


# BIBLIOTHEKEN MIT AUSSICHT

Digitale Leseförderung in den Berliner Öffentlichen Bibliotheken





*Bibliotheken fördern  
Schlüsselkompetenzen  
für das lebenslange  
Lernen.*

4	VORWORT
6	EINFÜHRUNG
8	<b>GESCHICHTEN ENTDECKEN</b>
10	WÖRTER EROBERN
11	DIE MAGISCHE SIEBEN
12	<b>MEDIEN MACHEN</b>
14	COMICS GESTALTEN
15	HIP-HOP SELBST GEMACHT
16	<b>INFORMATIONEN SAMMELN</b>
18	VOM SUCHEN UND FINDEN
19	VIEL SPIELEN, MEHR WISSEN
20	DICKES V – DER VÖBB
22	AUSSICHT AUF MEHR
23	IMPRESSUM



## DIGITALE LESEFÖRDERUNG

## VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

diese Broschüre stellt Ihnen ein Bildungs- und Förderprogramm vor, das nicht mehr zwischen analog und online, traditionell und digital unterscheidet, sondern je nach Kontext und Zielgruppe didaktisch sinnvoll spannende Inhalte und partizipative Formate kombiniert, Konzepte erprobt, verwirft oder erneuert. Damit zeigt der Verbund der Öffentlichen Bibliotheken Berlins (VÖBB) einen Ausschnitt aus seiner kulturellen Kinder- und Jugendarbeit, in der er erfolgreich Schlüsselkompetenzen für das lebenslange Lernen fördert. Die Europäische Kommission zählt hierzu digitale Kompetenz, Lese- und Schreibkompetenz sowie soziale Kompetenzen, um jungen Menschen den bestmöglichen Start ins Leben zu ermöglichen.

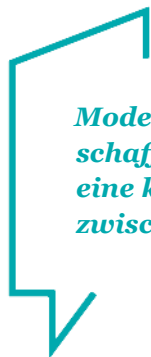
Diese wichtige Arbeit hat das Land Berlin sowohl mit zusätzlichen Haushaltsmitteln für das Projekt „Digitale Welten“ als auch mit Mitteln aus dem Sondervermögen Infrastruktur der Wachsenden Stadt (SIWA II) nachhaltig gestärkt. So kann das Angebot digitaler Medien und mobiler Endgeräte in den Berliner Öffentlichen Bibliotheken flächendeckend ausgebaut werden. Die Mitarbeiter\*innen in den zwölf Berliner Bezirksbibliotheken und der Zentral- und Landesbibliothek Berlin greifen bereits regelmäßig auf die insgesamt mehr als 20 iPad-Koffer zurück, um ihre bewährten bibliothekspädagogischen Angebote für die neuen Anforderungen einer digitalisierten Gesellschaft weiterzuentwickeln und auf die (Medien-)Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen abzustimmen. Berlinweit entstehen nun auch feste Werkräume, sogenannte Makerspaces, als Orte, an denen jede\*r selbstständig und kollaborativ eigene Ideen umsetzen kann.

Diese Broschüre blickt auf das aktuelle Resultat dieser vielgestaltigen Arbeit für alle Berliner Kinder und Jugendlichen sowie für Schulen und Familien. Der VÖBB steht auch hier für Vielfalt: Vielfalt der Menschen, der Medien und der Lebenswelten – zur Stärkung der persönlichen Entfaltung und gesellschaftlichen Teilhabe.

Ich wünsche Ihnen eine spannende Lektüre!

[Klaus Lederer](#)  
Senator für Kultur und Europa





*Moderne Bibliothekspädagogik  
schafft  
eine kreative Verbindung  
zwischen analogen und digitalen Medien.*

## EINFÜHRUNG

Die Öffentlichen Bibliotheken Berlins haben beste Aussichten!

Sie sind attraktive außerschulische Lernorte, in denen Kinder und Jugendliche spielerisch Literatur erleben und lernen, Informationen zu sammeln und einzuordnen. Sprachbildung und Leseförderung, Literaturpädagogik und die Vermittlung von Recherchekompetenz sind wichtige Aufgaben der Öffentlichen Bibliotheken.

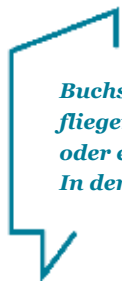
Wir Mitarbeiter\*innen der Berliner Kinder- und Jugendbibliotheken stimmen unsere bibliothekspädagogischen Angebote immer wieder neu auf die Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen ab, um sie zielgruppengerecht zu gestalten. Dafür verknüpfen wir in unserer Praxis digitale und analoge Medien so miteinander, dass die verschiedenen Veranstaltungsformate die aktuelle Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen widerspiegeln.

Literatur und Geschichten aus aller Welt spielen weiterhin eine zentrale Rolle in unseren Bibliotheken. Die jungen Besucher\*innen lesen heutzutage jedoch gleichermaßen Texte in Büchern, im Internet oder in Bilderbuch-Apps. Sie nutzen digitale Lesestifte, um sich Geschichten anzuhören, und bestimmen schriftlich das Spielgeschehen in Textadventures. Im Informationskompetenz-Training lernen sie, kritisch in Büchern, Datenbanken und Online-Quellen zu recherchieren – beispielsweise spannend aufbereitet in digitalen Rallyes.

Zusammen mit unseren Partner\*innen in der Stadt und im VÖBB haben wir den Grundstein für eine zukunftsorientierte Bibliothekspädagogik gelegt – neue Konzepte entwickelt, umgesetzt und geteilt. Wir sind stolz auf das Erreichte und stellen Ihnen in dieser Broschüre aussichtsreiche Beispiele aus unserem vielfältigen Angebot vor. Wir sind aber noch nicht am Ende unserer Wünsche. Wir wollen unsere Programme ausbauen und weiterentwickeln, damit alle Öffentlichen Bibliotheken Berlins an der begonnenen Arbeit partizipieren können.

Mit großem Engagement begeistern wir Tag für Tag Kinder und Jugendliche neu für den Ort Bibliothek. Lassen auch Sie sich anstecken!

[Arbeitsgemeinschaft Digitale Leseförderung im VÖBB](#)



*Buchstaben tasten,  
fliegende Sätze fangen  
oder eine Wörtermaschine programmieren:  
In der Bibliothek wird Literatur zum Erlebnis.*

## GESCHICHTEN ENTDECKEN

Wie Harry Potter zaubern, mit magischen Tieren spielen oder in Comic-Welten versinken – Kinder, die ihren Kinderbuchheld\*innen nahe sein möchten, finden in der Bibliothek das richtige Umfeld.

Zwischen Buchregalen und Sofaecken machen sie ihre ersten Schritte in die bunte, vielfältige Welt der analogen und digitalen Geschichten. Sie blättern in Bilderbüchern, erobern sich neue Wörter – auf Deutsch oder in ihrer Herkunftssprache – und reisen in altbekannte sowie bislang unentdeckte Leseuniversen.

Tablets und Smartboards machen es möglich, Geschichten interaktiv zu erzählen und gemeinsam in der Gruppe zu erleben. So entstehen innovative Programme zur Lese- und Sprachförderung.



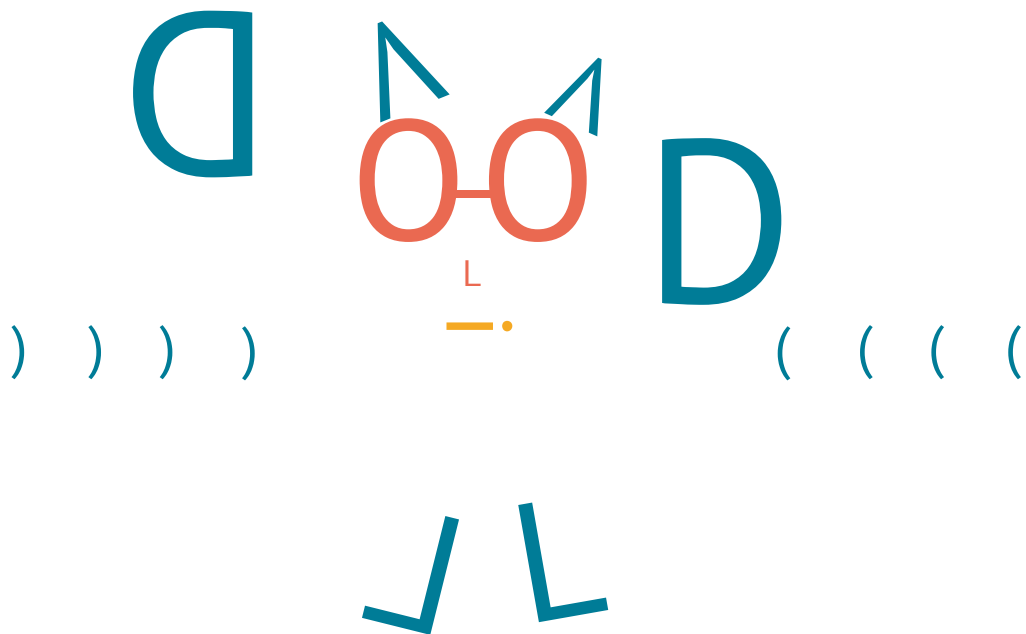
## DIE MAGISCHE SIEBEN

Der Vormittag in der Stadtbibliothek steht im Zeichen des chinesischen Puzzlespiels Tangram. Die Bibliothekspädagogin liest aus dem Bilderbuch „Tangram Katze“ vor, dessen besondere Gestaltung auf sieben geometrischen Tangram-Formen beruht. Im Anschluss legen die Kinder anhand der Illustrationen die Tierfiguren mit Kreisen, Quadraten und Dreiecken nach. Ein Junge legt eine Katze, ein Mädchen findet, sie sei einsam, und legt einen Hund dazu. Auf einem Tablet zeigt die digitale Version des Puzzles weitere Figuren, die den Kindern als Vorlage für ihre Tiercollagen dienen. Die Anordnungen werden immer komplexer. Die Kinder spielen sich von Level zu Level – und trainieren ihre Konzentration und mentale Vorstellungskraft.

## WÖRTER EROBERN

Die Bibliothekspädagogin der Bezirkszentralbibliothek liest von einem Land vor, in dem die Menschen Wörter kaufen und herunterschlucken müssen, um sprechen zu können. Das Bilderbuch heißt „Die Wörterfabrik“, die Geschichte mit den starken Illustrationen zieht die Schulkinder schnell in ihren Bann. Buchstaben ertasten, zweisilbige Wörter lernen und lustige Begriffe finden – die interaktive App zum Buch fordert die Kinder dazu heraus, selbst kreativ mit Sprache umzugehen und sich Wörter anzueignen. Tablets und der Roboterball „Sphero Bolt“ ergänzen das Format: Zuvor programmierte Lichter leuchten in dem Kugelroboter auf. Wer merkt sich die Buchstaben? Wer erkennt ein Wort? Wie hängen Farben und Buchstaben zusammen? Können wir das auch programmieren? Am Ende haben die Schüler\*innen alle Antworten selbst gefunden.





***Vom Konsumenten zum Produzenten:  
Gestalte deine eigene Geschichten-Welt!***

## MEDIEN MACHEN

Mit Smartphone, Tablet und Computer mehr machen als nur telefonieren, daddeln oder im Internet surfen? Willkommen im Makerspace Bibliothek! In den Berliner Öffentlichen Bibliotheken entdecken Kinder und Jugendliche die Vielfalt der medialen Möglichkeiten: Filme drehen, Songs komponieren oder E-Books gestalten.

Bei Veranstaltungen und Projekten zeigen Bibliotheks- und Medienpädagog\*innen, wie junge Besucher\*innen Texte, Musik, Filme und Bilder selbst kreieren, bearbeiten und präsentieren können. Für jede Altersgruppe gibt es entsprechende Angebote. Ziel ist es immer, eine eigene mediale Ausdrucksweise zu finden – mit Freude am Spiel und am Experimentieren.

Die Angebote geben Impulse. Nicht das digitale Endprodukt zählt, sondern der Entstehungsprozess mit Spaß am Entdecken und Ausprobieren. Wenn am Ende ein kleiner Filmspot oder ein gemeinsam gerappter Song besonders gut gelingen – umso schöner.

## COMICS GESTALTEN

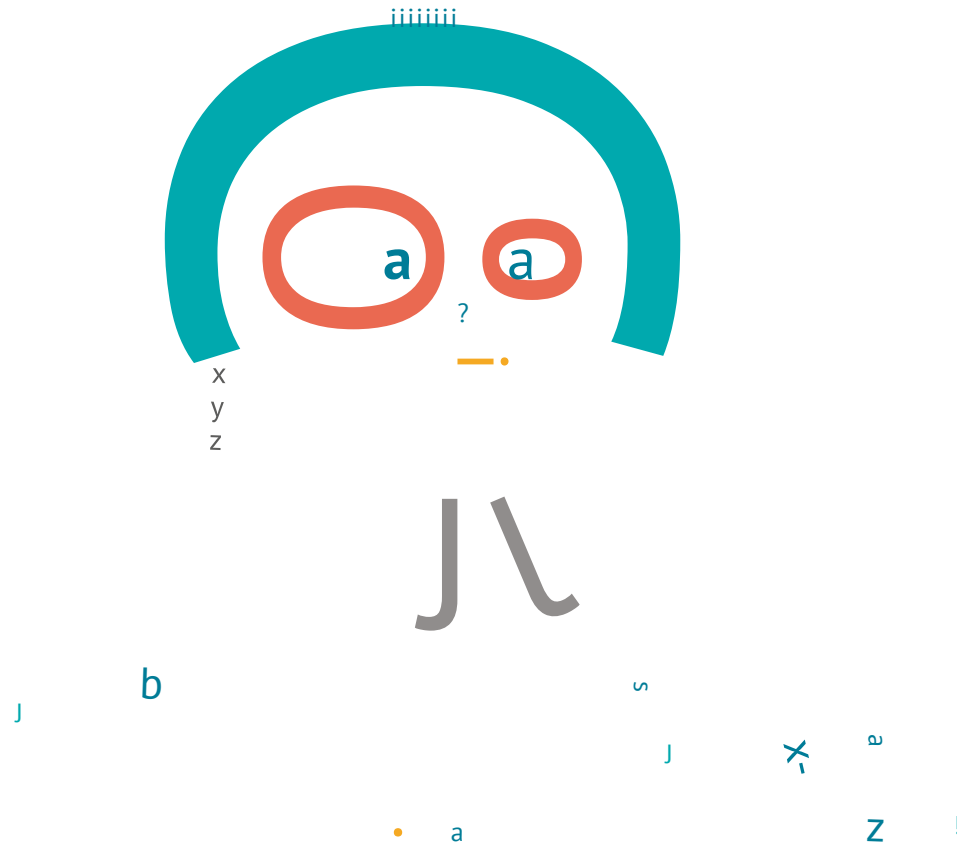
Die Kinder sind mit Leidenschaft dabei, ihre Stimmen füllen den Raum in der Mittelpunktbibliothek. Wie können sie eine selbst erdachte Geschichte am besten als Foto-Comic darstellen? Jedes Team hat dafür ein Tablet mit einer Foto-Comic-App sowie ausgewählte Requisiten und Verkleidungen zur Verfügung. Die Mädchen und Jungen strukturieren die Handlung, verkleiden sich, arrangieren Bildkompositionen und stellen Szenen nach. Andere Kinder fotografieren, fügen die Fotos in Comicpanels ein und verfassen Texte für Sprechblasen. Am Ende präsentieren sie ihre Bildgeschichte am interaktiven Whiteboard. „Wie heißt die App? Wir wollen uns heute Nachmittag treffen und weitermachen“, ruft eine aufgeregte Gruppe bunt verkleideter Drittklässler\*innen der Bibliothekspädagogin zu.



## HIP-HOP SELBST GEMACHT

Beim Hip-Hop-Workshop in der Bezirkszentralbibliothek komponieren die „SuperNinjas“ eigene kleine Tracks und rappen dazu. Die Werkzeuge der Jugendlichen sind iPads, Kopfhörer, Bildkarten und Bücher. Die Bildkarten helfen ihnen, frei zu assoziieren: Welches Gefühl löst das Motiv aus? Wie könnte ein Beat dazu klingen? Bücher wie „Was denkt die Maus am Donnerstag“ von Josef Guggenmos geben Input für die Lyrics. Erste Beats, Basslines und Akkorde erstellen sie in der App „Auxy“. Die Tracks spielen sie vom iPad auf den Musik-Makerspace m<sup>3</sup>, ein mobiles Tonstudio, mit dem sie Sounds und Beats kreativ mischen können. „Was tu’ ich am Montag? Da wird gesungen. Was tu’ ich am Dienstag? Da wird gesprungen“, rappen die „SuperNinjas“ frei nach Guggenmos ins Mikro. Souverän geben sie ein Mini-Konzert, auf dem sie ihren ersten Song performen.





*Erworbene Recherchekompetenz  
ist wie eine Impfung gegen Fake News.*

## INFORMATIONEN SAMMELN

Viele kommen mit dem Wunsch in die Bibliothek, mehr über ein bestimmtes Thema zu erfahren – sei es für die Schule oder aus eigenem Interesse. Doch wo suchen und wie finden? Bibliothekspädagog\*innen zeigen den jungen Besucher\*innen, wie sie aus den verschiedenen Angeboten Informationen herausfiltern können.

Zum Bestand jeder Berliner Öffentlichen Bibliothek gehören zahlreiche Sachbücher für Kinder und Jugendliche, aber auch altersgerechte digitale Angebote. Ein Online-Kinderlexikon kann die Antwort auf die Frage, wie Affen kommunizieren, ebenso präzisieren wie ein Tierstimmen-Quiz mit dem BlueBot-Lernroboter. Mit gezielten Suchanfragen lernen die Kinder durch Internetseiten zu navigieren und relevante Informationen zu sammeln.

Nimmt die Lesekompetenz zu, werden auch die Recherchefähigkeiten komplexer. Schüler\*innen der Sekundarstufe, die eine Facharbeit vorbereiten möchten, erhalten Tipps zur Literatursuche, zur Themenfindung, zum kompetenten Umgang mit Quellen und zum korrekten Zitieren.



## VOM SUCHEN UND FINDEN

Auf Spurensuche beim Recherche-Workshop der Mittelpunktbibliothek: Alle Schüler\*innen haben ein Thema mitgebracht, das sie erforschen möchten. Sie legen Schlüsselwörter für die thematische Suche fest und recherchieren im elektronischen Bibliothekskatalog nach geeigneten Büchern, Hörbüchern und Zeitschriften. In einem Online-Escape-Room-Spiel finden sie den Weg zu den digitalen Angeboten des VÖBB wie Brockhaus, Duden, Statista und Onleihe. Die nächste Spur führt sie zu weiteren online verfügbaren, redaktionell geprüften Informationsquellen der Öffentlichen Bibliotheken Berlins. Beim Surfen entdecken sie, dass es auf der Bibliothekswebsite auch Angebote zum kostenlosen Musik- und Film-Streaming gibt. Super! Die laden sie sich schnell aufs eigene Smartphone.

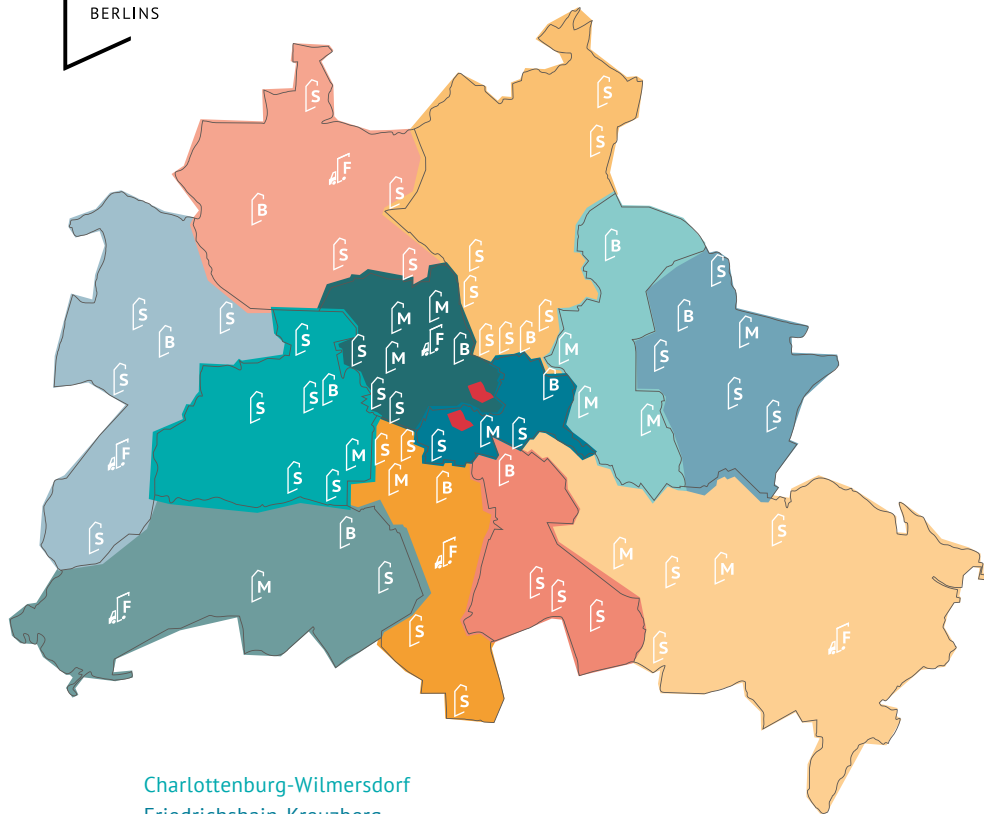


## VIEL SPIELEN, MEHR WISSEN

Berlin kennenlernen, ohne mit dem Bus von einer Sehenswürdigkeit zur anderen zu fahren? Alles, was die Kinder in der Stadtteilbibliothek dazu brauchen, ist das Spiel „Osmo Words“, ein Tablet und Bibliothekspädagog\*innen, die die Regeln erklären. Schon ploppt auf dem Bildschirm ein hoher Turm mit Antenne auf, darüber elf leere Buchstabenfelder. Die Spieler\*innen wählen farbige Pappkärtchen von A–Z aus, eine Kamera nimmt die Buchstaben auf und überträgt sie auf das Display. Ein „F“ und ein „M“ fügen sich in die entsprechenden Felder der Spielfläche ein. Wer errät zuerst den Namen des Berliner Wahrzeichens? Später vertiefen die Kinder ihr Wissen und recherchieren online in Reiseführern und Sachbüchern. Wenn sie die Bibliothek verlassen, wissen sie zum Beispiel, dass der Fernsehturm bis zur Antennenspitze 368 Meter misst und Besucher\*innen bei gutem Wetter bis zu 80 Kilometer weit schauen können.

## VÖBB

VERBUND DER  
ÖFFENTLICHEN  
BIBLIOTHEKEN  
BERLINS



Charlottenburg-Wilmersdorf  
Friedrichshain-Kreuzberg  
Lichtenberg  
Marzahn-Hellersdorf  
Mitte  
Neukölln  
Pankow  
Reinickendorf  
Spandau  
Steglitz-Zehlendorf  
Tempelhof-Schöneberg  
Treptow-Köpenick



## DICKES V – DER VÖBB

2018 nutzten über 165.000 Berliner Kinder und Jugendliche ihren VÖBB-Bibliotheksausweis.

Der VÖBB ist ein Zusammenschluss der zwölf Bezirksbibliotheken – jeweils mit mehreren Standorten, Schul- und Fahrbibliotheken – und der Zentral- und Landesbibliothek. Der Bibliotheksausweis ist für alle Einrichtungen des VÖBB gültig. Seine Medien präsentiert der Verbund im Online-Katalog [www.voebb.de](http://www.voebb.de). Leser\*innen können Bücher und zahlreiche andere Medienarten suchen, bestellen und sich an die Wunsch-Bibliothek liefern lassen. Zum Bestand der digitalen Angebote gehören zudem E-Books und E-Audios, E-Papers und E-Magazines, E-Learning-Kurse sowie Musik- und Filmstreamings. Die Bibliotheken im VÖBB zählen jährlich rund 9,5 Millionen Besuche, Tendenz steigend.

Adressverzeichnis des VÖBB – mit allen Standorten  
der Berliner Öffentlichen Bibliotheken

[www.voebb.de/download/Adressverzeichnis\\_VOEBB.pdf](http://www.voebb.de/download/Adressverzeichnis_VOEBB.pdf)



Online-Katalog des VÖBB – mit allen Medien  
der Berliner Öffentlichen Bibliotheken

[www.voebb.de](http://www.voebb.de)





## AUSSICHT AUF MEHR WENN ROBOTER VON KINDERN LERNEN

Nao heißt der humanoide Roboter mit dem süßen Gesicht, der den Bewegungen der Kinder scheinbar neugierig folgt. 2018 ist er gemeinsam mit 50 kleineren Robotern, die wie elektronische Käfer und Raupen aussehen, in die Humboldt-Bibliothek eingezogen. Mit Nao beschäftigen sich eher ältere Schüler\*innen und Studierende, mit den kleineren Robotern schon Kinder ab sechs Jahren. Alle Bibliotheksbesucher\*innen können mit Nao und Co. spielen, reden und erste Programmiererfolge feiern. Und dabei lernen, dass Roboter immer nur so intelligent sind wie die großen und kleinen Menschen, die sie programmieren.

Das spannende Experiment, Robotik mit Literaturvermittlung zu verknüpfen – demnächst auch in weiteren Bibliotheken ...

## IMPRESSUM

Hrsg. vom Verbund der Öffentlichen Bibliotheken Berlins (VÖBB)

### Redaktion

Dagmar Trüpschuch, Silvia Vormelker

### Texte

Christiane Bornett, Katrin Seewald, Dagmar Trüpschuch,  
Sarah Wildeisen

### Gestaltungskonzept

Zander GbR/Architektur & Design

### Gestaltung, Illustration und Satz

doppelpunkt Kommunikationsdesign GmbH

### Fotografie

Titelbild und Rückseite © VÖBB, Fotos Barbara Dietl  
Seite 5 © Senatsverwaltung für Kultur und Europa  
Seite 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22 © VÖBB

### Druck

Druckerei Humburg GmbH

### Stand

August 2019



Geschichten entdecken, Medien machen und Informationen sammeln: spannende Aussichten auf innovative Programme!

Zukunftsorientierte Bibliothekspädagogik unterscheidet nicht mehr zwischen analog und digital, traditionell und modern, sondern kombiniert didaktisch sinnvoll verschiedene Medien, Inhalte und Methoden. Die vielfältigen Veranstaltungsformate spiegeln die Mediennutzung der Zielgruppen wider und orientieren sich an der Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen. So wird die Bibliothek zu einem vertrauten Ort für das lebenslange Lernen.