

# MODUL 1 ENTDECKUNGSREISE IN DER BIBLIOTHEK

Angebote für Klassenstufe 1-2 | Dauer jeweils 60 Minuten mit Zeit zum Stöbern und Ausleihen.

Thema	Beschreibung	Lernziel
Bilderbuchkino	Den SuS wird eine Geschichte vorgelesen. Bilder werden dazu auf der Leinwand gezeigt.	Förderung der Lesekompetenz durch die Entwicklung von Leseinteressen.
Buchstabenspiel "Detektiv Blitz"	Während einer Geschichte müssen Buchstabenrätsel gelöst werden.	SuS können Buchstaben eines Wortes umstellen, um ein neues Wort zu bilden.
Fantasie-Geschichten "Was ist denn hier passiert?"	Die SuS sehen ein Bild und müssen überlegen, wie es zu der Szene kommt. Danach wird das Bild mit einem Video aufgelöst.	SuS nutzen Fantasie und Vorstellungskraft, um Geschichten zu erzählen.
Interaktive Geschichte "Die große Wörterfabrik"	Die SuS spielen am Tablet eine interaktive Geschichte zum Thema Wörter.	SuS kennen neue selten gebrauchte Wörter.
Kreativ-Geschichte "Das Nilpferd wünscht sich Flügel"	Nach dem Lesen einer Geschichte vom Nilpferd, das sich Flügel wünscht, überlegen die SuS, welche Körperteile sie bei sich gerne mal ergänzen würden.	SuS wenden ein fiktives Konzept auf sich selbst an.



# MODUL 2 ORIENTIERUNG IN DER BIBLIOTHEK

Angebote für Klassenstufe 1-2 | Dauer jeweils 60 Minuten mit Zeit zum Stöbern und Ausleihen.

Thema	Beschreibung	Lernziel
Bibliothekseinführung	Anhand einer Geschichte wird den SuS die Bibliothek nähergebracht.	Die SuS kennen die Bibliothek und verstehen das Konzept des Ausleihens.
Medienarten suchen	Mit einem Wimmelbild und einer Gruppenarbeit suchen die SuS verschiedene Medienarten in der Bibliothek.	Die SuS können verschiedene Medienarten unterscheiden und finden sie in der Bibliothek.
Fehlergeschichte	Sensibilisiert die Schülerinnen und Schüler, wie man sich in der Bibliothek orientiert, verhält und wie man sie nutzt.	Die SuS wissen, wie man sich in der Bibliothek verhält.
Bibliotheks-Rallye	Die SuS bekommen Abs mit Aufgaben, die an Stationen in der Bibliothek beantwortet werden können.	Die SuS können selbstständig Medien finden und kennen wichtige Begriffe in der Bibliothek.



# MODUL 3 RECHERCHEPROFIS / CODING

Angebote für Klassenstufe 1-2 | Dauer jeweils 60 Minuten mit Zeit zum Stöbern und Ausleihen.

Thema	Beschreibung	Lernziel
Bee Bot	Mit leicht programmierbaren Robotern lernen die Kinder Coding kennen. Mögliche Themen sind: Märchenwald, Reime, Schatzinsel.	Die SuS schulen ihr räumliches Denken und üben den Ablauf einer bestimmten Reihenfolge von Befehlen.
Sphero Indi	Der Fahr-Roboter lässt sich mit Farbcode programmieren. In Gruppenarbeit lernen die SuS den Roboter kennen.	Die SuS schulen ihr räumliches Denken und üben den Ablauf einer bestimmten Reihenfolge von Befehlen.
Tablet-Einführung Suchmaschine	Anhand der Suchmaschine fragFINN werden grundlegende Funktionen eines Tablets und des Internets vorgestellt.	SuS können am Tablet zwischen Suchmaschine, Browser, App und Internetseite unterscheiden.
Recherche für Referate	Die SuS recherchieren mit Büchern für ein Referat. Themenvorschläge aus dem Unterricht sind möglich. Ansonsten wird das Thema "Tiere" gewählt	Die SuS finden in einem Buch relevante Informationen zu einem Thema. Sie kennen die Begriffe "Inhaltsverzeichnis" und "Glossar".
Legu Education	Mit dem Lego Education Spike Set lösen die SuS Probleme und programmieren mit Hilfe einer App ihre Lego-Bauten.	Die SuS haben ein Problem gelöst und können mit der App umgehen.

