The background of the entire page is a solid yellow color. Overlaid on this is a pattern of thin, light-yellow lines that form a grid of rectangular shelves. On each shelf, there are several vertical lines of varying heights and widths, representing the spines of books. The books are arranged in a way that creates a sense of depth and perspective, as if looking down a long aisle in a library. The lines are simple and minimalist, creating a clean, modern aesthetic.

[www.stadtbuecherei.frankfurt.de](http://www.stadtbuecherei.frankfurt.de)

 [stadtbuecherei.frankfurt](https://www.facebook.com/stadtbuecherei.frankfurt)

 [stabue\\_frankfurt](https://www.instagram.com/stabue_frankfurt)



Stadtbücherei  
Frankfurt am Main

Aktualisierte  
und erweiterte  
Auflage 2018



## Medienbildung mit Tablet, App und Buch

Konzepte für den Einsatz  
in Öffentlichen Bibliotheken  
und Schulbibliotheken, für  
Kindergruppen und Schulklassen  
von 2 bis 16 Jahren

#iPAD

[www.stadtbuecherei.frankfurt.de](http://www.stadtbuecherei.frankfurt.de)

### Impressum

Stadtbücherei Frankfurt am Main

Leiterin der Stadtbücherei: Dr. Sabine Homilius

Projektleitung

Öffentliche Bibliotheken: Tanja Schmidt

Schulbibliotheken: Irene Säckel

Hasengasse 4, 60311 Frankfurt am Main

Fotos: Stadtbücherei Frankfurt am Main,

istockphoto.de, Alexander Habermehl

Gestaltung: [www.desayuno.de](http://www.desayuno.de)

März 2018, Auflage: 1.500



## Vorwort

# Integration digitaler Medien in die Bibliotheksarbeit

Lesen bleibt auch im Internetzeitalter eine der wichtigsten Kulturtechniken für die persönliche Entwicklung, die Bildungsbiografie und die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Das neue Leitmedium Internet beeinflusst unser Leseverhalten: Social Reading, schnelles Informationslesen oder hybrides Lesen hinterlassen im Gehirn andere Spuren als das intime, konzentrierte Lesen. Bei beiden Formen des Lesens ist es aber entscheidend (i) zu verstehen, was man liest und (ii) den Kontext des Rezipierten korrekt einordnen zu können. Altes und neues Leseverhalten müssen deshalb gleichermaßen sinnvoll angeregt und gefördert werden. Das gedruckte Buch und digitale Medien konkurrieren nicht miteinander, sondern ergänzen sich.

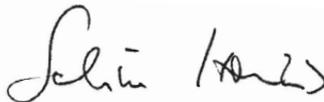
In der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit ist digitale Medienbildung inzwischen ein Thema mit Potenzial für neue Wege und gleichzeitig eine Herausforderung bezüglich der Ressourcen und Inhalte. Welche Angebote sind sinnvoll? Wie können sie im Bibliotheksalltag umgesetzt werden?

Mit der Teilnahme am Kindersoftwarepreis TOMMI, der Installation einer Games-Jury oder Blog-Projekten macht die Stadtbücherei Frankfurt am Main schon länger Angebote zur Förderung digitaler Medienkompetenz. Nach positiven Erfahrungen mit dem iPad haben wir ein eigenständiges Veranstaltungsformat für den Einsatz von Tablet und App entwickelt. Die Veranstaltungen bieten wir stadtweit und ganzjährig in den Öffentlichen Bibliotheken und Schulbibliotheken der Stadtbücherei an. Der Fokus liegt auf Kindergruppen und Schulklassen. Mit der Gesamtkonzeption zu unserem #iPÄD-Format wurden wir 2014 für den Deutschen Lesepreis in der Kategorie „Ideen für morgen“ nominiert.

Bei unserem pädagogischen Ansatz legen wir Wert auf den spielerischen Umgang mit digitalen Medien, auf die Vermittlung von Wissens- und Medienkompetenz mit Spaß. Kinder und Jugendliche werden in den Veranstaltungen immer auch selbst kreativ. Sie erleben das iPad nicht nur als Medium zum Konsumieren vorgefertigter Inhalte sondern als ein Werkzeug für eigene kreative Ideen. Die Veranstaltungskonzepte sind vielfältig und bieten unterschiedliche Formen des Umgangs mit iPad und Apps. Bei einigen werden App-Inhalte mit dem gedruckten Buch kombiniert, andere beziehen den realen Bibliotheksraum mit ein, alle lassen der jeweiligen Zielgruppe möglichst viel Freiraum, das Medium selbst zu entdecken.

Die durchweg positive Resonanz von Kindern, Jugendlichen, Pädagog\*innen und Eltern und das große Interesse von Kolleg\*innen aus Bibliotheken aus ganz Deutschland freuen uns. So haben wir unsere 1. Ausgabe aktualisiert und mit neuen Angeboten ergänzt. In der erweiterten Broschüre finden Sie jetzt 17 ausgewählte Aktionen aus unserem Programm für unterschiedliche Altersstufen. Einen Überblick über alle verwendeten Apps gibt die Liste auf den Seiten 24-26.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren unserer Aktionen.



Dr. Sabine Homilius, Leiterin der Stadtbücherei



## Übersicht der Konzepte

### 2 – 3 Jahre

#### **Bibliotheksspaß mit Fiete** ..... Seite 6

Die Teilnehmer\*innen gehen mit dem Matrosen Fiete auf eine digitale Reise und lösen in der App spielerisch einfache Aufgaben. Im Anschluss setzt sich die Geschichte mit einer Schatzsuche im realen Bibliotheksraum fort.

### 2 – 4 Jahre

#### **Hallo Hut-Affe!** ..... Seite 7

Die Teilnehmer\*innen erhalten eine Geheimbotschaft von Hut-Affe und folgen seiner Bananenschalenspur durch die Bibliothek zu den versteckten iPads. Anschließend wird die App „Hut-Affe“ gemeinsam interaktiv erkundet.

### 5 – 7 Jahre

#### **BilderKlickSuche** ..... Seite 8

Fotografieren mit dem iPad steht im Mittelpunkt der Aktion. Die Teilnehmer\*innen suchen, finden und machen Bilder in und aus Bilderbüchern.

### 6 – 8 Jahre

#### **MonsterKnigge** ..... Seite 9

Am gedeckten Tisch lernen die Teilnehmer\*innen witzige Monster mit ziemlich schlechten Tischmanieren kennen. Wer das passende Reimwort für sein Monster findet, kann im Spiel fortfahren und zum Abschluss mit dem iPad zeichnen.

### 6 – 10 Jahre

#### **KlingKlangBilder** ..... Seite 10

Die Teilnehmer\*innen experimentieren mit Formen und Klängen in der App „Musyc“ und komponieren eigene „KlangBilder“. Anschließend werden die Klangkompositionen auch malerisch auf Papier gebracht.

### 7 – 10 Jahre / mehrsprachig

#### **SprachenKiosk** ..... Seite 11

Die Teilnehmer\*innen lernen die App „Die große Wörterfabrik“ kennen. An Sprachen-Kiosken, die mit iPads ausgestattet sind, können sie sich im Anschluss auf spielerische Art Wörter in andere Sprachen bzw. ihre Herkunftssprachen übersetzen lassen.

### 8 – 12 Jahre

#### **BücherBlitzlicht** ..... Seite 12

Die Teilnehmer\*innen erstellen zu selbst ausgewählten Sachbüchern mit Hilfe von einfachen visuellen Techniken auf dem iPad eine Collage für die Blitzvorstellung des Buches via Beamer.

### 9 – 11 Jahre

#### **Mit dem iPad um die Welt** ..... Seite 13

Die Teilnehmer\*innen erforschen die App „Barefoot Weltatlas“ und sammeln Wissenswertes über das Herkunftsland ihrer Familie bzw. über ihre Traumurlaubsziele.

## 9 – 12 Jahre

### **Buch auf – Trailer ab!** ..... Seite 14

Die Teilnehmer\*innen erstellen mit der App „iMovie“ Buchtrailer, in denen ein ausgewähltes Buch auf spannende, komische, tragische Weise vorgestellt wird.

## 9 – 12 Jahre

### **Fotostory** ..... Seite 15

Die Teilnehmer\*innen erzählen eine begonnene Geschichte weiter und setzen ihre Ideen mit der App „Comic Life 3“ als Fotostory um.

## 9 – 16 Jahre

### **LyrikTags** ..... Seite 16

Die Teilnehmer\*innen ordnen Gedichte und entsprechende Wortwolken einander zu. Anschließend erstellen sie zu ausgewählten Gedichten selbst Wortwolken auf den iPads.

## 10 – 14 Jahre

### **Wahr oder falsch?** ..... Seite 17

Die Teilnehmer\*innen erstellen und bebildern mit der App „Book Creator“ Reportagen, in die sie Falschinformationen einflechten, und hinterfragen die Reportagen ihrer Mitschüler\*innen.

## 10 – 15 Jahre

### **iPad-Trip durch die Bibliothek** ..... Seite 18

Die Teilnehmer\*innen erforschen in Kleingruppen die Bibliothek. Jede Gruppe fotografiert und kommentiert im Raum Motive, die anschließend von den anderen gefunden werden müssen.

## 10 – 16 Jahre

### **WortschatzEntdecker** ..... Seite 19

Ein Angebot für Teilnehmer\*innen mit geringen Deutschkenntnissen. Sie entdecken selbstständig die Bibliothek, erweitern ihren Wortschatz und werden zum freien Sprechen ermutigt.

## 11 – 14 Jahre

### **Spot-Slam und Spot-Battle** ..... Seite 20

**Spot-Slam:** Die Teilnehmer\*innen suchen sich Bilder aus der App „Spot“ aus. Zu den Bildern erfinden sie kurze Geschichten, die sie anschließend vor der Gruppe performen.

**Spot-Battle:** Die Teilnehmer\*innen treten in zwei großen Gruppen in einem Erzähl-Wettstreit gegeneinander an. Zu vorab ausgewählten Bildern aus der App „Spot“ erzählen ausgeloste Kandidat\*innen frei und spontan wortreiche Fortsetzungsgeschichten.

## 11 – 15 Jahre

### **Spicken erlaubt!** ..... Seite 22

Unter Nutzung von Sachbüchern erstellen die Teilnehmer\*innen Quizfragen und hinterlegen dazu mit der Augmented-Reality-App „HP Reveal“ virtuelle Lösungen. Das Quiz kommt beim anschließenden Rundgang durch die Buchausstellung zum Einsatz.

## 14 – 16 Jahre

### **#Cover up!** ..... Seite 23

Die Teilnehmer\*innen fotografieren sich gegenseitig mit Buchcovern. Im Foto verschmelzen Person und Buch. Diese Selbstporträts werden auf einen Blog hochgeladen. Die Aktion ist inspiriert vom Trend der „bookfaces“ in Sozialen Medien.

## Das wird benötigt

- iPads
- Papier
- Schatzkiste
- großes blaues Tuch
- Deko-Muscheln und -Fische
- dicke Buntstifte



# Bibliotheksspaß mit Fiete

## App Fiete

**Zielgruppe 2–3 Jahre, mit Begleitperson**

**Zeit ab 30 Minuten**

**Vorbereitung** Aus dem Papier Schiffchen falten und in die Schatzkiste legen. Schatzkiste in der Bibliothek verstecken. Eine Spur aus Muscheln vom Versteck zum Veranstaltungsort (Sitzkreis) legen.

**Ablauf** Die Gruppe sitzt im Kreis um ein großes blaues Tuch, das mit Muscheln und Fischen dekoriert ist. Zur Einstimmung wird aus einem noch verdeckten iPad das Meeresrauschen aus der App „Fiete“ eingespielt. Ist das Geräusch erraten, wird das iPad zum Vorschein gebracht, auf dem Matrose Fiete winkend grüßt. Die iPads werden verteilt und die App „Fiete“ gestartet. Angeleitet durch den/die Moderator\*in gehen die Kinder mit ihren Begleitpersonen auf Entdeckungstour in der App. Die Aufgaben werden im Dialog miteinander gelöst. Die Tour durch die App endet mit dem Fund einer Schatzkiste. Haben alle Kinder ihre virtuelle Schatzkiste geöffnet, ist Fietes Reise zu Ende und die iPads werden zur Seite gelegt.

Der/die Moderator\*in knüpft an Fietes Geschichte an und motiviert die Kinder, nun in der Bibliothek auf Schatzsuche zu gehen und der Muschel-Spur zu folgen. Die Gruppe stößt am Ende auf die versteckte Schatzkiste und findet darin Papierschiffchen. Zurück im Sitzkreis werden die Schiffchen mit Buntstiften bemalt.

Zum Abschluss stehen alle im Kreis und halten gemeinsam das große blaue Tuch. Die Kinder stellen ihre Papierschiffchen auf das „Meer“. Das Tuch wird auf und ab bewegt, so dass Wellen entstehen, auf denen die Schiffchen segeln.

**Ziel** Die TeilnehmerInnen lernen mit „Fiete“ eine vielfach mit Preisen ausgezeichnete App kennen. Über die Schatzsuche wird eine Brücke von der virtuellen in die reale Welt geschlagen. Während der Schatzsuche setzen sich die Kinder zudem spielerisch mit dem Bibliotheksraum auseinander.

## Tipps

- Zum Abschied gemeinsam ein Lied zum Thema Meer/ Matrose singen.
- Die iPad-Veranstaltung ist ein guter Anlass, die Begleitpersonen auf weitere empfehlenswerte, altersgerechte Apps aufmerksam zu machen.

# Hallo Hut-Affe

## App Hut-Affe

Zielgruppe 2 - 4 Jahre, mit Begleitperson

Zeit ab 30 Minuten

**Vorbereitung** Geheimbotschaft ausdrucken und gefaltet unter die große, ausgeschnittene Bananenschale im Sitzkreis legen. Die iPads in der Bibliothek verstecken. Eine Bananenschalenspur von den Verstecken zum Veranstaltungsort (Sitzkreis) legen.

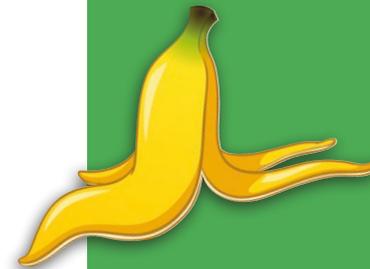
**Ablauf** Die Gruppe sitzt im Kreis um die Bananenschale. Die Kinder erfahren, dass die drei ausgewählten Bilderbücher verschwunden sind und jemand hier eine Banane gegessen hat. Nach Spekulationen, wer das gewesen sein könnte, muss die Bananenschale in den Papierkorb entsorgt werden. Die Geheimbotschaft kommt zum Vorschein und wird gemeinsam angeschaut. Ein merkwürdiger Typ mit komischem Hut hat die Botschaft verfasst. Auf der ist eine Bananenschalenspur eingezeichnet mit der Aufforderung: „Folgt den Bananenschalen zu den Geheimverstecken!“ Die Kinder entdecken die Bananenschalenspur und folgen ihr durch die Bibliothek. In den „Geheimverstecken“ finden die Kinder nicht wie vermutet die verschwundenen Bilderbücher sondern iPads. Sind alle iPads gefunden, wird im Sitzkreis gemeinsam nach einer Verbindung zu dem merkwürdigen Typ mit dem komischen Hut auf den iPads geschaut.

Die Kinder entdecken die App „Hut-Affe“, die nun gemeinsam erkundet wird. Der/die Moderator\*in hält ein iPad wie ein Bilderbuch vor sich und leitet das Gespräch. Die Kinder haben ihre iPads auf dem Schoß und machen die entsprechenden Aktionen nach. Dabei werden die Kinder immer wieder gefragt, was gemacht werden kann, um Hut-Affe zu helfen oder mit ihm zu kommunizieren. Bestimmte Interaktionen mit Hut-Affe werden gemeinsam in der Gruppe durchgeführt: So machen zum Beispiel, wenn Hut-Affe tanzt, alle die Tanzschritte in der Bibliothek nach. Zum Abschluss suchen sich die Kinder ein Bilderbuch für zu Hause aus, dass sie wie Hut-Affe zum Einschlafen anschauen möchten.

**Ziel** „Hut-Affe“ ist eine ungewöhnliche, grafisch sehr ansprechende App des namhaften Bilderbuchkünstlers Chris Haughton, die an vielen Stellen eine Verbindung zwischen digitaler und realer Welt schafft. Die Kinder verrichten mit Hut-Affe alltägliche Dinge, die unterschiedliche, altersgemäße Fähigkeiten fördern. Die Gestaltung der App erinnert in ihrer Einfachheit stark an ein klassisches Bilderbuch. Das Tablet wird hier als eine andere Form des Bilderbuchs erlebt und kreativ genutzt.

## Das wird benötigt

- iPads
- Bananenschalenspur aus fotokopierten Bananenschalenabbildungen
- Große, fotokopierte Bananenschalenabbildung
- Geheimbotschaft



## Tipps

- Es lohnt sich, bei jedem Bild zunächst etwas abzuwarten, bevor man aktiv wird. Hut-Affe reagiert auch auf Nichtstun! Wenn der Vorwärtspfeil rechts unten pulsiert, hat Hut-Affe alle möglichen Aktionen auf diesem Bild vorgeführt.
- Bei ausreichend Zeit und je nach Ausdauer der Kinder, kann zum Abschluss die Frage nach den verschwundenen Bilderbüchern aufgegriffen werden. Im Gespräch erinnern sich die Kinder, wo Hut-Affe zuletzt ein Buch in der App gelesen hat – nämlich im Bett. Ein solches entdecken die Kinder in der Bibliothek...

## Das wird benötigt

- iPads
- Bilderbücher mit detailreichen Illustrationen



### Tipps

- Der Schwierigkeitsgrad der Motivsuche in den Bilderbüchern wird erhöht, wenn mit der App „Photo Booth“ verfremdete Fotos gemacht werden.
- Die jeweils andere Gruppenhälfte kann sich in der Zwischenzeit mit Suchbilderbüchern beschäftigen. Stehen genügend Tablets zur Verfügung, kann auch eine Wimmelbuch-App eingesetzt werden.

## BilderKlickSuche

### App Kamera

Zielgruppe 5–7 Jahre

Zeit ab 60 Minuten

**Vorbereitung** Aus jedem Bilderbuch mit der Kamera-App ein Detail fotografieren. Dabei die Fotos gleichmäßig auf die iPads verteilen. Die Bücher auslegen, die jeweilige Seite mit dem fotografierten Detail ist aufgeschlagen.

**Ablauf** Ein einleitendes Gespräch führt die Kinder auf die Möglichkeit hin, mit Tablets zu fotografieren. An einem Beispiel wird gezeigt, wie sie ein Detail aus einem Bilderbuch mithilfe der Kamera-App fotografieren und wie Fotos aufgerufen werden. Nun wird die Gruppe geteilt, damit der Reiz des Suchspiels für die zweite Gruppe erhalten bleibt.

Die BilderKlickSuche beginnt: Die Kinder erhalten jeweils zu zweit ein iPad und rufen die zu suchenden Fotos auf. Sie laufen paarweise mit ihrem iPad von Bilderbuch zu Bilderbuch und suchen nach den passenden Details. Sind alle Motive gefunden, dürfen die Kinder selbst eine Suchaufgabe für die nächste Gruppe erstellen: Jedes Kind fotografiert aus einem Bilderbuch ein Detail seiner Wahl und speichert das Foto ab.

Anschließend werden die iPads an die andere Gruppenhälfte weiter gegeben und die Bilder-suche geht in die zweite Runde. Sind die Fotos der ersten Gruppe gut gelungen, können sie als Suchaufträge verwendet werden. Alternativ greift man auf die vorbereiteten Fotos zurück.

Auch die Kinder der zweiten Gruppenhälfte dürfen nach der Suchaufgabe wieder selbst fotografieren. Die von ihnen aufgenommenen Motive können anschließend in der großen Gruppe von allen gemeinsam gesucht werden oder für zukünftige Veranstaltungen gesammelt werden. Die Aufnahmen der Kinder werden in einer gemeinsamen Abschlussrunde betrachtet und besprochen.

**Ziel** Die Kinder setzen sich intensiv mit Bilderbuchillustrationen auseinander und lernen, das iPad selbstständig zu nutzen. Der gemeinsame Abschluss fördert die sprachliche Ausdrucksfähigkeit.

# MonsterKnigge

**Apps** **Monsters Behave!, Tayasui Sketches**

**Zielgruppe** 6–8 Jahre

**Zeit** ab 45 Minuten

**Vorbereitung** Einen Tisch mit Tischtuch, Gedecken und Stühlen herrichten. Bei jedem Gedeck unter der Serviette statt eines Tellers ein iPad verstecken.

**Ablauf** Alle sitzen am gedeckten Tisch, jeweils zwei Kinder teilen sich ein Gedeck. Zum Einstieg werden Tischszenen nachgespielt. Dabei zeigt der/die Moderator\*in demonstrativ schlechte Tischmanieren.

Anschließend nehmen die Kinder ihre Servietten, die iPads kommen zum Vorschein. Die App „Monsters Behave!“ wird gestartet und kurz erklärt. Nun erkunden die Kinder paarweise selbstständig die App, die kleine Reim- und Monsterspiele enthält. Nach 20 Minuten bittet der/die Moderator\*in mit einer Tischglocke um Aufmerksamkeit und stellt den Kindern Fragen zu den Wortspielen und Geschehnissen in der App.

Danach malen die Kinder mit der Zeichen-App „Tayasui Sketches“ eigene Monster mit besonders schlechten Manieren. Die Kinder benötigen nur eine kurze Anleitung zu den enthaltenen Zeichenutensilien. Fertige Bilder werden am Tisch herumgereicht, kommentiert und angeschaut, die iPads schließlich zur Seite gelegt.

Zum Abschluss wird ein Monsters Behave!-Spiel inszeniert: Ein Stuhl wird aus der Runde entfernt. Nacheinander darf jede\*r in die Rolle der Monstermutter schlüpfen und eine „Monster-Manieren-Anweisung“ (z. B. „Schmatzen!“) ausgeben. Die Monsterkinder laufen rund um den Tisch und führen die Anweisung aus. Wenn die Monstermutter zur Ruhe ruft, nehmen alle auf ihren Stühlen Platz. Das Kind ohne Stuhl übernimmt jetzt die Rolle der Monstermutter und fordert zur nächsten Runde mit neuer Anweisung auf.

**Ziel** Die Monster-App animiert die Kinder auf spielerische Weise, Reimwörter zu suchen. Die lustigen Monsterdarstellungen in „Monsters behave!“ inspirieren dazu, mit der Zeichen-App eigene Kreationen zu schaffen. Auf dem leuchtenden Display der Tablets sehen bereits einfache Monsterbilder beeindruckend aus, die Kinder können sich kreativ entfalten und schulen so spielerisch ihren künstlerischen Ausdruck.

## Das wird benötigt

- iPads
- Tischtuch, Becher und Servietten
- Tischglocke



### Tipps

- Statt eines gedeckten Tisches ein Picknick nachstellen: Decke und Kissen auf den Boden legen, iPads in einem Picknickkorb verstecken.
- Nachdem alle Kinder einmal Monstermutter waren, eine ruhige Stöberphase mit einer Auswahl thematisch passender Bücher anbieten.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer (optional)
- Aquarellpapier und Wasserfarben, Pinsel
- Abbildungen von Aquarellen  
Wassily Kandinsky



### Tipps

- Als Alternative zu Wasserfarben auf Papier können die Kinder digitale Bilder in der App „Tayasui Sketches Pro“ erstellen. Mit dem Pinselwerkzeug lassen sich digitale Aquarelle zeichnen.
- Die KlingKlangBilder können aus der App „Musyc“ als Videos exportiert werden. Da der Prozess schon bei kurzen Kompositionen lang dauern kann, empfiehlt es sich, dies nach der Veranstaltung durchzuführen.

# KlingKlangBilder

## App Musyc

Zielgruppe 6 – 10 Jahre

Zeit ab 40 Minuten

**Vorbereitung** Mit der App „Musyc“ ein beispielhaftes KlingKlangBild produzieren.

**Ablauf** Zur Einstimmung findet im Sitzkreis ein Gespräch über das Thema „Musik komponieren“ statt: Was bedeutet „Komponieren“ eigentlich? Haben die Kinder schon einmal Klänge als Bild gesehen? Wie geht das? Sie erfahren, dass sie anschließend mit einem ganz besonderen Hilfsmittel eigene Klangbilder komponieren werden. Die iPads werden an Zweiergruppen ausgeteilt und die App „Musyc“ wird gestartet. Der/die Moderator\*in zeigt das vorproduzierte KlingKlangBild und führt den Kindern kurz die einzelnen Tools der App vor (optional über Beamer). Die Kinder machen direkt mit und produzieren die ersten Klänge.

Anschließend setzen sich die Zweierteams an Tische und experimentieren in Ruhe weiter. Es gibt beim intuitiven Komponieren kein „Richtig und Falsch“. Der Prozess ist wichtig und das Spielen mit den Formen und Klängen. Nach einer 15-minütigen Experimentierphase wählen die Zweierteams eins ihrer KlingKlangBilder zur Präsentation aus. Die iPads werden auf Tischen aufgestellt und die KlingKlangBilder gemeinsam nacheinander angeschaut/-hört.

Im zweiten Teil der Veranstaltung werden die digitalen Kompositionen in analoge Bilder überführt. Die Kinder malen nun KlingKlangBilder mit Wasserfarben auf Papier und hören dabei ihre eigenen KlingKlang-Kompositionen. Sie lassen sich von den Kompositionen zu abstrakten Farbbildern inspirieren.

Abschließend werden die Kinder mit einem oder mehreren Aquarellen von Wassily Kandinsky bekannt gemacht. Seine abstrakten Bilder sah er als Kompositionen analog zur Musik. Die Kinder entdecken/beschreiben Ähnlichkeiten zwischen Kandinskys Malerei und ihren KlingKlangBildern.

**Ziel** Über die App „Musyc“ nähern sich die Teilnehmer\*innen spielerisch dem komplexen Prozess des Komponierens. Sie werden mit abstrakten Tönen und Klangbildern, wie sie z.B. in der Neuen Musik vorkommen, vertraut und erleben im zweiten Teil der Veranstaltung die Synergie von Malen und Musik.

# SprachenKiosk

**Apps** Die große Wörterfabrik, Google Übersetzer

**Zielgruppe** 7–10 Jahre

**Zeit** ab 90 Minuten

**Vorbereitung** Schilder für Kistchen mit Kategorien beschriften, z. B. Freundliche Wörter, Dunkle Wörter usw.; Wörterbänder erstellen: Papierstreifen mit aneinandergereihten Wörtern beschriften, die zu den Wörter-Kategorien passen. In der Mitte eines Sitzkreises Wörterbänder und Kistchen unter einem Tuch verstecken. Tische zu einem Marktplatz arrangieren. Jeder Tisch fungiert als ein SprachenKiosk mit Angebotsschild (darauf je eine der Wörter-Kategorien) und iPad.

**Ablauf** Die Begrüßung der Kinder erfolgt gestikulierend, wortlos. Ein Gespräch darüber, wie es ist, wenn einem in einem fremden Land die Wörter fehlen, schließt sich an. Die Kinder werden ermuntert zu erzählen, welche Sprachen sie sprechen.

Die Geschichte „Die große Wörterfabrik“ wird über die App via Beamer im Gespräch mit den Kindern vorgestellt. Anschließend die Wörterbänder und die Kistchen aufdecken. Die Kinder schneiden Wörter aus den Wörterbändern und legen sie in die passenden Kistchen.

Diese Kategorien finden sich auch an den Kiosken der darauffolgenden Aktion: Es wird berichtet, im Land der Wörterfabrik seien viele Sprachen ausverkauft. Aber hier an den Kiosken könne man sich Wörter übersetzen lassen.

Die Bedienung der App „Google Übersetzer“ wird vorgestellt. Dann positioniert sich an jedem Kiosk ein Kind, das über diese App Übersetzungen anbietet. Die übrigen Teilnehmer\*innen notieren Wörter auf Zettel, gehen zum der Wortkategorie entsprechenden Kiosk und lassen sich das Wort übersetzen. Die „Verkäufer\*innen“ schreiben die Übersetzung dazu und geben sie den „Kund\*innen“ mit.

Während der Aktion soll Marktplatz-Atmosphäre herrschen, d. h. an den Kiosken werden die verfügbaren Sprachen laut angepriesen. Die Besetzung der Kioske wird im 5-Minuten-Takt gewechselt, bis alle Kinder einmal einen SprachenKiosk betreut haben.

**Ziel** Die Veranstaltung sensibilisiert für die Sprachenvielfalt der Welt. Den Teilnehmer\*innen wird bewusst, wie wertvoll es ist, die Sprache seiner Mitmenschen verstehen und sprechen zu können. Bei mehrsprachigen Kindern wird die Wertschätzung der familiären Herkunftssprache befördert.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- Papier für Wörterbänder
- Schilder für Kioske und Kistchen
- großes Tuch
- Kistchen
- Scheren
- Papierzettel und Stifte



### Tipps

- Die Aktion eignet sich besonders für mehrsprachige, interkulturelle Gruppen.
- Die App „Google Übersetzer“ ermöglicht es, die Aussprache der fremden Wörter anzuhören.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- altersgerechte, illustrierte Sachbücher



### Tipps

- Bei jüngeren Kindern ist statt Sachliteratur auch Erzählende Literatur mit einem hohen Illustrationsanteil möglich.
- Je „Blitzlicht“ müssen alle drei Fotos mit demselben iPad gemacht werden, damit die Collage erstellt werden kann.
- Bei Gruppenteilung: Eine Gruppenhälfte arbeitet mit den iPads. Die andere Hälfte erhält eine schriftliche Aufgabe zu ihren Büchern (wichtigste Angaben zum Buch, ein bis zwei prägnante Aussagen etc). Diese Informationen fließen in die Schlusspräsentation ein.

## BücherBlitzlicht

**Apps** Kamera, Zeichen Pad, Moldiv

**Zielgruppe** 8–12 Jahre

**Zeit** ab 45 Minuten

**Vorbereitung** Auf einem iPad zu einem ausgewählten Buch eine Beispielcollage erstellen. Dieses iPad am Beamer anschließen.

**Ablauf** Zu Beginn werden die Teilnehmer\*innen in die Aufgabe eingeführt: Das „BücherBlitzlicht“ ist eine sehr kurze Art der Buchvorstellung, bei der jeder Titel durch eine auf dem iPad erstellte Fotocollage präsentiert wird. Die Teilnehmer\*innen finden sich zu zweit zusammen und suchen sich in der Bibliothek ein geeignetes Sachbuch aus. Danach wird die Aufgabenstellung anhand der Beispielcollage über den Beamer demonstriert:

- 1) Ein Porträtfoto mit dem Buch in der Hand. Das Cover soll gut erkennbar sein.
- 2) Eine Nahaufnahme von einer typischen, schönen Seite des Buches.
- 3) Ein in der App „Zeichen Pad“ angefertigtes Bild mit einer Aussage und/oder einer Zeichnung, passend zum Inhalt des Buches. Das Bild anschließend in den Foto-Ordner des iPads exportieren.
- 4) Die so entstandenen drei Fotos in der App „Moldiv“ zu einer Collage zusammen stellen und im Foto-Ordner des iPads abspeichern.

Anschließend wird die Handhabung der verwendeten Apps kurz über den Beamer vorgeführt.

Bei Gruppen ab 20 Personen und einer geringen Zahl an iPads empfiehlt es sich, für die Kreativphase die Gruppe zu teilen. Die Gruppenhälften tauschen nach ca. 15 Minuten.

Für die Erstellung der Collage erhalten die Teilnehmer\*innen paarweise ein iPad und starten mit dem Fotografieren. An einem Gruppentisch erledigen sie die weiteren Bearbeitungsschritte.

Gemeinsamer Abschluss: In einer Präsentation über den Beamer zeigen und kommentieren die Teilnehmer\*innen ihr BücherBlitzlicht.

**Ziel** Durch die Fotocollagen entstehen persönliche Buchempfehlungen, die auf den Sachbuchbestand der Bibliothek aufmerksam machen. Die Aufgabenstellung fördert das kreative Potential und die Teilnehmer\*innen lernen Sachbücher aus einer anderen als der gewohnten unterrichtlichen Perspektive kennen.

# Mit dem iPad um die Welt

## App Barefoot Weltatlas

Zielgruppe 9–11 Jahre

Zeit ab 45 Minuten

**Vorbereitung** Aufgabe erstellen: 1. auf Länder einigen, die erkundet werden sollen und 2. zu diesen Ländern jeweils fünf interessante Informationen notieren. Jeweils drei Auftragsbögen auf gleichfarbiges Papier drucken und in eine Reisetasche legen.

**Ablauf** Eine Vorstellungsrunde führt die Teilnehmer\*innen zu dem Thema hin. Anschließend wird gemeinsam überlegt, wo man Informationen über Länder finden kann. Ein klassischer Schulatlas wird gezeigt und eine andere, besondere Version eines Weltatlases angekündigt.

Die Kinder werden aufgefordert, je einen Auftragsbogen aus der Reisetasche zu ziehen. Sie finden sich entsprechend der Farbe ihres Bogens zu Dreiergruppen zusammen und einigen sich auf die zu erforschenden Länder. Jede Kleingruppe erhält ein iPad, Karteikarten und Stifte. Die Kinder suchen auf dem iPad nach einer Atlas-App. Sobald sie das markante Icon der App „Barefoot Weltatlas“ entdeckt haben, starten sie diese. Sie erforschen die App selbstständig und notieren auf den Karteikarten die Informationen zu den von ihnen ausgewählten Ländern.

Zum Abschluss wird ein iPad an den Beamer angeschlossen, so dass die Kinder ihrem Publikum direkt aus der App landestypische Informationen und Bilder zeigen können. Jede Gruppe präsentiert ihre Fakten über eines der von ihr ausgewählten Länder.

Besonders interessant ist es, wenn Länder vorgestellt werden, aus denen Teilnehmer\*innen oder deren Familien stammen, so dass im Gruppengespräch die Fakten durch eigene Erfahrungen und das Allgemeinwissen der Kinder ergänzt werden können.

**Ziel** Die App vermittelt den Kindern auf spielerische Weise Wissen über die Länder der Welt. Durch die Zuhilfenahme der bunten, lebendigen App fällt den Teilnehmer\*innen die Abschlusspräsentation und das Sprechen vor Publikum leichter. Auch zurückhaltende Kinder werden ermutigt, Faktenwissen mithilfe der App unterhaltsam zu präsentieren.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- farbiges Papier für Auftragsbögen
- Reisetasche
- Schulatlas
- Karteikärtchen und Stifte



### Tipps

- Die Aktion eignet sich besonders für interkulturelle Gruppen.
- Bei der Vorstellungsrunde einen aufblasbaren Globus von Kind zu Kind werfen. Jeder stellt sich z. B. mit Name und Herkunftsland seiner Familie vor.

## Das wird benötigt

- iPads
- Auswahl an attraktiven Kinder-/Jugendromanen
- Verkleidungsutensilien und Requisiten



### Tipps

- Bei Schulklassen gut als Umsetzung einer gemeinsamen Lektüre oder als Ausklang von Buchvorstellungen geeignet.
- Storyboards (Vorlagen im Internet verfügbar) einsetzen, mit deren Hilfe die Teams vor der Trailerproduktion ihre Ideen strukturieren.
- Im Internet gibt es leicht verständliche Anleitungen zur Bedienung der App „iMovie“.
- Alternativer Veranstaltungs-Abschluss: Die Trailer über Beamer präsentieren.

## Buch auf – Trailer ab!

**App iMovie**  
**Zielgruppe 9–12 Jahre**  
**Zeit ab 45 Minuten**

**Vorbereitung** Mit der App „iMovie“ einen beispielhaften Buchtrailer produzieren.

**Ablauf** Die Teilnehmer\*innen werden mit einem einleitenden Gespräch über Film- und Buchtrailer zum Thema hingeführt. Es werden Kleingruppen gebildet (mind. 3 Personen), die jeweils einen Trailer erstellen. Die iPads werden ausgeteilt. Anhand des Beispiel-Buchtrailers wird den Teilnehmer\*innen das Vorgehen zur Erstellung eines Trailers mit der App „iMovie“ erläutert. Die Kleingruppen werden zur Teamarbeit angeregt, alle sollen angemessen an der Produktion beteiligt sein.

Stand vorher noch nicht fest, welche Bücher die Kleingruppen im Trailer vorstellen wollen (siehe Tipp für Schulklassen), wählen sie nun einen Titel aus, dessen Inhalt mindestens einem Gruppenmitglied bekannt ist. Jedes Team einigt sich für seinen Buchtrailer auf eine dem Genre entsprechende Vorlage in der App (Horror, Romantik etc.).

Die Grundidee für den Buchtrailer wird entwickelt. Die Trailer-Vorlagen machen die Produktion einfach. Am Schluss jedes Buchtrailers sollte das Cover einmal zu sehen sein, damit der Bezug zum Buch hergestellt ist.

Für die Abschlusspräsentation der fertigen Trailer werden die iPads auf Tischen aufgestellt. Die Teilnehmer\*innen gehen von iPad zu iPad und schauen sich die jeweiligen Buchtrailer der anderen Gruppen in der App an.

**Ziel** Das Erstellen der Buchtrailer fördert die Teamarbeit, ist durch das Gerüst, das die App vorgibt, einfach und führt schnell zu attraktiven Ergebnissen. Die Teams beschäftigen sich auf kreative Weise mit dem Inhalt „ihres“ Buches. Die Freude am Darstellen und Filmen wird geweckt. Dem Publikum dient der Buchtrailer als attraktive Art der Buchempfehlung.

Idee nach: Die Produktion eines Buchtrailers mit Video, Björn Maurer, PH Zürich 2013.  
[https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/kompetenzorientierter\\_unterricht/buchtrailer.pdf](https://phzh.ch/globalassets/phzh.ch/kompetenzorientierter_unterricht/buchtrailer.pdf)

# Fotostory

## App **Comic Life 3**

**Zielgruppe** 9–12 Jahre

**Zeit** ab 90 Minuten

**Vorbereitung** Aus dem Buch einen Abschnitt auswählen, der einen Cliffhanger enthält.

**Ablauf** Die Teilnehmer\*innen werden kurz in den Inhalt des Buchs eingeführt und lernen Handlung und Protagonisten der Geschichte kennen. Der ausgewählte Abschnitt wird vorgelesen und endet mit dem Cliffhanger.

Durch gezielte Fragen werden die Hauptaussagen der Passage herausgearbeitet. Es wird diskutiert, welches Thema die Weiterführung der Geschichte haben soll und in Erinnerung gerufen, worauf beim Schreiben einer Geschichte zu achten ist. Anschließend werden die Verwendung der Storyboard-Vorlage und die Bedienung der App erläutert.

In Kleingruppen überlegen die Teilnehmer\*innen, wie sie die Geschichte fortführen möchten und legen einen Titel fest. Titel, Ideen für Fotos und Beschriftung der Bilder mit Sprechblasen und/oder Text werden in Stichworten im Storyboard festgehalten und mit dem/der Moderator\*in besprochen.

### Tipps

- Das Konzept eignet sich zur Abwandlung in eine „Bibliotheks-Story“: Dann besteht die Aufgabe nicht in der Fortsetzung eines Buchkapitels, sondern darin, eigene Geschichten zu erfinden, die in der Bibliothek spielen.
- Vorlagen für Storyboards sind im Internet verfügbar.
- Alternativer Veranstaltungs-Abschluss: Die Fotostories über Beamer präsentieren.

Jede Kleingruppe erstellt ihre eigene Fotostory auf dem iPad: Sie wählt in der App eine Layout-Vorlage, fotografiert die Szenen, fügt die Fotos ein und füllt die Sprechblasen bzw. Textfelder.

Abschließend werden die Fotostories über die aufgestellten iPads präsentiert und gegenseitig betrachtet.

**Ziel** Kinder und Jugendliche lieben Comics. Bei diesem Projekt lernen die Teilnehmer\*innen, eine Geschichte weiterzuentwickeln und ihre Ideen durch kreatives Schreiben und darstellerisches Spiel umzusetzen.

## Das wird benötigt

- iPads
- attraktives Kinder-/Jugendbuch
- Storyboard-Vorlagen



## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- Papier für Ausdrücke
- Wäscheleine und Klammern
- altersgerechte Lyrikbände
- Haftnotizzettel

Dämmerung  
hüte dich  
morgen  
Wald  
heute  
zwielicht  
schwer  
verlooren



### Tipps

- Je nachdem, welche Gedichte als Grundlage gewählt werden, ist das Konzept bzgl. Alter der Zielgruppe sehr flexibel.
- Gut in den Unterricht zum Thema Lyrik einzubinden, ggf. ohne die Zuordnungsspiele, stattdessen mit einer vorgegebenen Lyrik Auswahl, zu der Wortwolken erstellt werden sollen.

## LyrikTags

### App Cloudart

Zielgruppe 9–16 Jahre

Zeit ab 75 Minuten

**Vorbereitung** Zielgruppengerechte Gedichte auswählen und kopieren/ausdrucken (je Gedicht ein Blatt). Zu jedem Gedicht mit der App „Cloudart“ eine Wortwolke erstellen, diese vom iPad auf den PC übertragen, farbig ausdrucken (je Wortwolke ein Blatt). Notieren, welche Wortwolke zu welchem Gedicht gehört. Die Wortwolken an einer Leine im Raum aufhängen.

**Ablauf** Die Teilnehmer\*innen lernen durch ein Einstiegsspiel Wortwolken als besondere Art der Visualisierung von Gedichten kennen: Sie erhalten paarweise einen ausgedruckten Gedichtstext und suchen an der Leine die dazugehörige Wortwolke.

Sind alle Zuordnungen richtig erfolgt, wird erklärt, wie man eine Wortwolke mit der App „Cloudart“ erstellt. Für jüngere Kinder erfolgt dies über die gemeinsame Gestaltung eines Beispiels via Beamer. Bei Jugendlichen genügen wenige grundlegende Hinweise. Die App ermöglicht zu bestimmen, in welcher Größe die Begriffe in der Wortwolke erscheinen und bietet eine große Auswahl an Designs.

Die Teilnehmer\*innen erhalten jeweils zu zweit ein iPad, suchen sich aus den bereitgestellten Lyrikbänden ein Gedicht aus und visualisieren es als Wortwolke. Das Gedicht wird im Buch mit einem Haftnotizzettel markiert.

Zum Abschluss werden die Wortwolken via Beamer präsentiert. Diese Darbietung kann erneut als Zuordnungsspiel stattfinden: Die verwendeten Gedichtbände werden verteilt und an den markierten Seiten aufgeschlagen. Die Wortwolken werden nacheinander eingeblendet. Wer meint, das Gedicht in seinem Buch passt zu der Wortwolke, liest es vor. Die Gestalter\*innen der jeweiligen Wolke geben die Auflösung.

**Ziel** Die Gestaltung von Wortwolken aus Gedichtstexten ist spielerisch und bietet gleichzeitig ein großes Potential an Zugängen zur Gedichtinterpretation. Die Auswahl der Begriffe für die Wortwolke ähnelt der Suche nach Schlüsselwörtern; die Stimmung eines Gedichts kann durch die Wahl von Farbe und Schriftart ausgedrückt werden.

# Wahr oder falsch?

## App Book Creator

Zielgruppe 10–14 Jahre

Zeit ab 90 Minuten

**Vorbereitung** Auf einem iPad mit der App „Book Creator“ ein Beispiel für eine Reportage mit Falschinformationen anlegen.

**Ablauf** Mit einer Impulsfrage zum Thema Falschmeldungen in Zeitungen und Internet wird zur Aufgabe hingeführt: Es sollen Kurzreportagen mit absichtlich eingebauten Fehlern erstellt werden.

Via Beamer wird ein Beispiel für eine solche Reportage gezeigt, ebenso wird die Bedienung der App „Book Creator“ grob erklärt. Anschließend erhalten die Teilnehmer\*innen paarweise ein iPad und legen ein neues Buch in der App an. Dabei ist darauf zu achten, dass alle das Layout „Hochformat, Seiten nebeneinander“ wählen und zunächst nur die linke Hälfte einer Doppelseite füllen.

Nun wählt jede Kleingruppe ein Sachbuch als Informationsquelle für die Reportage aus und erstellt auf dem iPad eine Seite mit einem gefälschten Bericht. Dabei liegt der Fokus sowohl beim Inhalt als auch bei der Gestaltung auf originellen Ideen. Jede Gruppe notiert für die Abschlussrunde auf einem Blatt Papier, welche Fehler sie eingebaut hat.

Für die zweite Phase werden die iPads einschließlich des verwendeten Sachbuchs unter den Kleingruppen getauscht. Nun gilt es, alle eingebauten Fehler herauszufinden und einen korrekten Bericht zu erstellen – in demselben Book-Creator-Buch, jeweils auf der rechten Seite. Bei dessen Gestaltung sollen genau dieselben Features eingesetzt werden wie in der ersten Reportage: Eine falsche Abbildung wird durch eine richtige ersetzt usw.

Zum Abschluss werden die Book-Creator-Buchseiten gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen werden angeregt, Informationen zu vergleichen, zu verarbeiten und ihren Wahrheitsgehalt zu hinterfragen. In der App lernen sie Gestaltungsmöglichkeiten eines eBooks kennen. Sie üben sich dadurch zugleich in Medien- als auch in Informationskompetenz.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- altersgerechte Sachbücher
- Papier und Stifte



## Tipps

- Leseschwache Gruppen stichwortartige Steckbriefe mit hohem Bildanteil erstellen lassen. Die App macht das Einbinden von Fotos sehr leicht.
- Die App bietet die Möglichkeit, auf mehreren iPads angelegte Teile in einem Book-Creator-Buch zusammenzufassen. Titelblatt von einer Gruppe entwerfen lassen.
- Internet als Recherchequelle verwenden. In dem Fall die Informationsentnahme auf eine Website beschränken. Der Folgegruppe die besuchte Website angeben.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer



### Tipps

- Bei kleinen Bibliotheksräumen die Gruppe gleich zu Beginn in zwei Hälften teilen. Jeweils eine Gruppenhälfte beschäftigt sich in einem Nebenraum mit passenden Medien. Die zweite Gruppe erfüllt die von der ersten Gruppe erstellten Suchaufträge.
- Bei der Abschlussrunde die Fotos nutzen, um an ihnen Besonderheiten der Bibliothek zu besprechen.

## iPad-Trip durch die Bibliothek

### App **Sticky Notes von Tewks**

**Zielgruppe 10–15 Jahre**

**Zeit ab 45 Minuten**

**Vorbereitung** Kurz vor der Veranstaltung (zeitnah, denn manche Motive ändern sich) die Suchaufgaben für den Start erstellen: Auf jedem iPad in der App „Sticky Notes“ eine Notizbuchseite mit vier Detailfotos aus der Bibliothek und Hinweisen, wo das jeweilige Motiv zu finden ist, füllen. Fotos und Hinweise auf der Notizbuchseite durchmischen. Auf den iPads unterschiedliche Suchaufgaben anlegen.

**Ablauf** Die Teilnehmer\*innen werden zu einer ungewöhnlichen Erkundung der Bibliothek begrüßt und erfahren ihren Auftrag: Teams à drei bis vier Personen erhalten jeweils ein iPad und suchen die hinterlegten Motive in der Bibliothek. Ist ein Motiv gefunden, wird es zum Beweis fotografiert und die beiden Fotos und der passende Hinweis nebeneinander geschoben. Die Bedienung der App erschließt sich leicht, die Teilnehmer\*innen benötigen dazu nur wenig Hilfestellung.

Hat ein Team alle Motive gefunden, lässt es den/die Moderator\*in kurz die Richtigkeit überprüfen. Anschließend darf das Team eine Notizbuchseite mit eigenen Suchaufgaben erstellen, analog dem Startauftrag mit Fotos und Hinweisen. Diese Notizbuchseite wird dann zum Auftrag für die zweite Phase.

Diese Phase beginnt, wenn alle Teams eigene Aufträge angelegt haben: Die Teams tauschen untereinander die iPads und suchen die von den anderen fotografierten Motive in der Bibliothek.

Zum Abschluss werden von den Notizbuchseiten prägnante und originelle Fotomotive herausgegriffen und via Beamer gezeigt.

**Ziel** Die Aktion lässt die Teilnehmer\*innen viele Details in der Bibliothek entdecken. Die selbstständige Suche nach Motiven, das eigenverantwortliche Fotografieren sowie die Formulierung von Hinweisen fördern Fantasie, Kreativität und Sprachvermögen.

# WortschatzEntdecker

## Apps Skitch, Google Übersetzer

Zielgruppe 10 – 16 Jahre

Zeit ab 60 Minuten

**Vorbereitung** Im Bibliotheksraum verschiedene Medien präsentieren, darunter auch Bücher mit aufgeschlagenen Seiten, um die Motiv-Vielfalt zu erhöhen.

**Ablauf** Die Veranstaltung richtet sich an Teilnehmer\*innen mit geringen Deutschkenntnissen. Entsprechend werden abstrakte Erklärungen kurz gehalten, das selbstständige Lernen steht im Mittelpunkt.

Über iPad und Beamer wird die Bedienung der App Skitch vorgeführt. Anschließend erhalten die Teilnehmer\*innen – einzeln oder paarweise - ein iPad und werden ggf. mit den Funktionen von Google Übersetzer vertraut gemacht.

Sie werden ermuntert, durch die Bibliothek zu gehen und in Skitch Motive zu fotografieren, deren deutsche Bezeichnung ihnen unbekannt ist. Parallel nutzen sie die Übersetzungs-App, recherchieren nach den deutschen Vokabeln und beschriften die Objekte direkt in der App. Da sich in der App Notizen durch Pfeile verorten lassen, können mehrere Objekte auf einem Foto benannt werden. Teilnehmer\*innen mit fortgeschrittenen Sprachkenntnissen üben sich darin, komplette Sätze zu bilden und ins Bild einzufügen. Ist ein Foto fertig bearbeitet und gespeichert, wird das nächste Motiv gesucht.

In einer zweiten Phase wählen die Teilnehmer\*innen einen Bereich der Bibliothek, den sie genauer kennen lernen möchten. Sie halten diesen Bereich ebenfalls als Foto fest. Sie markieren Objekte, die sie in der Abschlussrunde ansprechen möchten, und gestalten diese mit den in Skitch verfügbaren Symbolen (Emojis, Ausrufezeichen usw.)

Am Ende werden die kommentierten Aufnahmen aus beiden Phasen gemeinsam über iPad und Beamer betrachtet und besprochen.

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen werden spielerisch mit den Angeboten der Bibliothek vertraut gemacht, erweitern ihren Wortschatz und werden zum freien Sprechen ermutigt. Das selbstständige Entdecken ermöglicht, auf individuelle Interessen und unterschiedliche Lernstände einzugehen.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- zielgruppengerechte Medienauswahl



## Tipps

- Statt des Google Übersetzers können andere Übersetzungs-Apps oder Wörterbücher verwendet werden.
- Die Ergebnisse nach der Veranstaltung exportieren und als Datei oder Ausdruck an die Gruppe weitergeben.
- Das Konzept eignet sich auch, um den Wortschatz zu einem anderen Thema zu erweitern: Motive sind dann typische Gegenstände sowie eine thematische Buchausstellung.
- Ab iOS 11 bietet das iPad bereits ohne weitere Apps die nötigen Funktionen: Siri hat eine Übersetzungsfunktion, Fotos können direkt kommentiert werden – allerdings ohne die Auswahl an Symbolen, die Skitch bietet.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- Mikrofon (optional)
- Gong o. Ä.
- Eieruhr oder Timer
- Notizzettel und Stifte (nur bei Spot-Slam)
- Flipchart und Marker (nur bei Spot-Battle)
- Lose (nur bei Spot-Battle)
- Marienkäfer-Plakette (nur bei Spot-Battle)



### Tipp

Das Publikum kann auch mit Zahlenkarten für jede Performance Punkte vergeben, um die Sieger\*innen des Spot-Slams zu ermitteln.

## Spot-Slam und Spot-Battle

### App David Wiesner's Spot

Zielgruppe 11 – 14 Jahre

Zeit ab 45 Minuten

**Vorbereitung** Technik aufbauen, Material bereithalten und Stuhlreihen vor der Leinwand aufstellen.

Für Spot-Slam: Screenshot aus der App „Spot“ mit Geschichtenanfang auf einem iPad als Beispiel anlegen.

Für Spot-Battle: mehrere Screenshots aus der App „Spot“ auf einem iPad anlegen. Die Anzahl richtet sich nach der gewünschten Anzahl der Spot-Battle-Runden.

Das iPad während der Veranstaltung an den Beamer anschließen.

**Ablauf Spot-Slam** In einem einführenden Gespräch werden Erfahrungen im Erfinden oder Erzählen von Geschichten ausgetauscht und Bilder als mögliche Inspirationsquellen für Ideen benannt.

Die App „Spot“ als Reservoir unendlich vieler (Bild)geschichten wird kurz vorgestellt. Anschließend wird den Jugendlichen die Aufgabe (am Beispiel des hinterlegten Screenshots) kurz erläutert. In Zweiergruppen erkunden die Jugendlichen nun die Bildwelten der App. Sie wählen 3 bis max. 6 Szenen aus, zu denen sie ihre Geschichte erzählen möchten und machen von diesen Bildern Screenshots. Die Text-Ideen zu den ausgewählten Bildern werden für die spätere Performance beim Spot-Slam auf Notizzetteln festgehalten. Die Performance kann anschließend schon einmal im Zweierteam geübt werden.

Nach ca. 20 Minuten kommen alle wieder in der großen Gruppe zum Spot-Slam zusammen. Das erste Zweierteam geht nach vorn auf die Bühne und schließt sein iPad an den Beamer an. Eine Person steht am Mikrofon (wenn vorhanden), die andere bedient das iPad und ruft während der Performance die ausgewählten Screenshots aus der Foto-App auf. Ein Gongschlag startet den Spot-Slam. Die Zweierteamer haben nun max. 2 Minuten Zeit, ihre Geschichte zu den ausgewählten Bildern aus der App „Spot“ zu slammen bzw. performen. Dabei können sie sich mit Erzählen

und Bilder-Präsentieren abwechseln. Wenn die Performance nach 2 Minuten nicht beendet ist, wird sie durch einen Gongschlag abgebrochen. Die Jugendlichen im Publikum entscheiden per Applaus, wie es ihnen gefallen hat. Danach kommt die nächste Zweiergruppe auf die Bühne und beginnt ihre Vorführung. Der Spot-Slam ist beendet, wenn jede Zweiergruppe präsentiert hat.

**Ablauf Spot-Battle** In dieser Variante treten zwei große Gruppen in einem Erzähl-Wettstreit gegeneinander an.

Wie beim Spot-Slam findet zunächst ein einführendes Gespräch samt Austausch über das Erfinden und Erzählen von Geschichten statt. Dabei wird auch der Ablauf des Spot-Battles kurz erläutert. Anschließend erkunden die Jugendlichen die App „Spot“ in Zweiergruppen. Zur Vorbereitung auf den Erzähl-Wettstreit üben die Teams spontanes Erzählen an zufällig ausgewählten Bildern der App.

Nach 15 Minuten Erkundungsphase setzen sich die Teilnehmer\*innen in zwei Gruppen vor die Leinwand. Per Los werden für die erste Runde aus jeder Gruppe zwei Personen bestimmt, die nach vorn auf die Bühne kommen. Der/die Moderator\*in ruft den ersten „Spot“ (Screenshot) auf dem iPad auf; per Gong startet die erste Runde des Spot-Battles. Die beiden Kandidat\*innen der ersten Gruppe haben jetzt 30 Sekunden Zeit, den Anfang einer Geschichte zu dem Bild zu erfinden. Immer abwechselnd erzählen sie mit möglichst vielen Worten. Der/die Moderator\*in zählt die Worte per Strichliste auf einem Flipchart o. ä. mit. Nach 30 Sekunden wird mittels Gong gestoppt und die beiden Kandidat\*innen der anderen Gruppe sind an der Reihe. Sie erzählen die angefangene Geschichte zu demselben „Spot“ weiter. Für die nächsten Runden werden jeweils neue Kandidat\*innen aus beiden Gruppen ausgelost, die zu anderen „Spots“ (Screenshots) erzählen. Zum Abschluss bekommt die Siegergruppe eine Marienkäfer-Plakette überreicht.

**Ziel** Die Teilnehmer\*innen werden durch die surrealen, kunstvoll gezeichneten Bilder von David Wiesner's Spot angeregt, ihre Fantasie spielen zu lassen, frei zu assoziieren, eigene Geschichten zu den Bildern zu erfinden und mit Worten zu spielen. Die mündliche, teils spontane Performance vor Publikum stärkt die Ausdrucksfähigkeit und das Selbstbewusstsein. Die Jugendlichen erfahren, wie viel Spaß mündliches Erzählen machen kann.



### Tipp

Um mehr Jugendliche gleichzeitig am Spot-Battle zu beteiligen, kann die Spielregel erlauben, dass die Kandidat\*innen durch zugerufene Wörter aus der eigenen Gruppe unterstützt werden.

## Das wird benötigt

- iPads
- illustrierte Sachbücher/Lexika
- Karteikarten o. ä.
- Papier und Stifte



### Tipps

- Die abschließende Besprechung des Quiz bietet vielfältige Ansatzpunkte für weiterführende Informationen zum Thema.
- Um die Veröffentlichung der produzierten Inhalte zu vermeiden, werden sich einem privaten Channel zugeordnet und auch nicht über „Share“ geteilt.
- Nach Veranstaltungsende in der App alle aufgenommenen Bilder löschen und die iPads aus dem Account ausloggen.

## Spicken erlaubt!

### App **HP Reveal by Aurasma**

**Zielgruppe 11 – 15 Jahre**

**Zeit ab 90 Minuten**

**Vorbereitung** Vorab in der App oder auf der dazugehörigen Website einen Account anlegen und einen privaten Channel kreieren. Für jedes Buch ein Stichwort auswählen, zu dem sich leicht eine prägnante Abbildung und eine Textpassage finden lassen, und auf einer Karte notieren. Vor Veranstaltungsbeginn iPads mit dem Internet verbinden und in den HP Reveal-Account einloggen.

**Ablauf** Durch das Feature der „Augmented Reality“ – in der App „Aura“ genannt – wird die Neugier der Teilnehmer\*innen geweckt: Sie fertigen ein Quiz an, bei dem Spicken erlaubt ist und allen die Antwort sozusagen aus dem Nichts zufliegt. Nachdem das Erstellen einer Aura und das Scannen eines Triggers am iPad vorgeführt wurde, startet die Arbeit in Kleingruppen.

Jede Gruppe erhält ein Buch und ein Stichwort, zu dem sie eine Abbildung und Informationen herausucht. Zum Rechercheergebnis wird auf einer Karteikarte eine Quizfrage formuliert und die Lösung getrennt davon notiert. Anschließend wird am iPad mit HP Reveal die Aura erstellt: Die Abbildung wird als Trigger, der handgeschriebene Lösungstext als Overlay fotografiert, am Ende wird die Aura dem privaten Channel zugeordnet. Schnelle Gruppen wiederholen die Produktion von Quizfrage und Aura anhand weiterer Bücher und Stichworte.

Für die Quizphase werden Fragen und Lösungen eingesammelt. Die Bücher liegen bereit und sind auf der Seite mit dem Trigger aufgeschlagen. Jede Gruppe erhält eine Quizfrage und sucht unter den Buchillustrationen jene, die zur Frage passt. Das Scannen des Bildes mit HP Reveal lässt die Antwort erscheinen. Die Teilnehmer\*innen merken sich die Lösung und gehen mit einer weiteren Quizfrage erneut auf die Suche.

Abschließend werden im Plenum die Quizfragen vorgelesen und gemeinsam beantwortet.

**Ziel** Die Anwendung der App gibt einen Einblick in die Funktion von „Augmented Reality“. Der Reiz der besonderen Technik bewirkt, dass quasi ganz nebenbei Recherchekompetenz gefördert, Textverständnis trainiert und Wissen zu einem Thema erweitert wird.

# #CoverUp!

## App Kamera

Zielgruppe 14 – 16 Jahre

Zeit ab 90 Minuten

**Vorbereitung** Mit einem iPad einige Beispielfotos produzieren.

**Ablauf** Die Veranstaltung beginnt mit einer Diskussionsrunde zum Thema „Selfies im Internet“ (Erfahrungen, Gefahren, Bildrechte). Anschließend wird mit geeigneten Beispielen die #CoverUp!-Idee vorgeführt: Eine Person wird so fotografiert, dass ein Buchcover in die Person „übergeht“. Das Buchcover steht immer im Vordergrund. Ist z. B. auf dem Cover ein Gesicht abgebildet, ersetzt diese Abbildung das Gesicht der Person und somit ist nicht zu erkennen, wer sich hinter dem Buch versteckt.

Die Teilnehmer\*innen finden sich nun in Dreiergruppen zusammen und bekommen jeweils ein iPad. Jede/r wählt ein Buch für das eigene #CoverUp!-Porträt aus. Die Teammitglieder beraten sich untereinander, wie ihre Fotos aussehen sollen und fotografieren sich entsprechend der #CoverUp!-Idee gegenseitig mit der Kamera-App des iPads. Dabei gibt die Person, die porträtiert wird, Anweisungen, wie die Aufnahme gemacht werden soll (Perspektive, Abstand, Bildausschnitt etc.). Es können mehrere Probeaufnahmen gemacht werden. Haben alle Mitglieder eines Teams ein gelungenes Foto abgespeichert, geben sie ihr iPad ab.

Zum Abschluss werden die #CoverUp!-Porträts gemeinsam über den Beamer betrachtet und besprochen.

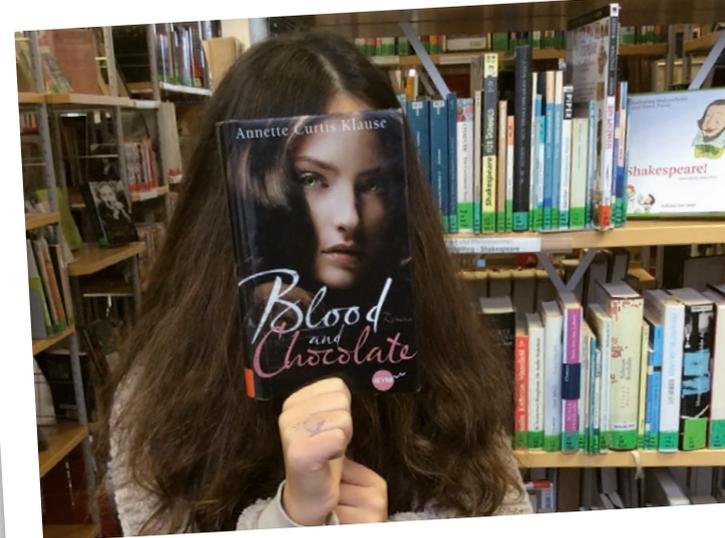
**Ziel** Das Konzept ist inspiriert vom Trend „bookfaces“ in Sozialen Medien. Die Veranstaltung bietet einen guten Anlass für eine Debatte über die Rechte am eigenen Bild. Gleichzeitig macht sie auf die interessante Gestaltung von Jugendbuchcovern aufmerksam, schult die eigene Wahrnehmung und weckt die Kreativität beim Fotografieren.

## Tipps

- Der Blog: <https://hashtagcoverup.wordpress.com> zeigt Beispiele für #CoverUp!-Porträts.
- Einen Blog einrichten, #CoverUp!-Fotos hochladen und im Internet eine Abstimmung durchführen, bei der die beliebtesten Bilder gekürt werden. Die Bilder werden ausgedruckt und in der Bibliothek ausgestellt.

## Das wird benötigt

- iPads
- Beamer
- Jugendbücher, auf deren Buchcover Köpfe oder Körperteile abgebildet sind



# Übersicht aller verwendeten Apps

## Barefoot-Weltatlas

Interaktiver Kinder-Atlas mit rotierendem Globus und kurzen Informationen zu den Ländern der Erde.

**Verwendet in der Aktion:** Mit dem iPad um die Welt

### Hinweise

Die Konzepte sind für die Umsetzung mit iPads entwickelt. Manche Apps sind nur für iPad verfügbar. Wenn Sie mit anderen Tablets arbeiten, müssen Sie ggf. nach Entsprechungen suchen.

Da sich Logos und Preise der Apps häufig ändern, ist beides in der Übersicht nicht aufgeführt.

Zu den meisten Apps finden Sie Anleitungen und/oder Videotutorials im Internet.

## Book Creator

Mit der App lassen sich einfach und schnell eigene eBooks erstellen, in die auch Fotos und andere Elemente eingebunden werden können.

**Verwendet in der Aktion:** Wahr oder falsch?

## Cloudart

App zum Erstellen von Wortwolken mit großer Designauswahl. Der zu gestaltende Text kann selbst eingegeben werden.

**Verwendet in der Aktion:** LyrikTags

## Comic Life 3

Zahlreiche Design- und Layout-Vorlagen ermöglichen die einfache und doch variantenreiche Erstellung von Comics. Durch Einfügen von Fotos oder Zeichnungen und Sprechblasen entstehen individuelle Geschichten.

**Verwendet in der Aktion:** Fotostory

## David Wiesner's Spot

App von Bilderbuchkünstler David Wiesner, die in scheinbar endlose, handgezeichnete Welten führt.

**Verwendet in den Aktionen:** Spot-Slam und Spot-Battle



## Fiete

App für Kleinkinder mit vielen, einfachen Aktivitäten zum Ausprobieren. Alles passend zum Matrosen Fiete.

**Verwendet in der Aktion:** Bibliotheksspaß mit Fiete

## Google Übersetzer

App für Übersetzungen in 90 Sprachen, Kamera, Tastatur oder Handschrift für viele Sprachen auch mit Audiofunktion zum Anhören der Wörter.

**Verwendet in den Aktionen:** SprachenKiosk, WortschatzEntdecker

## Die große Wörterfabrik

App zum gleichnamigen Bilderbuch von Agnès de Lestrade mit Animationen und kleinen Spielen. Eine poetische Geschichte über den Wert der Sprache.

**Verwendet in der Aktion:** SprachenKiosk

## HP Reveal by Aurasma

Die App bietet die Möglichkeit, reale Objekte um virtuelle Inhalte zu erweitern („Augmented Reality“). Diese versteckten Informationen lassen sich beim Scannen des Objekts wieder aufrufen.

**Verwendet in der Aktion:** Spicken erlaubt!

## Hut-Affe

Spiele-App von Bilderbuchkünstler Chris Haughton. Der Affe fordert die Kinder zur Interaktion auf: Tür aufmachen, Verstecken spielen, Banane reichen, SMS schicken, Tanzen u. m. Mit viel Witz, in altersgerechter Einfachheit.

**Verwendet in der Aktion:** Hallo Hut-Affe!

## iMovie

App zur Erstellung/Bearbeitung von Videoclips und Filmtrailern. Verschiedene Trailer-Vorlagen zu unterschiedlichen Genres (Grusel, Märchen, Romantik u. v. m.) mit vorgegebenem Screendesign, Textfeldern und passendem Soundtrack.

**Verwendet in der Aktion:** Buch auf – Trailer ab!

## Kamera

App für Foto- und Videoaufnahmen, auch Frontkamera möglich (standardmäßig auf jedem iPad vorhanden).

**Verwendet in den Aktionen:** BilderKlickSuche, BücherBlitzlicht, #Cover up!

## Moldiv

App zum Gestalten einer Collage aus mehreren Fotos mit vielen Designvorlagen zum Auswählen und Textfunktion.

**Verwendet in der Aktion:** BücherBlitzlicht

## Apps im Einsatz

# Übersicht aller verwendeten Apps

## Monsters behave!

Sprachspiel-App mit frechen Monstern, witzigen Reimen und kleinen Spielen.

**Verwendet in der Aktion:** MonsterKnigge

## Musyc

Eine ästhetisch ungewöhnlich gestaltete App zum spielerischen Komponieren von Klangbildern. Die geometrischen Grundformen Dreieck, Kreis, Quadrat und Rechteck erzeugen jeweils unterschiedliche Klänge. Verschiedene Effekte ermöglichen unendliche Variationen.

**Verwendet in der Aktion:** KlingKlangBilder

## Photo Booth

Foto-App mit vielen Verfremdungseffekten.

**Verwendet in der Aktion:** BilderKlickSuche

## Skitch

Mit der App lassen sich auf einem Foto Beschriftungen vornehmen und Pfeile, Symbole oder kleine Skizzen eintragen.

**Verwendet in der Aktion:** WortschatzEntdecker

## Sticky Notes von Tewks

Virtuelles Notizbuch mit Haftnotizen und Kamerafunktion.

**Verwendet in der Aktion:** iPad-Trip durch die Bibliothek

## Tayasui Sketches Pro

Zeichen-App mit verschiedenen Malwerkzeugen und Effekten (z. B. Aquarell, Buntstift etc.).

**Verwendet in den Aktionen:** Monster Knigge, KlingKlangBilder

## Zeichen Pad von Murtha Design

Kindgerechte Mal-App mit Pinsel, Bunt-, Fett-, Filz- und Stempelstiften und vielen Untergründen etc.

**Verwendet in der Aktion:** BücherBlitzlicht

**Herzlich willkommen**

# Die Stadtbücherei Frankfurt am Main

Die Stadtbücherei Frankfurt am Main ist eine der publikumsstärksten Einrichtungen der Stadt Frankfurt. Pro Jahr zählt die Bibliothek rund 1,5 Millionen Besuche und 2,75 Millionen Ausleihen allein in den Öffentlichen Bibliotheken.

Sie bietet Informationen und Medien in den verschiedenen Formaten, ist Informationsportal, Ausleihstelle, Lernraum und Treffpunkt für Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Seniorinnen und Senioren, für Lernende und Ratsuchende, für Freizeitleser und Musikliebhaber. Die Bibliothek bietet den Zugriff zu elektronischer Information über Datenbanken und das World Wide Web. Die Stadtbücherei ist eine breit vernetzte Bildungsinstitution und arbeitet mit vielen städtischen und überregionalen Bildungs- und Kulturpartnern eng zusammen.

Mit ihren Öffentlichen Bibliotheken, der Fahrbibliothek und den Schulbibliotheken ist sie mehr als 140 Mal in der Stadt präsent. Eine Besonderheit der Stadtbücherei ist die Schulbibliothekarische Arbeitsstelle I sba, die in ihrem Verbund über 100 Schulbibliotheken organisiert. Die sba bietet außerdem allen 160 Frankfurter Schulen thematisch differenzierte ausleihbare Medienangebote, sowie Beratung, Know-how und Leseförderaktivitäten an.

Die junge Zielgruppe wird mit einem ausgebauten Veranstaltungsangebot besonders gefördert. Die kreative Vermittlung von Lesespaß und die Entwicklung von Medien- und Informationskompetenz sind in den Öffentlichen Bibliotheken und in den Schulbibliotheken gleichberechtigte Kernaufgaben.

Mit ihrem Angebot steht die Stadtbücherei für Chancengleichheit, Bildungsgerechtigkeit und freien Informationszugang.

## Die Bibliotheken der Stadtbücherei

(Stand März 2018)

- Zentralbibliothek mit Musikbibliothek,
- Zentrale Kinder- und Jugendbibliothek
- 4 Bibliothekszentren
- 12 Stadtteilbibliotheken
- Fahrbibliothek mit 2 Bücherbussen und über 30 Haltestellen
- 2 BiblioBikes
- 111 Schulbibliotheken im Verbund der Schulbibliothekarischen Arbeitsstelle I sba

