich stelle passende Medien zum Thema vor.</p>	<p>(20) BigBlue Button </p>
<p>B10</p>	<p>Janina Wiegand Freiberufliche Medienpädagogin (Krefeld)</p>	<p>Escape Games in der Bibliotheksarbeit Escape Games bieten vielfältige Einsatzmöglichkeiten in der Bibliothek, sei es um Lerninhalte zu vermitteln oder um Kinder und Jugendliche Geschichten erleben zu lassen. Vom Storytelling über den Flow-Effekt bis hin zum Knacken von Rätseln und Codes: In der Fortbildung erhalten Sie einen Überblick wie Sie Escape Games selbst gestalten und im bibliothekspädagogischen Kontext einsetzen können.</p>	<p>(50) Webex Meetings </p>
<p>B11</p>	<p>Lena Stenz Kommunikationsprofi und „Lesemama“ (Diedenbergen)</p>	<p>Podcast: So wird's gemacht! Podcasts liegen im Trend und sind doch alles andere als eine Modeerscheinung. Sie können eine spannende Ergänzung zum Facettenreichtum Ihrer Bibliothek sein – nicht zuletzt, weil sie so vielseitig einsetzbar sind. Doch wie funktioniert das digitale Format? Erfahren Sie, was es von A, wie Aufnahme, bis Z, wie Zielgruppe, zu beachten gilt.</p>	<p>(12) Zoom </p>

Anmeldungen ab dem 31.01.2021. **Anmeldeschluss ist Sonntag, 28.02.2021, 24:00 Uhr!**

Alle angemeldeten Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten rechtzeitig vor dem 06.03.2021 eine Mail mit den Zugangsdaten und Einwahllinks für den jeweiligen Workshop. Bitte beachten Sie auch die **weitergehenden Informationen** zu Referentinnen und Referenten, Adressaten, Technik und Unterlagen.

Die Teilnahme ist für persönliche Mitglieder oder Zugehörige einer LAG-Mitgliederschule **kostenlos**. Der Unkostenbeitrag für Nichtmitglieder beträgt 25,- €.



© LAG Schulbibliotheken in Hessen e.V. 29.01.2021

Anmeldung bitte nur online unter
www.schulbibliotheken.de