



## Partnerschaftlich kulturell bilden: Digitale Chancen nutzen in Kooperation mit der vhs

Leipzig

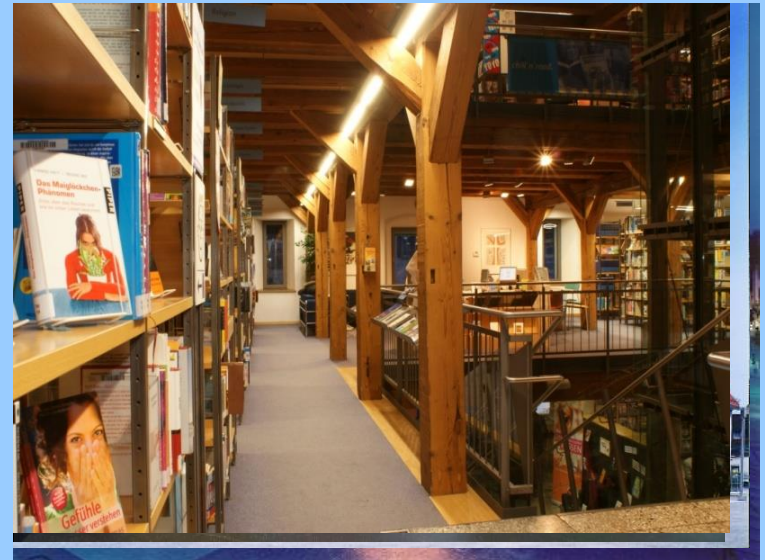
5. Forum Bibliothekspädagogik

Mittwoch, 29. Januar 2020



Frank Raumel

Bibliotheksleiter MIZ Biberach





## Vorstellung : Frank Raugel und das MIZ Biberach

- Studium Bibliothekswesen FHB Stuttgart 1979 – 1982
- 3 Jahre Stellvertreter in der Kreisergänzungsbücherei in Villingen-Schwenningen
- seit 1990 Leiter der Stadtbücherei Biberach / Riß
- seit 2014 - 2018 dbv-Kommission Kundenorientierte Services
- seit 11/2014 dbv-Kommission BaWü Bibliothekspädagogik
- seit 2018 dbv-Kommission Bibliothek & Schule (Gast)





Viehmarktstraße 8  
88400 Biberach

**Telefon**  
07351/51498

**Telefax**  
07351/51526

**Öffnungszeiten:**  
Di 10:00-19:00  
Mi 10:00-19:00  
Do 10:00-19:00  
Fr 10:00-19:00  
Sa 10:00-14:00

## Das Medien – und Informationszentrum MIZ



- Denkmalsgeschütztes Spitalgebäude 1515
- Renoviert 1993 -1995

[www.medienzentrum-biberach.de](http://www.medienzentrum-biberach.de)  
[info@medienzentrum-biberach.de](mailto:info@medienzentrum-biberach.de)

Wochenöffnungszeiten: 40, Jahresöffnungszeiten 2018 mit Zweigstellen: 4719 h





# Ressourcen 2019

## Räume

Zentrale: renovierter Altbau,  
1045 qm Publikumsfläche



Zweigstellen: Neubau

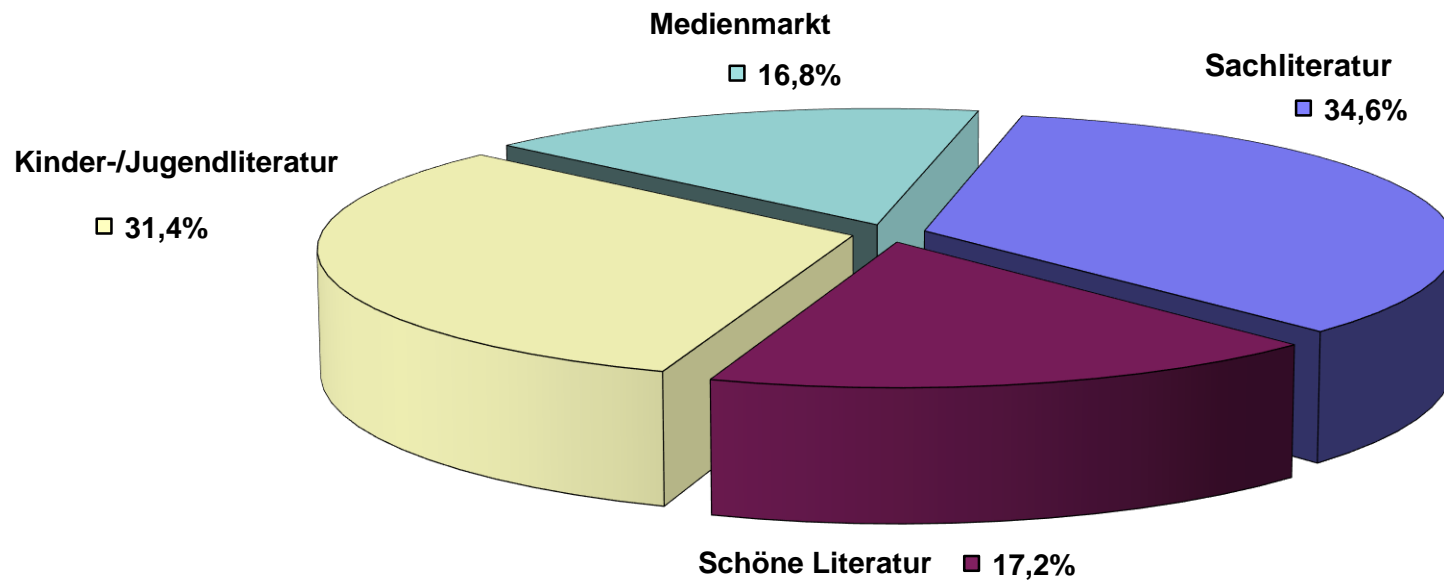
300 qm Mediothek der Gymnasien

350 qm Schulbücherei im Heinz H.  
Engler-Forum (RS + GMS)



# 117.900 Medien insgesamt

Bestand nach Mediengruppen MIZ 2018  
( Anteil non-print Abt.1 - 60: 25,8 %)

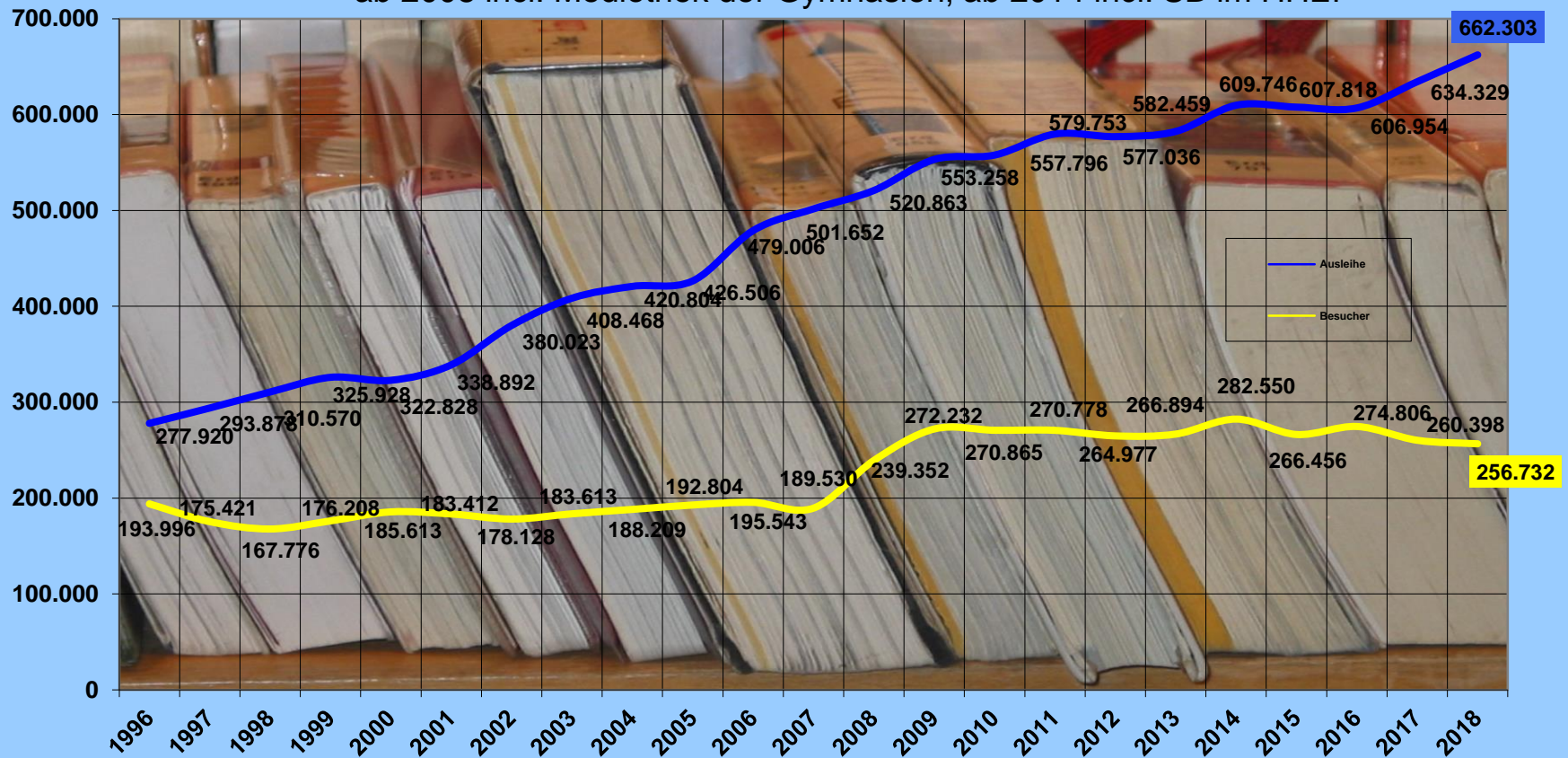






# Leistungszahlen 2019 (incl. Zweigstellen)

Mediennutzung und Besucher (inhouse) der Stadtbücherei 1996 - 2018  
 ab 2008 incl. Mediothek der Gymnasien, ab 2014 incl. SB im HHEF





Sprachförderung

Spital

Turngemeinde BC

## Vernetzt mit vielen Partnern

kommunale Träger

Landkreis

kirchliche Träger

freie Träger

Hölzle

Stadtbücherei

Tommi

Museum

Kunstverein

KiTas

Schulen

Familienbildungsstätte

vhs

Kreis-Medienzentrum

Freibad

Kulturverwaltung

Jugendkunstschule

Freundeskreis Lust auf Lesen e.V.



## Ziele unserer kulturellen Bildung

- Förderung des Spracherwerbs
- Förderung der Leselust
- Förderung der Lesekompetenz
- Förderung der Medienkompetenz (Wie funktioniert ein Buch, ein E-Book-Reader)
- Förderung der Recherchekompetenz (Wie funktioniert eine Suchmaschine, Datenbank ...)
- Förderung der Informationskompetenz (Fake News...)
- Förderung anderer kultureller Fähigkeiten (Musik, Tanz, Theater, Kunst, Spielen etc.)







## Zielerreichung durch Bereitstellung entsprechender Literatur und Übungsangebote



Unsere Medienangebote und bibliothekspädagogischen Angebote sind in unserem Portfolio LLL – „Lesen und Lernen: Ein Leben lang. Mit Ihrer Stadtbücherei.“ zusammengefasst.

Darunter auch die Makerspace-Angebote:



## Digitale Welten selbst gestalten **MINT**

„Das Programmieren ist eine der wesentlichen Kulturtechniken der Zukunft.“  
*Als es möglich war, dem Vater Andy*

„Funktionen wissen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen.“

*Wahrung in der digitalen Welt. Wie steigt der Selbstbewusstheit Kompetenzen aus?*

### Ziele

Die Schülerinnen und Schüler lernen, dass sie nach der Einführung in die Logik der Programmierung (Coding) in der Lage sind, digitale Spiele selber zu gestalten. Sie lernen in kleinen Schritten verschiedene Arten von Befehlen und deren Auswirkung auf Maschinen und Programme kennen.

**Scratch/Blockly-Programmieren die kleine Biene und führe sie durchs Labyrinth.**

Zielgruppe: 6 - 9 Jahre, Dauer: 90 Minuten

In Kleingruppen wird die kleine Biene so programmiert, dass sie Buchstaben, Schiffe, Farben und Formen, Tiere, Wälder, Buchstaben, Gegenstände findet oder ein Labyrinth durchläuft.

Bildungsrichtungen können die Biene für 4 Wochen gegen eine Gebühr von 10 Euro ausleihen. **NEU**



**Franklin-Gliffen Bücher zum Sprechen bringen mit dem digitalen Vorlesewettbewerb.**

Zielgruppe: GS Klasse 1 - 3, Unlektalt, Dauer: 90 Minuten

Die Schüler lesen einige Booklet- und Tip-toe-Bücher. Nach Einführung in die Funktionsweise des audio-digitalen Vorlesewettbeil von Franklin, vertonen sie ihr „eigenes“ Buch, indem sie Transponder verkleben, Texte vorlesen, Geräusche, Lieder und zusätzliche Informationen ergänzen. So erwachen spannende Bücher zum Leben.

Eine interessante Alternative zu den Franklin-Gliffen ist die Teilmenge. Infos dazu finden Sie auf Seite 10.

**Doobots Programmieren die Doobot durch das Zeichnen von Linien und den Gebrauch von Farben **NEU****

Zielgruppe: GS Klasse 1 - 4, Dauer: 90 Minuten

Die Schüler programmieren den Doobot, indem sie verschiedene Farblinien auf einer Wegedreier zeichnen und den Roboter damit in bestimmte Richtungen lenken oder verschiedene Bewegungen ausführen lassen.

**Vorlesen mit Apps-Bilderbuch-Apps auf dem Tablet erleben.**

Zielgruppe: Vorklasse, GS 1. Klasse, Dauer: 90 Minuten

Eine Kleingruppe erlebt gemeinsam mit Tablets eine spannende Geschichte über eine Bilderbuch-App.

### Ansprechpartner

Julia Moder, Tel. 07141/91-946, julia.moder@bibebach-ris.de

Manika Konrad, Tel. 07141/91-946, manika.konrad@bibebach-ris.de

Corona Eggert, Tel. 07141/91-955, corona.eggert@bibebach-ris.de





## Medienkompetenz fördern

Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend sachkundig zu nutzen.

Medienkompetenz umfasst:

1. Medien kennen und nutzen können
2. Sich in der Medienwelt orientieren können
3. an medial vermittelter Kommunikation teilnehmen können
4. eine kritische Distanz zu Medien halten
5. selbst kreativ in der Medienwelt tätig werden





## Kooperation mit der vhs: Aufwand und Nutzen

Aufwand: 2 Gespräche mit Kollegen

- Nutzen:
- \* gemeinsam Referenten suchen und gewinnen
  - \* einheitliche Honorare absprechen
  - \* Räume besser nutzen
  - \* Anmeldung und Bezahlung über vhs - System
  - \* gemeinsames = doppeltes Marketing
  - \* größere Kundenmenge
  - \* verlässlicher Partner (Profis)
  - \* Material der Stadtbücherei auch für vhs-Kurse nutzen
  - \* kulturelle Partnerschaft stärken (Informationsaustausch)
  - \* gemeinsame Ziele entwickeln

Physik für Kids

181-81001

Magnetismus -  
Draht und Magnetfeld

Die Klasse von 8 bis 7 Jahren  
Michael Gsch

Mit unterschiedlichen Drähten wird ein Magnet auf ein anderes Magnet, Mal wird er an, mal nicht, er ab und mal passiert nichts. Wie wird Zauberkraft Magnetismus & 3. Stromkreis. Welche Wirkstoffe sind die Stoffe. Welche Wirkung haben sie zusammen. Drei Magnete sind die technische Anwendung. Wie wird es möglich, sie werden in einem Netz über die Kraft und die Stromflussrichtung von Magneten.

- Was kann ich machen?
- Wie messe ich die Kraft eines Magneten?
- Wie wird Magnetismus erzeugt?
- Wie messe ich einen Stromfluss?
- Wie wird ein Magnetfeld erzeugt?

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

181-81002

Wie kommt der Strom zu uns  
Stromleitung

Die Klasse von 8 bis 12 Jahren  
Michael Gsch

Die Einführung der Batterie legt die Grundlage der Zellen der Elektrizität. Mit dieser werden unterschiedliche Erfindungen basierend auf der Erfindung des Stromes und der Erfindung elektrischer Geräte und anderer Energieerzeugung. Am Ende wird über die Erfindung der Batterie und die elektrischen Leitungsarten besprochen. Wie werden gemeinsame Batterien gebaut, deren Merkmale ermitteln und wie über deren Eigenschaften erfahren.

Damit fließt der Strom zu Hause von der Steckdose kommt, ist eine viel Technik, ist wichtig. In unterschiedlichen Stromflussrichtungen, Stromflussrichtungen und wie der Strom erzeugt und über große Entfernungen mittels der Hochspannung übertragen wird. In unserem Haus verlaufen die vielen verschiedenen Leitungsarten Strom. Wie werden Strom, wie man einen Stromverbrauch messen kann. Wie können wir messen, wie viel Licht & W. fließen, Wasser fließen, etc. Ende. Wie geschieden & R. der Stromverbrauch sein. Was bedeutet in einem offenen Netz, in einem Netz mit geschlossenem Netz und in einem geschlossenen Netz. Wie wird Strom erzeugt und geleitet.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

Programmieren für Kids

181-82001

Wie kann ein Roboter zu laufen  
Wettbewerbs Roboter von 8 bis 11 Jahren  
Michael Gsch

In der Programmierung wird die LEGO Mindstorms Roboter. Durch geringfügige Änderungen und Laden eines neuen Programms können die Roboter in unterschiedlichen Aufgaben eingesetzt werden. So kann ein Roboter zum Beispiel einen Turm aufbauen, Spritzen abgeben und vieles mehr. Programmieren ist ein Prozess, bei dem der Roboter ein Ziel (oder eine Reihe von Zielen) definiert. Durch die Programmierung wird das Verhalten des Roboters so definiert, dass er in der Lage ist, diese Ziele zu erreichen. Es gibt eine Reihe von Aufgaben, die der Roboter erledigen muss, um diese Ziele zu erreichen. Dies ist ein Prozess, bei dem der Roboter ein Ziel (oder eine Reihe von Zielen) definiert. Durch die Programmierung wird das Verhalten des Roboters so definiert, dass er in der Lage ist, diese Ziele zu erreichen. Es gibt eine Reihe von Aufgaben, die der Roboter erledigen muss, um diese Ziele zu erreichen.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

181-82002

LEGO Mindstorms  
Wie kann ein Roboter zu laufen  
Wettbewerbs Roboter von 8 bis 11 Jahren  
Michael Gsch

Die Einführung der Batterie legt die Grundlage der Zellen der Elektrizität. Mit dieser werden unterschiedliche Erfindungen basierend auf der Erfindung des Stromes und der Erfindung elektrischer Geräte und anderer Energieerzeugung. Am Ende wird über die Erfindung der Batterie und die elektrischen Leitungsarten besprochen. Wie werden gemeinsame Batterien gebaut, deren Merkmale ermitteln und wie über deren Eigenschaften erfahren.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr



181-82003

LEGO Mindstorms  
Wie kann ein Roboter zu laufen  
Wettbewerbs Roboter von 8 bis 11 Jahren  
Michael Gsch

Die Einführung der Batterie legt die Grundlage der Zellen der Elektrizität. Mit dieser werden unterschiedliche Erfindungen basierend auf der Erfindung des Stromes und der Erfindung elektrischer Geräte und anderer Energieerzeugung. Am Ende wird über die Erfindung der Batterie und die elektrischen Leitungsarten besprochen. Wie werden gemeinsame Batterien gebaut, deren Merkmale ermitteln und wie über deren Eigenschaften erfahren.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

181-83003

Programmieren mit Scratch - ganz  
einfach

Die Klasse von 10 bis 12 Jahren  
Michael Gsch

Mit dem kostenlosen Lernprogramm Scratch lässt sich einfach programmieren. In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt. Die Teilnehmer werden lernen, wie man eine Geschichte erzählt, die sie als ein Comic mit Sprachblöcken erzählt. Auch ein eigenes Spiel erstellen ist möglich. In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt. Die Teilnehmer werden lernen, wie man eine Geschichte erzählt, die sie als ein Comic mit Sprachblöcken erzählt. Auch ein eigenes Spiel erstellen ist möglich. In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

181-83004

Scratch - Gestalte ein interaktives  
Objekt

Die Klasse von 10 bis 12 Jahren  
Michael Gsch

In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt. Die Teilnehmer werden lernen, wie man eine Geschichte erzählt, die sie als ein Comic mit Sprachblöcken erzählt. Auch ein eigenes Spiel erstellen ist möglich. In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt. Die Teilnehmer werden lernen, wie man eine Geschichte erzählt, die sie als ein Comic mit Sprachblöcken erzählt. Auch ein eigenes Spiel erstellen ist möglich. In diesem Kurs wird die Grundlagen der Programmierung mit Scratch erlernt.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr



IN KOOPERATION MIT DER STADTBÜCHEREI

181-82004

LEGO Mindstorms  
Wie kann ein Roboter zu laufen  
Wettbewerbs Roboter von 8 bis 11 Jahren  
Michael Gsch

Die Einführung der Batterie legt die Grundlage der Zellen der Elektrizität. Mit dieser werden unterschiedliche Erfindungen basierend auf der Erfindung des Stromes und der Erfindung elektrischer Geräte und anderer Energieerzeugung. Am Ende wird über die Erfindung der Batterie und die elektrischen Leitungsarten besprochen. Wie werden gemeinsame Batterien gebaut, deren Merkmale ermitteln und wie über deren Eigenschaften erfahren.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr

181-82004

LEGO Mindstorms  
Wie kann ein Roboter zu laufen  
Wettbewerbs Roboter von 8 bis 11 Jahren  
Michael Gsch

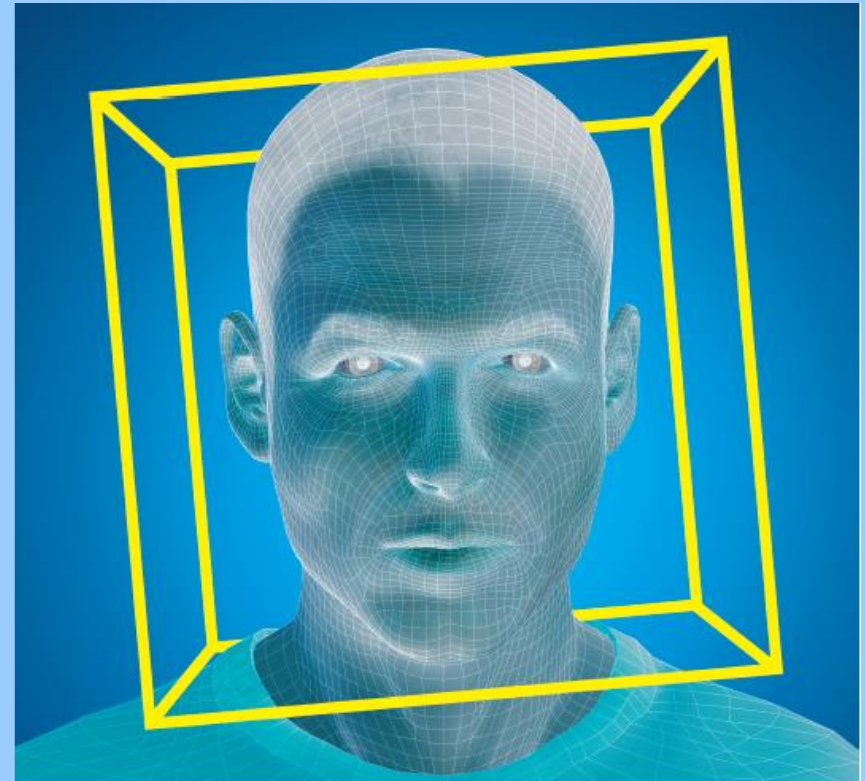
Die Einführung der Batterie legt die Grundlage der Zellen der Elektrizität. Mit dieser werden unterschiedliche Erfindungen basierend auf der Erfindung des Stromes und der Erfindung elektrischer Geräte und anderer Energieerzeugung. Am Ende wird über die Erfindung der Batterie und die elektrischen Leitungsarten besprochen. Wie werden gemeinsame Batterien gebaut, deren Merkmale ermitteln und wie über deren Eigenschaften erfahren.

Samstag, 01.10.2018, 10:00-11:30 Uhr
Mittwoch, 07.10.2018, 10:00-11:30 Uhr



Stadtbücherei Biberach

unterstützt durch eine  
Werbeseite im vhs-Programm...



## MakerSpace: Lernen durch Machen.

Entdecke Neues, überwinde Grenzen und erweitere Deinen Horizont.

Vergiss die graue Theorie und MACH'S!

Es ist ganz leicht: Mit den MakerSpace-Angeboten der Stadtbücherei.

**Die Stadtbücherei. Mitten in Biberach. Mitten im Leben.**

Viehmarktstraße 8 · 88400 Biberach · Telefon 0 73 51 / 51-4 98 · Telefax 0 73 51 / 51-526

info@medienzentrum-biberach.de · www.medienzentrum-biberach.de

Öffnungszeiten: Di - Fr 10:00 - 19:00 Uhr, Sa 10:00 - 14:00 Uhr





## **Partnerschaftlich kulturell bilden: Digitale Chancen nutzen in Kooperation mit der vhs**

Langfristiger Nutzen:

- \* kulturelle Partnerschaft stärken durch
  - Informationsaustausch
  - gemeinsame Projekte
- \* gemeinsame Ziele entwickeln
- \* als kommunale Partner der Bildungseinrichtungen auftreten



Stadtbücherei Biberach



**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit !**

**Ich freue mich auf Ihre Fragen!**



*„Was immer du tun kannst oder wovon Du träumst – fange es an.  
In der Kühnheit liegt Genie, Macht und Magie“*

*Johann Wolfgang von Goethe*

**Weitere Informationen:**

**[www.medienzentrum-biberach.de](http://www.medienzentrum-biberach.de)**  
Wir über uns / Fachinformationen für  
KollegInnen

**[frank.raumel@biberach-riss.de](mailto:frank.raumel@biberach-riss.de),**  
**fon +49 7351 51555**

