

Fortbildungsangebote für Beschäftigte Öffentlicher und Wissenschaftlicher Bibliotheken

Referentin:

Janina Wiegand

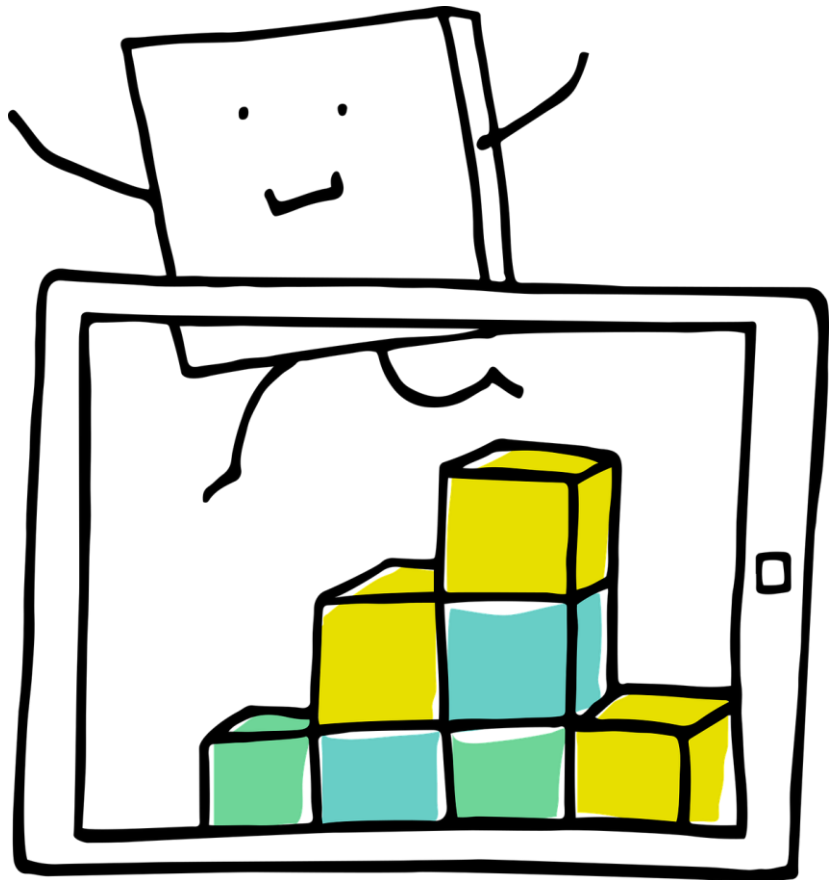
Format:

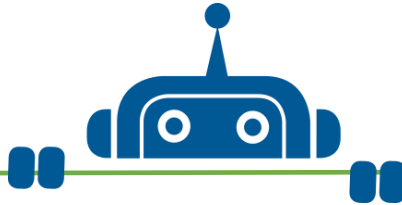
Die Veranstaltungen finden online statt. Die Teilnehmenden benötigen einen internetfähigen Computer (Notebook oder PC) mit Mikrofon und Lautsprecher. Die Teilnahme mit einem Mobilgerät wie Tablet oder Smartphone ist nicht möglich. Vorkenntnisse werden grundsätzlich keine erwartet.

Die technische Infrastruktur für die Online-Veranstaltung (z. B. Videokonferenzlösung, digitale Pinnwand, Software-Lizenzen) wird durch die Referentin zur Verfügung gestellt sofern erforderlich.

In NRW können die Veranstaltungen nach Rücksprache mit der Referentin ggf. auch in Präsenz durchgeführt werden.

GAMING





Fortbildung 1: Spielerisch durch die Bibliothek – gamifizierte Bibliotheksführung

Zielgruppe:

Beschäftigte Wissenschaftlicher und Öffentlicher Bibliotheken, die sich mit den Möglichkeiten einer gamifizierten Bibliotheksführung auseinandersetzen möchten

Inhalt:

Durch spielerische Elemente lassen sich Menschen motivieren. Gamification – der Einsatz von spieltypischen Elementen in einem nichtspielerischen Zusammenhang – kann dazu beitragen, die mit einer Bibliotheksführung beabsichtigte Wissensvermittlung zu verbessern, zum Beispiel durch den Einsatz von Belohnungssystemen. Neben den positiven Aspekten von Gamification gibt es jedoch auch Elemente, die kritisch zu bewerten sind. Wie können positive Aspekte von Gamification in Öffentlichen Bibliotheken eingesetzt werden, um Bibliotheksführungen spannend und abwechslungsreich zu gestalten?

In diesem Seminar wird gezeigt, was Gamification ausmacht und wie Elemente daraus zu bewerten sind. Gemeinsam wird erarbeitet, welche Spielmechanismen für eine Bibliothek geeignet sind und wie eine spielerische Reise durch die Bibliothek aussehen kann. Das Seminar ist für Einsteiger:innen mit keinen bis wenigen Erfahrungen konzipiert, bietet aber auch Fortgeschrittenen einen Mehrwert.

Dauer:

2 Veranstaltungstage (jeweils 6 Stunden) im Abstand von 1 bis 2 Wochen

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen

Fortbildung 2: Game Design mit Kindern und Jugendlichen

Zielgruppe:

Beschäftigte Öffentlicher Bibliotheken, die einen Einblick in die Welt der Games erhalten und kreative Gaming-Angebote in ihrer Bibliothek etablieren möchten

Inhalt:

Die Faszination für Computerspiele ist groß: Zwei Drittel der deutschen Jugendlichen spielen täglich oder zumindest mehrmals in der Woche digitale Spiele. Und das ist gut so. Denn Computerspiele können mehr als unterhalten. Sie können Bildung und Wissen vermitteln und bei den Spieler:innen Begeisterung für Technik entfachen.

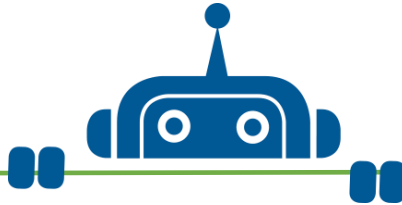
Es gibt mittlerweile viele kreative Möglichkeiten, um selbst Spiele zu produzieren und somit einmal hinter die Kulissen zu schauen: Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel? Und was macht ein Spiel zu einem guten Spiel? In dem Workshop gestalten die Teilnehmenden mit niedrigschwelligen Tools erste eigene Spielwelten und entwickeln spannende und unterhaltsame Geschichten für ihre Computerspiel-Held:innen. Durch die Arbeit mit den unterschiedlichen Tools und Programmen lernen sie außerdem verschiedene Spielgenres wie bspw. Point & Click-Adventures und Jump 'n' Run-Games kennen.

- Kreative Jump 'n' Run-Spielwelten gestalten mit den Tools „Bloxels“ und „Draw your game“
- Point & Click Adventures entwickeln mit der Anwendung „Flickgame“

Dauer:

1 kurzer Veranstaltungstag (4 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen



Fortbildung 3: Escape Games in der Bibliotheksarbeit

Zielgruppe:

Beschäftigte Wissenschaftlicher und Öffentlicher Bibliotheken, die Escape Games selbst gestalten und erfolgreich im bibliothekspädagogischen Bereich einsetzen möchten

Inhalt:

Escape Games – auch bekannt als Escape Rooms oder Exit Games – sind ein aktueller Trend. Die Spieler:innen befinden sich auf einer Mission und sind aufgefordert, gemeinsam Rätsel und Aufgaben zu lösen, um aus einem geschlossenen Raum zu entkommen.

In der Bibliotheksarbeit bietet das Spielprinzip vielfältige Einsatzmöglichkeiten, sei es um Lerninhalte zu vermitteln oder spannende Geschichten zu erzählen. Gerade bei jungen Menschen erfreuen sich Escape Games großer Beliebtheit, sodass Bibliotheken für diese Zielgruppe attraktive Angebote entwickeln können.

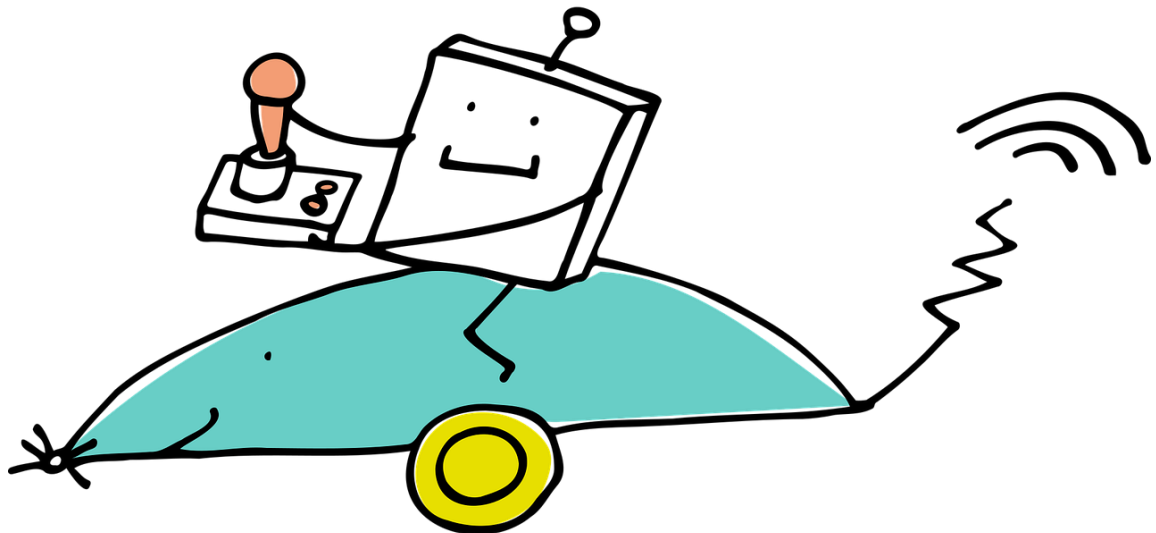
Vom Storytelling über den Flow-Effekt bis hin zum Knacken von Rätseln und Codes: Anhand vielfältiger Praxisbeispiele erfahren die Teilnehmenden, wie das Spielprinzip erfolgreich im bibliothekspädagogischen Kontext eingesetzt werden kann. Sie erhalten das theoretische Grundlagenwissen und können dies im Seminar direkt praktisch umsetzen. In Kleingruppen erarbeiten sie erste eigene Rätselpfade mithilfe digitaler Tools, die im Anschluss gegenseitig ausprobiert werden können.

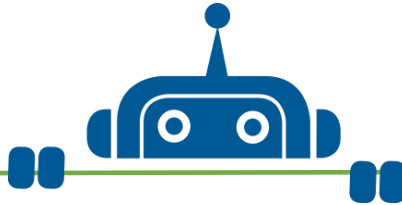
Dauer:

1 Veranstaltungstag (7 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen

CODING





Fortbildung 4: Programmieren mit Scratch für Einsteiger:innen

Zielgruppe:

Beschäftigte Wissenschaftlicher und Öffentlicher Bibliotheken, die einen Einstieg in die Welt des Programmierens wagen möchten

Inhalt:

Die kostenfreie, grafische Programmiersprache Scratch ist ein Angebot von vielen, um insbesondere Kinder und Jugendliche an das Thema Programmieren heranzuführen. Relativ schnell und einfach lassen sich mit Scratch Animationen, Spiele oder kleine Filme erstellen. In dem Workshop entwickeln die Teilnehmenden unter Anleitung ein Minispiel mit Scratch und lernen dabei die grundlegenden Prinzipien der Informatik kennen. Es werden viele weitere Scratch-Projektideen vorgestellt, die im Rahmen des Workshops auch ausprobiert werden können.

Dauer:

1 kurzer Veranstaltungstag (4 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen

Fortbildung 5: Roboter-Werkstatt

Zielgruppe:

Beschäftigte Öffentlicher Bibliotheken, die einen Einstieg in die Welt des Programmierens wagen möchten

Inhalt:

Mit Lernrobotern lässt sich Informatik ganz spielerisch erleben. In dem Workshop lernen die Teilnehmenden verschiedene Roboter und deren Einsatzmöglichkeiten in der bibliothekspädagogischen Arbeit kennen.

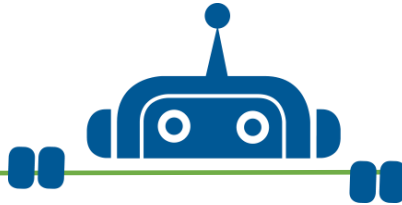
- Spielen und Knobeln mit dem Blue-Bot
- Farbcode-Challenges mit dem Ozobot
- Abenteuer erleben mit Dash

Damit die Teilnehmenden auch praktisch mit den Robotern arbeiten können, benötigen sie jeweils ein Exemplar der vorgestellten Roboter (Blue-Bot, Ozobot, Dash). Sofern nicht alle Geräte verfügbar sein sollten, kann ersatzweise aber auch mit kostenfreien virtuellen Robotern gearbeitet bzw. gemeinsam mit der Referentin programmiert werden.

Dauer:

1 kurzer Veranstaltungstag (4 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen



Fortbildung 6: Coding-Veranstaltungen für (junge) Erwachsene in der Bibliothek

Zielgruppe:

Beschäftigte Wissenschaftlicher und Öffentlicher Bibliotheken, die Coding-Workshops für Erwachsene verschiedener Altersgruppen gestalten möchten

Inhalt:

Digitalisierung ist in aller Munde. Die Voraussetzung für ein selbstständiges und mündiges Leben in einer digitalen Gesellschaft ist eine informatische Grundbildung. Angebote in Bibliotheken richten sich dabei häufig an Kinder und Jugendliche. Aber auch Erwachsene müssen im Alltag kompetent mit digitalen Medien umgehen.

In diesem praxisorientierten Seminar erfahren die Teilnehmenden, wie sie Erwachsene verschiedener Altersgruppen für die Themen Coding und Künstliche Intelligenz (KI) begeistern können. Sie erhalten das theoretische Grundlagenwissen und können dies im Seminar direkt praktisch umsetzen. Sie experimentieren mit digitalen Werkzeugen und KI-Anwendungen und verbinden Kunst und Programmieren:

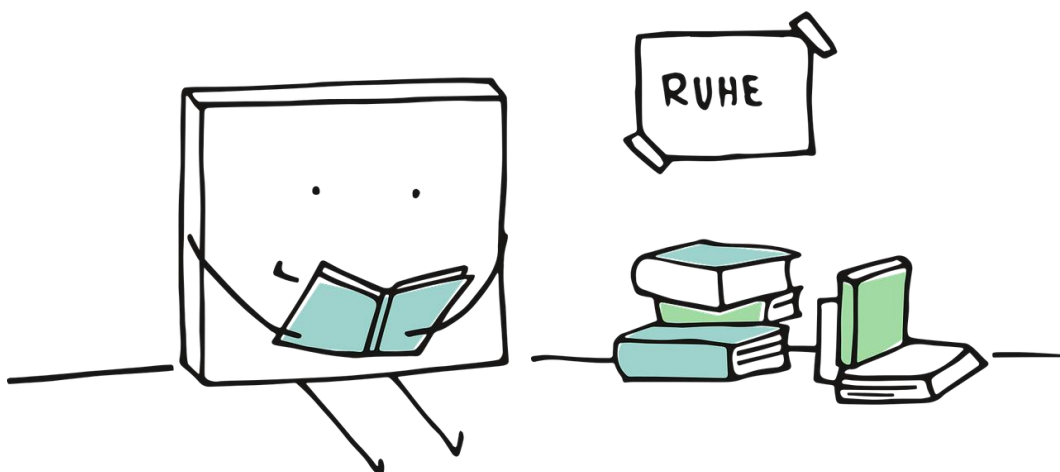
- Künstliche Intelligenz mit Scratch am Beispiel von Face Filtern und Chatbots
- Creative Coding bzw. Kunst programmieren mit dem JavaScript Editor p5.js

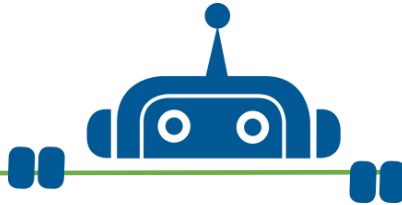
Dauer:

1 Veranstaltungstag (6,5 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen

STORYTELLING





Fortbildung 7: Interaktives Storytelling in der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit

Zielgruppe:

Beschäftigte Öffentlicher Bibliotheken, die Geschichten auf neue Art und Weise für Kinder und Jugendliche erlebbar machen möchten

Inhalt:

Digitale Technologien bieten kreative Möglichkeiten, um Geschichten modern und ansprechend zu erzählen. Durch das Einbauen interaktiver Elemente gestalten Leser:innen die Handlung mit und tauchen ganz in die Geschichte ein. Sie sind nicht mehr nur passive Beobachter:innen, sondern selbst beteiligt

In diesem praxisorientierten Seminar lernen die Teilnehmenden unterschiedliche Methoden und digitale Werkzeuge kennen, um interaktive Geschichten für und mit Kindern und Jugendlichen gestalten zu können. Sie wenden ihr neues Wissen direkt an und arbeiten unter Anleitung selbstständig mit den vorgestellten Tools:

- Text-Adventures erstellen mit Twine
- Kurzgeschichten programmieren mit Scratch
- Stories in Form von Chat-Geschichten umsetzen

Dauer:

2 Veranstaltungstage (jeweils 6 Stunden) im Abstand von 1 bis 2 Wochen

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen

Fortbildung 8: Text-Adventures erstellen mit Twine

Zielgruppe:

Beschäftigte Wissenschaftlicher und Öffentlicher Bibliotheken, die Geschichten auf neue Art und Weise für Kinder und Jugendliche erlebbar machen möchten

Inhalt:

Twine ist ein kostenfreies Tool zur Erstellung von Textabenteuern und interaktiven Geschichten: Soll sich die Prinzessin am gefährlichen Drachen vorbeischieben oder sich dem Ungeheuer im Kampf stellen? Soll der Detektiv den Verbrecher auf eigene Faust verfolgen oder lieber die Polizei zur Hilfe rufen? Die Leser:innen werden aktiv mit eingebunden und können über ihre Entscheidungen den Verlauf des Geschehens beeinflussen. Sie sind nicht mehr nur passiver Beobachter, sondern vielmehr Beteiligter. Dadurch kann die Lesemotivation bei vielen Menschen gesteigert werden.

Für das interaktive Storytelling nutzt Twine das Prinzip Hypertext: Informationen werden durch Links miteinander verbunden. So kann ein komplexes Netz an miteinander verbundenen Texten und Bildern entstehen. In dem Seminar erstellen die Teilnehmenden unter Anleitung Schritt für Schritt ein eigenes interaktives Abenteuer.

Dauer:

1 kurzer Veranstaltungstag (4 Stunden)

Teilnehmer:innen: bis zu 16 Personen