



LEIPZIGER
STÄDTISCHE
BIBLIOTHEKEN



Hochschule für Technik,
Wirtschaft und Kultur Leipzig

Technology
Arts Sciences
TH Köln



HAW
HAMBURG



HOCHSCHULE
DER MEDIEN



Programm

5. Forum Bibliothekspädagogik: Pluspunkt Kultur erleben

Mittwoch, 29.01.2020 von 10.00 Uhr bis 16.00 Uhr

Leipziger Stadtbibliothek

Veranstalter: Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig (HTWK) und Leipziger Städtische Bibliotheken in Kooperation mit der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW), der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM), der Technischen Hochschule Köln (TH Köln) und dem Berufsverband Information Bibliothek (BIB).

Unterstützt wird die Tagung dankenswerterweise von der ekz.bibliotheksservice GmbH, der b.i.t.verlag GmbH und dem Förderverein der HTWK Leipzig.



Verein zur Förderung der
Hochschule für Technik, Wirtschaft
und Kultur Leipzig e.V.



Förderverein
HTWK Leipzig

10.00-11.15 Uhr: Begrüßung und Keynotes

Oberlichtsaal, 2. Etage

Eröffnung und Begrüßung

Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl, Forum Bibliothekspädagogik, HTWK Leipzig
Susanne Metz, Leipziger Städtische Bibliotheken

Keynotes

Dr. Bernd Schmid-Ruhe, Stadtbibliothek Mannheim

Bibliotheken als Akteure kultureller Bildung

Teresa Darian und Hassan Soilihi Mzé, Kulturstiftung des Bundes

Kulturelle Teilhabe – neue Wege der Vermittlung und die Rolle der Bibliotheken

11.30-13.00 Uhr: Partnerschaftlich kulturell bilden

Projektpräsentationen, Raum „Huldreich Groß“, 4. Etage

Moderation: Prof. Dr. Tom Becker, TH Köln

Frank Raumel, Medien- und Informationszentrum Stadtbücherei Biberach

Digitale Chancen nutzen in Kooperation mit der vhs

Abstract: In enger Kooperation widmen sich die Stadtbücherei und die Volkshochschule Biberach der Aufgabe der digitalen Bildung aller Altersgruppen. Erstmals wurde die inhaltliche, organisatorische und formale Gestaltung eines ganzen Bildungssegments miteinander entwickelt und untereinander abgestimmt.

Kathrin Joswig und Leonie Hintz, Bücherhallen Hamburg

Digitale Bildung – vernetzt vor Ort

Abstract: Eine interne Weiterbildung für Medienpädagogik, ein Coder-Dojo und künstliche Intelligenz im Museum: Wir stellen gelungene Kooperationen aus dem Bereich digitale Bildung vor und gehen besonders auf die Aspekte ein, die für eine Übertragung auf andere Bibliothekssysteme nützlich sein könnten.

Bettina Harling, Stadtbibliothek Mannheim

Musik – Sprache – Gemeinsamkeit

Abstract: Das gemeinsame Projekt von Popakademie, Quartiermanagement und Stadtbibliothek Mannheim richtete sich vorrangig an Kinder zwischen 5 und 9 Jahren aus neu zugewanderten Familien aus Bulgarien und Rumänien. Das Projekt wurde in zwei Stadtteilen mit hoher sozialer Problemlage durchgeführt.

Karina Fink und Mareike Post, Münchner Stadtbibliothek

„Track’n’Field“ – das kooperative Musikprojekt für Junge Erwachsene

Abstract: Das Projekt „Track’n’Field – make your own song“ entstand in Kooperation mit dem JFF (Institut für Medienpädagogik) und bietet jungen Musiker*innen kostenlos die Chance, unter professionellen Bedingungen eine Musik-Videosession in einem mobilen Tonstudio aufzunehmen. Partizipation, Diversität, Nachwuchsförderung, Vernetzung und Kooperation sind die zentralen Aspekte bei der Angebotsentwicklung.

11.30-13.00 Uhr: Wege zur Kultur entdecken

Projektpräsentationen, Raum „Franz Dominic Grassi“, Erdgeschoss

Moderation: Sarah Wildeisen, HAW Hamburg

Ronald Gohr, Stadt- und Landesbibliothek im Bildungsforum Potsdam

„Wie kommt das W in den Baum? – eine Buchstabenreise durch Potsdam“. Digitale Leseförderung mal anders!

Abstract: Deutsche und geflüchtete Kinder haben mit Tablets großformatige Fotos von gefundenen Buchstaben im Stadtraum erstellt, sie digital bearbeitet, kreativ-künstlerisch verfremdet, mit eigenen Texten versehen und schließlich in einer Wanderausstellung präsentiert. Ausgezeichnet mit dem Deutschen Lesepreis 2017.

Karen Gröning, Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Das Projekt „LeseZeichen – Kinderbücher mit Gebärdensprache erzählt“ in der ZLB

Abstract: Das Ohr ermöglicht Sprache, Geräusche und Musik zu hören. Aber was, wenn der Weg nicht funktioniert? Die Gebärdensprache ist eine Möglichkeit diese Hürde zu überwinden. Wie das bei Büchern geht, wird beispielhaft an diesem Leseförderungsprojekt in Kooperation mit dem Gehörlosenverband Berlin e.V. vorgestellt.

Katrin Seewald und Frank Sommer, Stadtbibliothek Spandau, Eventilator Berlin

Creative Rooms

Abstract: Das Projekt, bestehend aus vier unterschiedlichen, kreativen Formaten, eröffnet Kindern und Jugendlichen neue Impulse und Räume in der digitalen Welt. Die Teilnehmer*innen erfahren als 'digital natives' Wertschätzung ihrer Kenntnisse. Finanzierung durch das Programm „Kultur macht stark“.

Robert Elstner, Leipziger Städtische Bibliotheken

Von der Leine gelassen. Wie kritisch Jugendliche mit Literatur umgehen können und wie und wo sie für ihre Favoriten werben wollen

Abstract: Die Leipziger Jugend-Literatur-Jury wurde 2006 gegründet. Diskutiert werden Novitäten einer Jahrgangsproduktion. Wie kritisch gehen Jugendliche mit Szenarien um? Was sie mögen, was sie inspiriert, was sie aufregt und wie man die Arbeit der Jury kulturell und bildungspolitisch vernetzen kann.

Tabea Laue und Patricia Fasheh, Stadtbücherei Schwarzenbek

Jahres-Rap-Rückblick – 30 Jahre nach dem Mauerfall

Abstract: Das geförderte Projekt war eine einwöchige Workshop-Reihe in den Bereichen Sprach-, Lese- und Medienkompetenz. Kinder zwischen 10 und 12 Jahren haben in einem Rap-, Video-, und Schnittworkshop anhand regional erschienener Artikel einen Rap über den Mauerfall geschrieben, aufgenommen und im Anschluss ein Musikvideo gedreht.

11.30-13.00 Uhr: Kultur erlebbar machen – Digitale Chancen nutzen

Workshop 1, Kinderbibliothek Veranstaltunginsel, Erdgeschoss

Susanne Brandt, Büchereizentrale Schleswig-Holstein

Wie kommen die Wörter in meinen Kopf? Kinderfragen zur Agenda 2030 im Dialog mit Kunst und Kultur

Abstract: Nachhaltige Entwicklung ist eine kulturelle Herausforderung. Bibliotheken können an der Umsetzung dieses Weltzukunftsplans mitwirken. Am Beispiel des Projekts „Das weiße Blatt“ wird erlebbar, wie sich Wahrnehmung, Kreativität und die Lust am Mitdenken in der frühen Kindheit als Schlüssel erweisen.

Workshop 2, Lesesaal, 2. Etage

Jana Viehweger und Caroline Linde, Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Peer 2 Peer: Lernteams in der Bibliothek

Abstract: In diesem Workshop wird das Peer 2 Peer-Konzept zur Einrichtung und Moderation von Lernteams vorgestellt. Hierbei geht es um den niedrighschwelligigen Zugang zu digitaler Bildung in der Balance zwischen selbstbestimmtem Lernen und aktiven Austausch in der Gruppe.

Workshop 3, LeipzigZimmer, 1. Etage

Alexandra Speer, Norina Müller und Carolin Vidmar, Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK), HdM Stuttgart

Spitzt die Ohren, Lauscher auf – ein Workshop für Hörmedien in der Pädagogik

Abstract: In diesem Workshop wollen wir gemeinsam erarbeiten, wie ein Hörmedium unter verschiedenen Aspekten und Kriterien bewertet werden kann. Anhand von Praxisbeispielen sollen Möglichkeiten gesammelt werden, um den Methodenbaukasten sinnvoll für den pädagogischen Einsatz von Hörmedien nutzen zu können.

Workshop 4, Jugendbereich, 2. Etage

Susan Panzer, N.N., Kultur- und Bildungseinrichtungen aus dem Jour Fixe kultureller Bildung der Stadt Leipzig

Über den Tellerrand geblickt

Abstract: Mit dem Blick über den eigenen kulturellen und pädagogischen Tellerrand hinaus lassen sich ganz neue Ansätze, Methoden und Zielsetzungen kennenlernen. Im Workshop finden die Theater-, Museums-, Kunst-, Musik- und Medienpädagogik zusammen und zeigen unterschiedliche Möglichkeiten, ein Thema zu bearbeiten.

Workshop 5, Fachliteratur, Naturwissenschaften, 1. Etage

Anja Schrön und Karsta Kühnlein, Stadtbibliothek Chemnitz

Digital-Analoge-Veranstaltungen im Team entwickeln

Abstract: Aufbauend auf unserer Praxis-Erfahrung stellen wir ein Baukasten-Prinzip vor, mit dessen Hilfe unterschiedlichste bibliothekspädagogische Veranstaltungen kooperativ konzipiert werden können. Anschließend wenden die Teilnehmenden das Prinzip praktisch an und beginnen mit der Entwicklung einer Veranstaltung.

Workshop 6, Raum 311, 3. Etage

Kirsten Münch und Veronika Spinner, Klassik Stiftung Weimar

„Die Welt in einem Buch“. Aktuelle Literaturvermittlung an historischen Objekten

Abstract: Am Beispiel des Reisewerks Alexander von Humboldts in der Weimarer Bibliothek lädt der Projekttag „Die Welt in einem Buch“ dazu ein, Bibliotheken als Wissensarchitekturen und öffentliche Orte kennenzulernen und historische Bücher nach Hinweisen auf ihre Geschichte zu untersuchen.

13.00-14.00 Uhr: Mittagspause

Oberlichtsaal und Foyer, 2. Etage

Mittagsimbiss und „Markt der Möglichkeiten“

- Hassan Soilihi Mzé, Kulturstiftung des Bundes
Programm „hochdrei – Stadtbibliotheken verändern“
- Brigitta Wühr, Deutscher Bibliotheksverband e.V.
Förderprogramm kulturelle Bildung für Kinder und Jugendliche „Total digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien“
- Dr. Christine Range, Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen e.V. (LKJ)
Projekte der LKJ zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung
- Studierende der HdM Stuttgart
Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK)
- Studierende der HAW Hamburg, TH Köln und HTWK Leipzig
Informationen und Projekte aus den Hochschulen

14.00-15.30 Uhr: Kultur erlebbar machen – Digitale Chancen nutzen

Workshop 1, Raum „Franz Dominic Grassi“, Erdgeschoss

Hanno Koloska, Stadtbibliothek Friedrichshain-Kreuzberg

Den Leseknick glätten: Text-Adventure-Games und Interactive Fiction in der Leseförderung Jugendlicher

Abstract: Text-Adventure-Games beteiligen den/die Leser*in an der Entwicklung der literarischen Handlung. Ziel des Workshops ist es, solche Games kennenzulernen, ihre Mechaniken zu verstehen, selbst eine interaktive Geschichte zu entwerfen und das Potential von Interactive Fiction für die Leseförderung auszuloten.

Workshop 2, LeipzigZimmer, 1. Etage

Christina Klauke und Constanze Bartosch, Stadt- und Regionalbibliothek Erfurt

Bibliothek als Dritter Ort – Sozialisationsimpulse und Netzwerkarbeit

Abstract: Einblick in die lebendige Entwicklung der Bibliothek zum Dritten Ort und in die Eigendynamik der regionalen Netzwerkarbeit an Hand konkreter Beispiele, die die vielfältigen generationsübergreifenden Angebote für sehr unterschiedliche Bevölkerungsgruppen aufzeigen.

Workshop 3, Oberlichtsaal, 2. Etage

Prof. Dr. Tom Becker und Yvonne Fischer, TH Köln

#tdog20 – partizipative Diskussionsformate in und mit Bibliotheken umsetzen

Abstract: In einem Workshop diskutieren wir über 13 partizipative Diskussionsformate, die von TH Studierenden erarbeitet und teils in der Praxis erprobt worden sind, mit dem BIB im Kontext von 'Chemnitz diskutiert', mit der Initiative offene Gesellschaft oder mit dem BPB-Projekt zu miteinander reden.

Workshop 4, Raum 311, 3. Etage

Kathrin Joswig und Leonie Hintz, Bücherhallen Hamburg

Gamedesign: Textadventure – interaktive Geschichten am PC erfinden und spielen

Abstract: Textadventures sind ein besonderes Gaming Genre: interaktive Geschichten, die den/die Leser*in vor eine Wahl stellen, wie es weiter gehen soll. Wir stellen das Textadventure-Programm Twine vor und erarbeiten gemeinsam Ideen für den Einsatz in der Bibliothek.

14.00-15.30 Uhr: Podiumsdiskussion **Bindestrich-Pädagogik(en) in der Kulturvermittlung**

Raum „Huldreich Groß“, 4. Etage

Medien-, Literatur-, Museums- und Bibliothekspädagogik – Sind diese angewandten Pädagogik(en) austauschbar? Wodurch unterscheidet sich die Praxis der Kulturvermittlung? Und wie kann es gelingen, (gemeinsam) mit eigenen Profilen kulturelle Teilhabe zu fördern?

Dazu diskutieren

Dr. Skadi Jennicke, Bürgermeisterin und Beigeordnete für Kultur der Stadt Leipzig

Prof. Dr. Sonja Ganguin, Universität Leipzig, Medienpädagogik

Prof. Kerstin Hof, MSH Medical School Hamburg, Kunst und Gesellschaft - Schwerpunkt Poesie

Prof. Dr. Kerstin Keller-Loibl, HTWK Leipzig, Bibliothekspädagogik

Prof. Dr. Gisela Weiß, HTWK Leipzig, Museumspädagogik

Moderation: Prof. Dr. Ute Krauß-Leichert, HAW Hamburg und Dr. Bernd Schmid-Ruhe, Stadtbibliothek Mannheim

15.45-16.00 Uhr: Resümee, Abschluss

Oberlichtsaal, 2. Etage