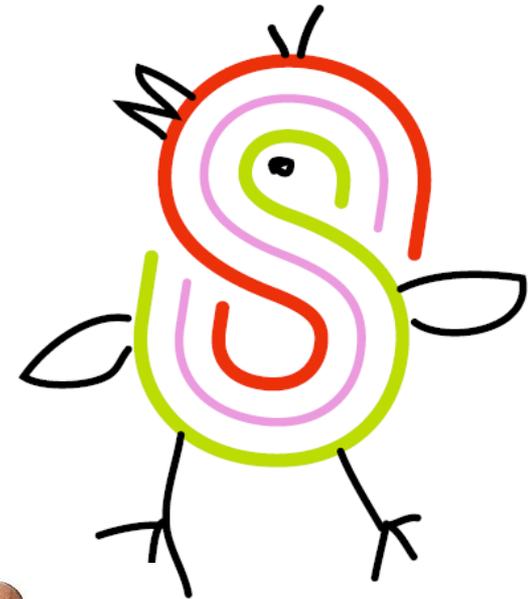


Total digital featuring: Creative Rooms

Ein Programm zum
Erwerb digitaler Kompetenzen
der Kinder- und Jugendbibliothek
Berlin-Spandau

Stadtbibliothek Spandau
Kinder & Jugend
Carl-Schurz-Str. 13
13597 Berlin

Vortragende:
Katrin Seewald
Frank Sommer



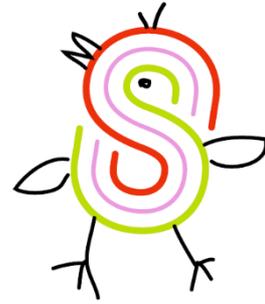
Creative Rooms / Idee



- **Ziele:**
 - Programm für alle 5 Bibliotheksstandorte des Bezirks
 - Einsatz verschiedener, digitalen Medien & Apps
 - Ablaufkonzept für zukünftige Medienworkshops inkl. Leseförderung
 - Kindern neue Räume und Impulse in der digitalen Welt eröffnen
 - Kinder erfahren als „digital natives“
Wertschätzung ihrer Kenntnisse



Creative Rooms / Partner



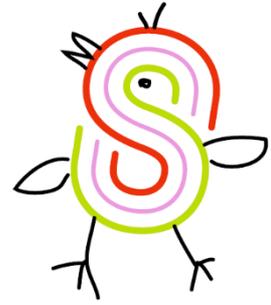
- Förderung durch das Programm „Total digital“



- Projektzeitraum: Februar 2019 – März 2020
- Kooperationspartner:



Creative Rooms / Module



- Ein Name – 4 Module – 5 Workshops



Creative Rooms / Workshop

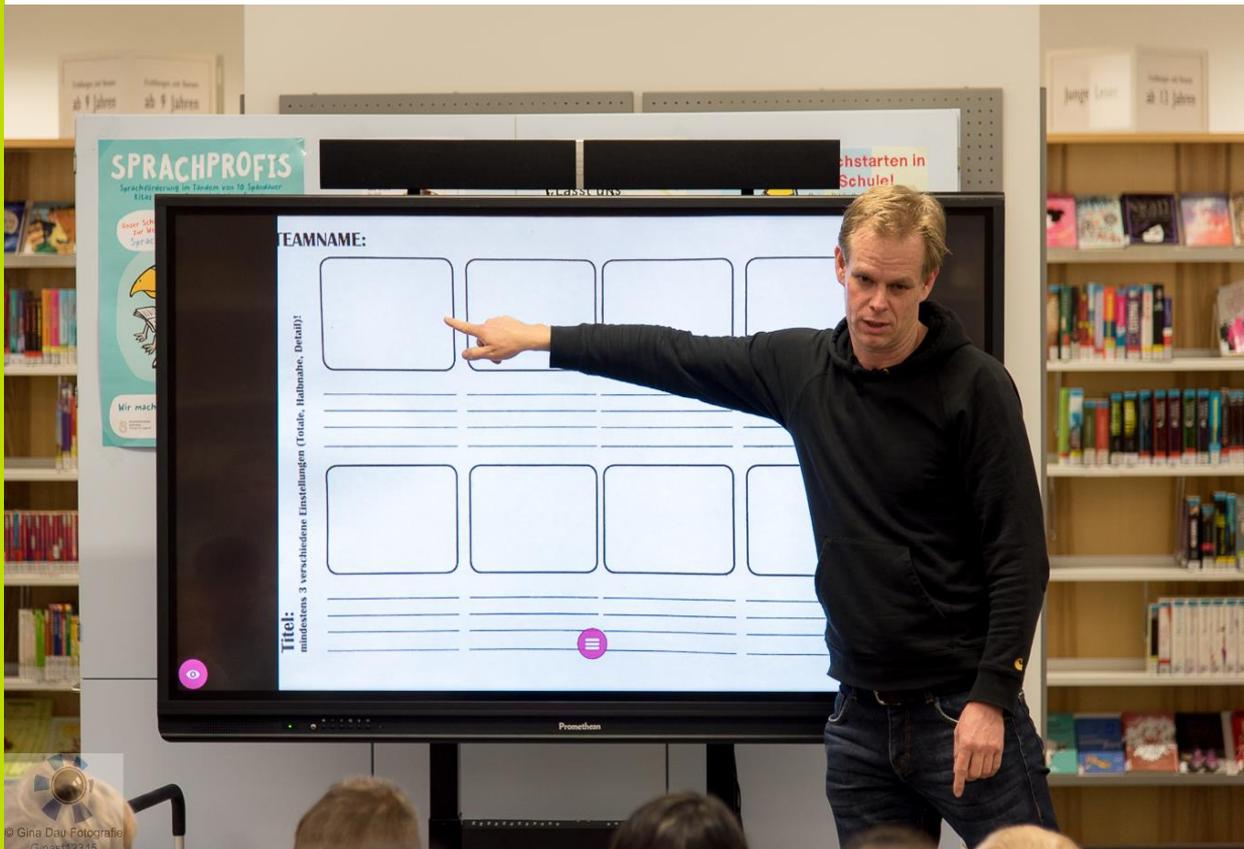


- 3 Stunden in der Bibliothek
- 20-25 Kinder zw. 10 und 13 Jahre
- 1 Künstler/in + 1 Bibliothekar/in
- **Technik/Ausstattung**
- ActivPanel oder Beamer mit Leinwand
- 5 Tablets mit aufgespielter und aktualisierter App iMovie und SketchBook Express
- 5 3D-Stifte mit Nachfüllfarben
- Verbindung von Tablet zu ActivPanel / Beamer

Creative Acting / Modul 1



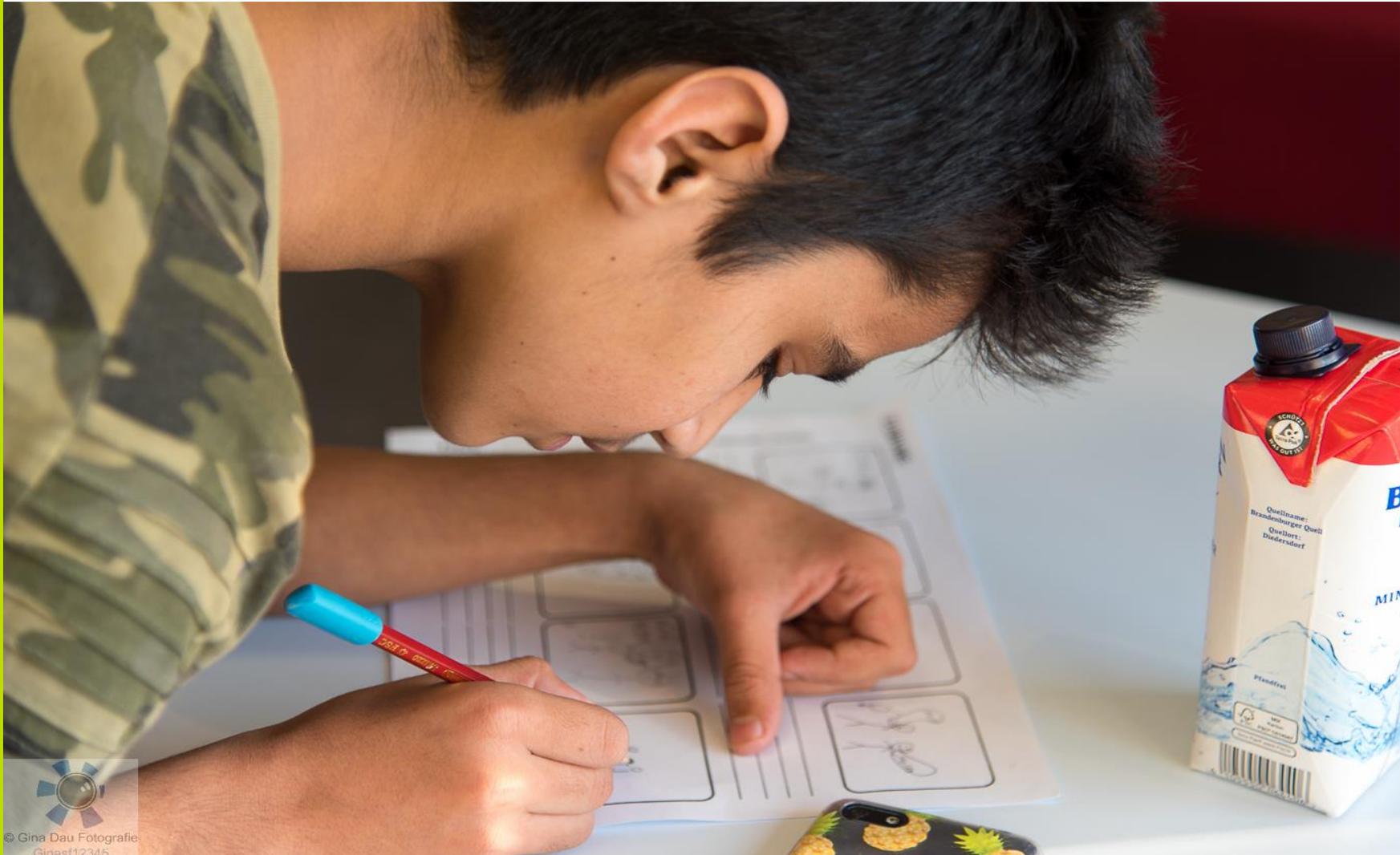
- Storyboard schreiben, Filmen und Schneiden mit der App iMovie und präsentieren



Creative Acting



Creative Acting



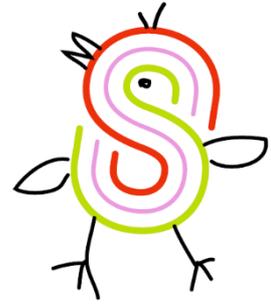
Creative Acting



Creative Acting



Creative Painting / Modul 2



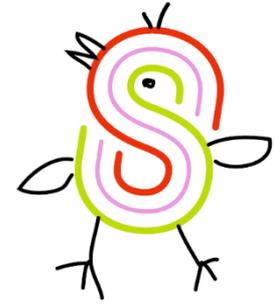
- Superhelden-Figur entwerfen, zeichnen mit der App SketchbookExpress und präsentieren



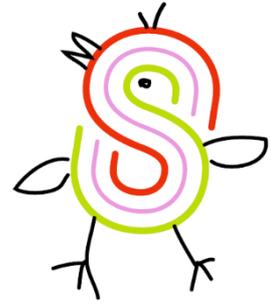
Creative Painting



Creative Painting

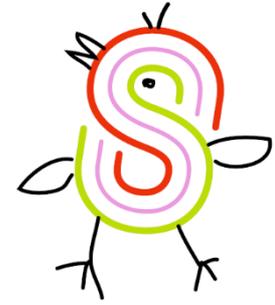


Creative Painting





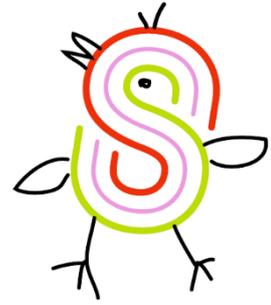
Creative Gaming / Modul 3



- Stadtplan gestalten, mit 3D-Stift kreativ gestalten und live präsentieren



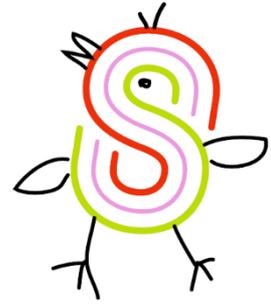
Creative Gaming



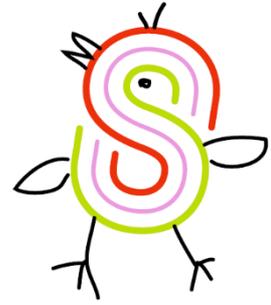
Creative Gaming



Creative Gaming



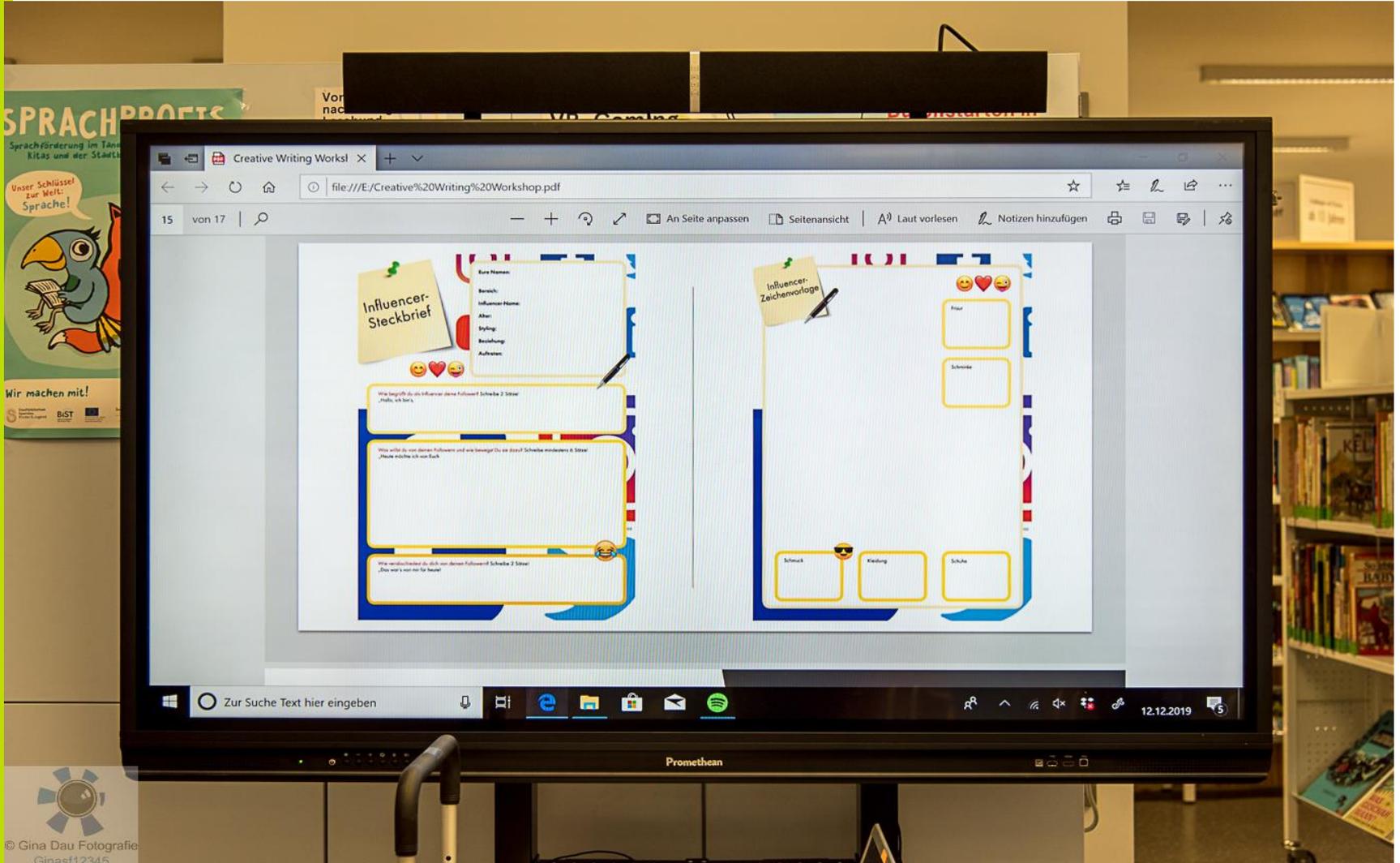
Creative Writing / Modul 4



- Influencer-Figur erfinden, Moderationstext schreiben mit Tablet und App Notice und live präsentieren



Creative Writing

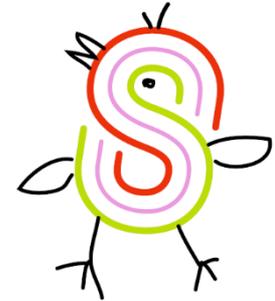


Creative Writing



Creative Writing





Promethean

Creative Rooms / Ergebnisse



- Alle Workshops verliefen sehr erfolgreich
- Begeisterung der TN
- Frage nach Wiederholung
- Modulidee hat sich bewährt
- Verschiedenste Kompetenzen werden gefördert
- Unterschiedliche digitale Medien kommen zum Einsatz



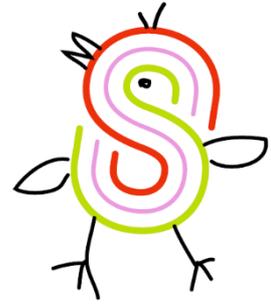
Creative Rooms / Herausforderungen



- Antragstellung
- Suche nach Kooperationspartner*innen
- Suche nach Workshopleiter*innen über das Medienkompetenzzentrum Spandau
- Anzeige / Bewerbung / Auswahl
- Verträge / Materialbeschaffung



Creative Rooms / Herausforderungen



- Vorbereitung der Workshopräume in 5 Bibliotheksstandorten
- Aktualisierung Apps
- Gleicher Ablauf mit Begrüßung und Verabschiedung der TN und Übergabe Urkunden



Creative Rooms / **Wie weiter?**



- Verstetigung
- 2020: im Rahmen der 100-Jahrfeier der Stadtbibliothekbibliothek



Creative Rooms / Bibliotheks- pädagogik



- Einfach anwendbare Module in allen Bibliotheken
- Inhaltlich: alters- und zielgruppenorientiert, keine Über- oder Unterforderung
- Lösung für die zwei Herausforderungen der Bibliotheken:
 - großer Bedarf
 - geringes Personalangebot



Total digital feat. Creative Rooms

Wir danken für Ihre
Aufmerksamkeit



Stadtbibliothek
Spandau

