



Angebote der Schulmediotheken für **Klassen und Gruppen**

Blackout-Poetry

Lesescouts

Sommerleseclub

Escape-Spiele

Märchen-Rallye

Bücherkisten

Schreibwettbewerbe

Buchrätsel

Medienkompetenz

Leseförderung

Autorenlesungen

Harry-Potter-Führungen

Recherche-Trainings

Buch-Casting

Mediotheks-Einführung

Kamishibai

Booktrailer

Lese-Motivation

Vorlesen Stationenlernen

QR-Code-Rallyes

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

das Team Schulmediotheken verfolgt mit seinen Angeboten zwei Ziele: Zum einen sollen Schülerinnen und Schüler Lust und Neugier auf Bücher und Geschichten bekommen und motiviert werden, das Lesen zu üben.

Zum anderen sollen die Angebote der Mediothek ihre Unterrichtsvorhaben ergänzen und das Unterrichtsgeschehen mit digitalen oder analogen Recherche-Übungen in der Mediothek verknüpfen, z. B. mit einer zum Thema passenden digitalen Rallye durch die Mediothek, Stationenlernen, einer Bücherkiste o.ä...

Zu Anfang der Schullaufbahn vermitteln wir allen Kindern des fünften Jahrgangs den ersten Zugang zur Schulmediothek. Bei darauffolgenden Veranstaltungen wird dieses Wissen vertieft bis hin zu den Recherche-Angeboten für Oberstufen-Schüler:innen in der Facharbeiten-Phase.

Daher sind bestimmte Angebote obligatorisch, zum Beispiel die Mediothekseinführung für den fünften Jahrgang, die Vorbereitung für den Vorlesewettbewerb mit dem sechsten Jahrgang etc. Die obligatorischen Angebote stehen am Anfang des Verzeichnisses und sind entsprechend markiert.

Die meisten der Angebote decken unterschiedliche Teilbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW ab und sind entsprechend gekennzeichnet. (Die Schulmediotheken gelten als „außerschulischer Lernort“ im Sinne des Medienkompetenzrahmens NRW).

Betrachten Sie die Schulmediotheken gern als alternative Unterrichtsorte innerhalb der Schule und sprechen Sie uns an, wenn Sie an einem der Angebote interessiert sind oder Vorschläge für Ergänzungen haben.

Für das Team Schulmediotheken

Julia Borner



Inhalt

Harry Potter Bibliotheksführung	4
Next-Level-Lesen.....	5
Sommerleseclub-Infoveranstaltung	6
Vorlesewettbewerb.....	7
Autor*innen-Lesungen	8
BIPARCOURS „Das antike Rom“	9
BIPARCOURS „Europa“	10
BIPARCOURS „Märchen“	11
BIPARCOURS „Mediothek und Recherche“	12
Blackout Poetry	13
Buch-Casting.....	14
Bücher-Flaschendreher	15
Detektivführung	16
Escape Spiel „Climate Change“	17
Escape Spiel „Next Exit Biodiversity“	18
Facharbeiten - Recherchetraing	19
Gütersloher Jugendbuchpreis.....	20
Lesungen mit dem Kamishibai (Papiertheater).....	21
„Let’s go Medio“ mit den Lesescouts	22
Onlinekatalog-Recherchetraing	23
QR-Code Rallye mit Sachbüchern	24
Schreibwettbewerb (jährliches Angebot).....	25
Spaß mit Lesespielen	26
Stationenlernen mit Gedichten.....	27
Stöber-Spiel-Malstunde mit anschließender Ausleihe	28
Stunde „Rund ums Buch“ mit den Lesescouts.....	29
Unterstützung bei der Lesekompetenzförderung	30
Vorlesen im Advent – ein Angebot der Lesescouts.....	31
Wir drehen einen „Booktrailer“	32



Harry Potter Bibliotheksführung

- Ziele:** Lust machen auf Bücher, spielerische Heranführung an den Ort Mediothek
- Zielgruppe:** SuS Jg.5 & 6
- Inhalt:** Mit dem Hogwarts Express geht es erst einmal in die Winkelgasse, um dort alles zu besorgen, was Zauberschüler:innen so brauchen. Danach startet unser Trimagisches Turnier, bei dem die Teilnehmenden entflozene Schnatze suchen, sich mit Kinderbüchern auseinandersetzen und die Bücherei erkunden müssen. Zum Schluss wird eine Partie Zauber-Activity gespielt.
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde
- Voraussetzungen:** Bibliotheksausweis mitbringen, es könnte zum Ausleihen verführt werden 😊
Für Kinder, die noch keinen Leseausweis haben, sollte dieses Dokument (von den Eltern unterschrieben) mitgebracht werden:
So erhalten die Kinder ihre Ausweise zu Beginn der Veranstaltung.

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Obligatorisch
für die
5. Klassen.



[Link s. unten.](#)



Formular für einen Leseausweis:

[2023-08-31-Anmeldeformular-mit-QR-Code-zur-Benutzungsordnung-2.pdf \(stadtbibliothek-quetersloh.de\)](#)

Next-Level-Lesen

Ziele: Das Projekt soll die Kinder zum Lesen motivieren und so ihre Leseflüssigkeit verbessern. Flüssiges Lesen ist eine Voraussetzung für ein schnelles Verständnis von Texten und dafür, Freude am Lesen zu entwickeln.

**Obligatorisch
für die
5. Klassen.**

Zielgruppe: SuS ab der 5. Klasse

Inhalt: Wir erklären, wie die Kinder (und Lehrkräfte) die Seite www.next-level-lesen.de nutzen können und wie man in der Level-Hierarchie immer weiter aufsteigen kann. Sie als Lehrkraft können einen gesonderten Zugang erhalten, mit dem Sie den Fortschritt ihrer Klasse (und den der anderen Klassen ihrer Schule) verfolgen können. Ist in der Klassenratsstunde noch Luft? Vielleicht gucken Sie mal, wie sich Ihre Klasse bei Next Level Lesen entwickelt hat.

Dauer: Jeweils 1 Schuljahr

Voraussetzungen: Die Klasse sollte bereits die Harry-Potter-Mediothekseinführung besucht haben, s. vorhergehende Seite.

Anmeldung bei Next Level (WebApp) und ein gültiger Stadtbibliotheksausweis.





Sommerleseclub-Infoveranstaltung

Ziele: Der Sommerleseclub ist eines der größten Leseförderungsprojekte, welches durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW finanziert wird. Ziel der Veranstaltung ist es, möglichst viele Schüler:innen über dieses Ferienangebot zu informieren und zu überzeugen, sich anzumelden und mitzumachen.

**Obligatorisch
für die
5. und 6.
Klassen.**

Zielgruppe: SuS Jg.5-7

Inhalt: Der Sommerleseclub findet in Kooperation mit der Stadtbibliothek Gütersloh statt. Vor den Sommerferien finden in den Schulen die Infoveranstaltungen statt. Den Schüler:innen werden in motivierender Form Inhalt und Möglichkeiten des Sommerleseclubs erklärt. Die Anmeldeformulare werden verteilt und die Ausleihe von Medien ist möglich. Nach Absprache kann auch ein Buchcasting in das Angebot integriert werden.

Dauer: 1-2 Unterrichtsstunden

Voraussetzungen: Bibliotheksausweis mitbringen





Vorlesewettbewerb

Ziele	Die Schüler*innen setzen sich mit Jugendromanen auseinander und üben das Vorlesen vor Publikum. Die Veranstaltung deckt den Punkt „Produzieren und Präsentieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN
Zielgruppen	Jahrgang 6, Bestandteil des Lehrplans, Durchführung im Herbst.	
Inhalt	Die Schüler*innen melden sich beim betreuenden Lehrer/ Lehrerin an Vorstellung eines Textauszugs des gewählten Jugendbuches unter der Einhaltung der Vorgaben des Börsenvereins des deutschen Buchhandels, der diesen Wettbewerb alljährlich auslobt.	Obligatorisch für die 6. Klassen.
Dauer	1-2 Schulstunden pro Klasse, Klassenentscheid 1 Doppelstunde pro Klasse Schulentscheid 1 Doppelstunde für den Jahrgang 6	
Voraussetzungen	Teilnehmende bringen vorbereitete Lektüren mit. Eine Jury ist bereits im Vorfeld gewählt.	



VORLESE 
WETTBEWERB



Autor*innen-Lesungen

Ziele	Heranführen an Literatur, Reflektion unbekannter Texte. Die Veranstaltung deckt den Punkt „Analysieren und Reflektieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.
Zielgruppen	Alle Jahrgangsstufen
Inhalt	Autor*in stellt das Werk vor und liest daraus. Anschließend werden Fragen beantwortet bzw. diskutiert.
Dauer	1 Doppelstunde
Voraussetzungen	Geeigneter Raum, Mikrofon

5. ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN



BIPARCOURS „Das antike Rom“

Ziele:

Die SuS lernen die App BIPARCOURS kennen und wenden sie an. Außerdem lernen sie, Informationen in Büchern zu finden, in dem sie Inhaltsverzeichnis und Register benutzen und in Lexika nachschlagen. Inhaltlich angebunden ist der Biparcours an die GL-Unterrichtsreihe „Römer“ in der sechsten Klasse.

Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ und „Informieren und Recherchieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.

1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Zielgruppe:

SuS Jg.7

Dauer:

mind. 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)

Voraussetzungen:

Die Klasse sollte vorab in Gruppen mit jeweils 3 SuS aufgeteilt werden. Jede Gruppe benötigt ein iPad mit der App *Biparcours*.



BIPARCOURS „Europa“

Ziele: Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.
Die SuS schulen den Umgang mit dem Tablet und lernen die App BIPARCPURS kennen und wenden sie an. (Evt. auch „Informieren und Recherchieren“?)

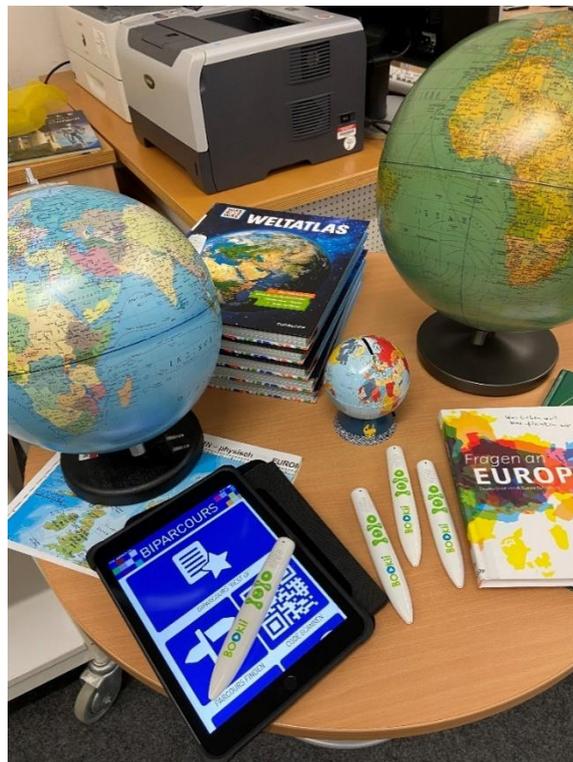
1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

Zielgruppe: SuS Jg.5-10

Inhalt: Zum Thema „Europa“ können die SuS in der App Biparcours eine digitale Rallye durchführen. Teilweise mit Atlanten, Globen, Karten und Sachbüchern beantworten sie Fragen und lösen Aufgaben. Dafür nutzen sie die verschiedenen Tools der App, z.B. Multiple Choice, Audioaufnahmen, Fotoaufnahmen, Zahlenstrahl, Alphabetische Sortierung etc.

Dauer: 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)

Voraussetzungen: I-Pad-Koffer in der Mediothek vorhanden! Oder eigene Endgeräte mit App „Biparcours“



BIPARCOURS „Märchen“

Ziele: Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab. Die SuS schulen den Umgang mit dem Tablet und lernen die App BIPARCOURS kennen und wenden sie an. (Evt. auch „Informieren und Recherchieren“?) Die Veranstaltung vertieft die Unterrichtsreihe „Märchen“ aus dem Kernlehrplan Deutsch in Klasse 5.

1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Zielgruppe: Jg.5

Inhalt: Zum Thema „Märchen“ können die SuS in der App Biparcours eine digitale Rallye durchführen. Teilweise mit Märchenbüchern und Sachbüchern beantworten sie Fragen und lösen Aufgaben. Dafür nutzen sie die verschiedenen Tools der App, z.B. Multiple Choice, Audioaufnahmen, Fotoaufnahmen, Zahlenstrahl, Alphabetische Sortierung etc.

Dauer: 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)

Voraussetzungen: I-Pad-Koffer in der Mediothek vorhanden! Oder eigene Endgeräte mit APP „Biparcours“





BIPARCOURS „Mediothek und Recherche“

Ziele:

Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ und „Informieren und Recherchieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.

Die SuS schulen den Umgang mit dem Tablet und lernen die App BIPARCOURS kennen und wenden sie an.

Außerdem lernen sie, sich in der Schulmediothek zu orientieren, erwerben grundlegende Kenntnisse des Medienangebots und die Erschließung von Büchern (Klappentext, Inhaltsverzeichnis, Kapitelüberschriften...) Sie lernen die Grundfunktionen des elektronischen Katalogs (OPAC) und die Suchkategorien (Autor, Titel, Thema, Stichwort, Verlag, Illustrator usw.)

1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Zielgruppe:

SuS Jg.6-8

Dauer:

1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)

Voraussetzungen:

I-Pad-Koffer ist in der Mediothek vorhanden, benutzen die SuS eigene Endgeräte sollte die App BIPARCOURS vorhanden sein



Blackout Poetry

Ziele: Blackout Poetry fördert das Textverständnis und die Auseinandersetzung mit Text, ist eine Übung zur kreativen Textproduktion und motiviert, eigene Text-Bild-Produkte zu entwickeln.

Blackout Poetry ist außerdem ein Beispiel für Nachhaltigkeit. Alte Bücher werden nicht einfach weggeschmissen, sondern aus ihnen entstehen kleine Kunstwerke.

Blackout Poetry kann sehr gut den Deutschunterricht ergänzen, z.B. als Unterrichtseinstieg in das Thema Lyrik oder zu Themen, die aktuell behandelt werden. Auch den Kunstunterricht kann die Veranstaltung bereichern.

Zielgruppe: SuS Jg.7-10

Inhalt: In der Schulmediothek werden oft alte, zerschlissene und unattraktive Bücher ausgesondert. Durch Blackout Poetry hauchen wir alten Buchseiten neues Leben ein. Die SuS suchen sich in einem Buch eine Seite aus, lesen den Text und filtern dann Worte aus, die einen neuen Satz oder Sätze ergeben. Wörter, die nicht zum neuen Satz gehören werden dann komplett geschwärzt – daher der Name. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Auch kleine Zeichnungen und Graphiken sind erlaubt und so entstehen wunderbare Kunstwerke.

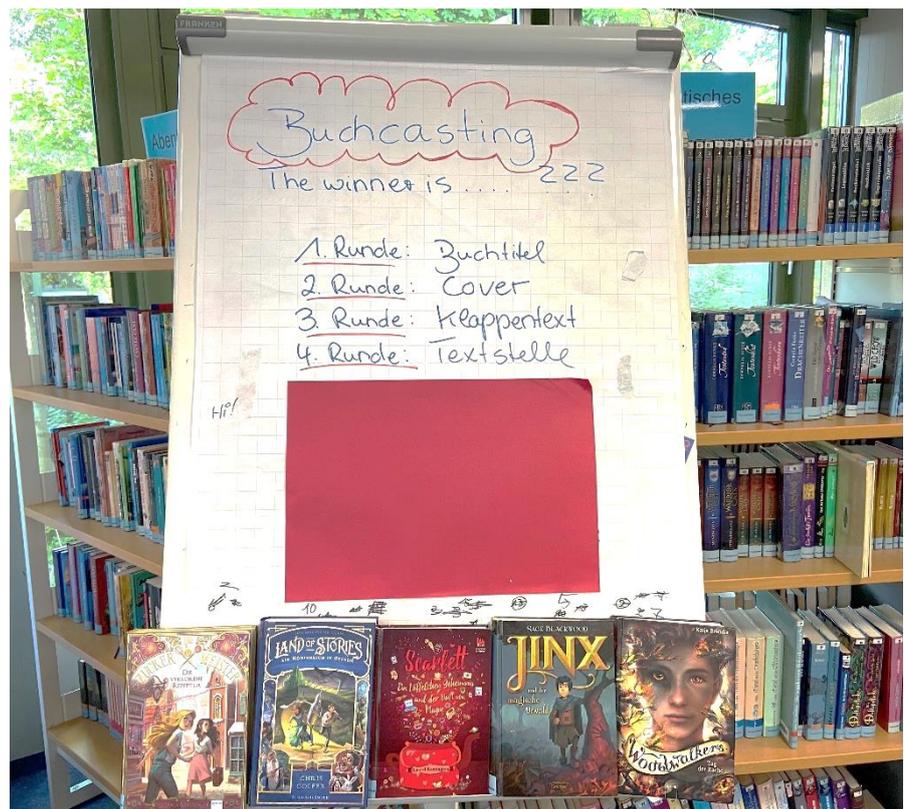
Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Voraussetzungen: SuS sollten ihr Etui und evtl. Eddings mitbringen, alte Bücher sind in der Mediothek vorhanden.



Buch-Casting

- Ziele:** Zum Lesen motivieren!
- Zielgruppe:** SuS Jg.5-10
- Inhalt:** Wie in einer Castingshow bewerten Jugendliche Bücher (=Kandidaten) anhand von verschiedenen Kriterien. In jeder Runde scheidet ein Buch aus, bis zum Schluss das Gewinnerbuch feststeht. Eine einfache und unkonventionelle Animation für die SuS, die auf einem allseits beliebten und bekannten Format aufbaut und die Reflexion über Bewertungskriterien anregt.
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde
- Voraussetzungen:** Bibliotheksausweis mitbringen, es könnte zum Ausleihen verführt werden 😊



Bücher-Flaschendrehen

Ziele: Die Schüler*innen treffen auf unterschiedliche Jugendbücher und lernen so verschiedene Literaturgenres kennen. Gleichzeitig wird ihre Neugier auf das Bücherlesen geweckt und ihre Lesefähigkeit gestärkt.

Zielgruppe: SuS Jg.5-10

Inhalt: Bücher werden im Kreis um eine Flasche auf einen Tisch gelegt. Eine Gruppe von Schüler*innen steht um den Tisch herum. Jemand dreht die Flasche. Das Buch, auf das die Flasche zeigt, wird von dem dahinter Stehenden zur Hand genommen und die erste Seite vorgelesen. Der Vorgang wiederholt sich, bis alle Gruppenmitglieder mit einem unterschiedlichen Buch einmal an der Reihe waren. Danach tauschen sich die Schüler*innen über die vorgestellten Bücher aus.

Dauer: 2 Unterrichtsstunden im Block

Voraussetzungen: Bücher, Flaschen, Tische



Detektivführung

Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler üben mit diesem spielerischen Zugang zur Mediothek das Finden von Büchern im Bestand und die Beantwortung von Fragen mithilfe von Büchern. Das Zurechtfinden in der Bibliothek (s. Harry-Potter-Mediothekseinführung) wird wiederholt.

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Die Detektivführung deckt den Punkt *Informationsrecherche* aus dem Bereich *Informieren und Recherchieren* des Medienkompetenzrahmens NRW ab.

Zielgruppen:

5./6. Klasse

Inhalt:

Die Schülerinnen und Schüler suchen nach Hinweisen, die ein Einbrecher in der Mediothek hinterlassen hat. Jede Detektivgruppe ermittelt ein Merkmal, das den Täter beschreibt, so dass ein Phantombild erstellt werden kann. Nebenbei beantworten die Detektive Fragen zu Sachbüchern und Romanen und lernen, sich in der Mediothek zurecht zu finden.

Mit Erfolgserlebnis-Garantie!

Dauer:

Zwei Zeitstunden.

So bleibt im Anschluss noch Zeit zum freien Stöbern in der Mediothek.

Voraussetzungen: Die Klasse muss die Bibliothekseinführung bereits besucht haben, damit die grundsätzliche Aufstellung der Medien bekannt ist.

WICHTIG: Die Klasse muss vorab in 5 vergleichbar starke Gruppen aufgeteilt sein.





Escape Spiel „Climate Change“

Ziele: Klimaschutz spielerisch kennenlernen

Zielgruppe: SuS ab 14, max. 15 Personen;
Oberstufenkurse in Bio oder Erdkunde

Inhalt: Escape Climate Change von ECO MOVE ist ein interaktives Spiel, welches das Thema "Klimaschutz" mit Spaß und Spannung angeht. Das Konzept basiert auf der Idee des Escape Games, bei dem es einer Kleingruppe gelingen muss, in einer vorgegebenen Zeit ein komplexes Rätsel zu lösen. Bei Escape Climate Change müssen die Jugendlichen gemeinschaftlich einen finalen Geheimcode knacken, der sich innerhalb einer Box befindet. Dies gelingt nur, wenn sie zahlreiche Rätsel und Aufgaben mit Hilfe von Spürsinn, Teamwork und Klimawissen lösen. Kooperation und die Auseinandersetzung mit dem Thema "Klimaschutz" sind Grundlage für die Lösung des Spiels.

Für Lehrerinnen und Lehrer stehen umfangreiche Hilfestellungen und Begleitmaterialien zur Verfügung.

Dauer: 2 Unterrichtsstunden im Block (90 Minuten)

Voraussetzungen: Eigene Handys sollen mitgebracht werden, um sie als Taschenrechner und Timer zu nutzen.
Für LuL ist eine kurze Vorab-Einführung sinnvoll.

3. KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN





Escape Spiel „Next Exit Biodiversity“

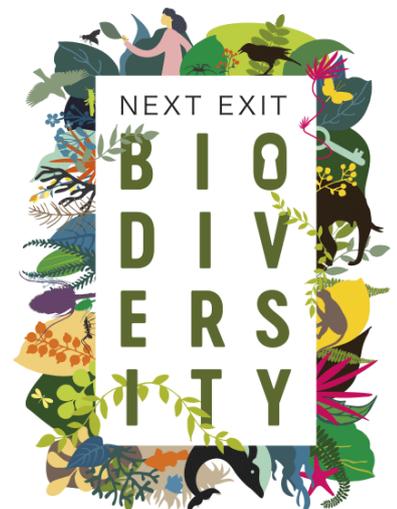
- Ziele:** Auf spielerische Weise an das Thema Naturschutz heranführen
- Zielgruppe:** SuS ab 14, 10-30 Personen (15 optimal); Biologie-Oberstufenkurse

3. KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN

- Inhalt:** Ein interaktives Spiel zum Thema biologische Vielfalt als Wettlauf gegen die Zeit. Das Konzept basiert auf der Idee der Escape Games, bei denen es einer Kleingruppe gelingen muss, im Rahmen einer vorgegebenen Zeit (hier 80 Minuten) ein komplexes Rätsel zu lösen. In fünf Leveln bis zum Finale müssen die SuS Codes dechiffrieren und lernen dabei spielerisch Vieles zu biologischer Vielfalt, deren Bedrohung und – vor allem – was zum Erhalt von Biodiversität getan werden kann. Die Codes sind dabei so angelegt, dass ein Erfolg nur bei guter Kommunikation und koordinierter Arbeitsteilung in der Gruppe eintritt. Dadurch werden die Jugendlichen angeregt, selbst Maßnahmen und Projekte an den Schulen oder im privaten Umfeld zur Stärkung der Artenvielfalt durchzuführen. Ihre sozialen Kompetenzen werden durch den interaktiven Charakter des Spiels gestärkt und das Thema Biodiversität wird stärker in den Fokus gerückt. LuL steht darüber hinaus umfangreiches Begleitmaterial zur Verfügung, welches eine Vielzahl an Hintergrundinformationen und Ideen für weiterführende Projekte und Unterrichtsmodule liefert.

- Dauer:** Mindestens 2 Unterrichtsstunden im Block (mind. 90 Minuten)

- Voraussetzungen:** Eigene Handys sollen mitgebracht werden. Für LuL ist eine kompakte Einführung vorab sinnvoll!



Facharbeiten - Recherchetraining

Ziele: Die Schüler*innen sollen nach dieser Unterrichtseinheit selbstständig Recherchen in Onlinekatalogen bzw. der DigiBib durchführen können und anschließend gezielt Literatur für ihre Facharbeit auffinden. Der Umgang mit Datenbanken steht hier im Fokus.

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Die Veranstaltung deckt den Punkt „Informieren und Recherchieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab.

Zielgruppe: SuS Jg.11

Inhalt: Anhand eines ausgewählten Themas wird die Vorgehensweise der Recherche dargestellt

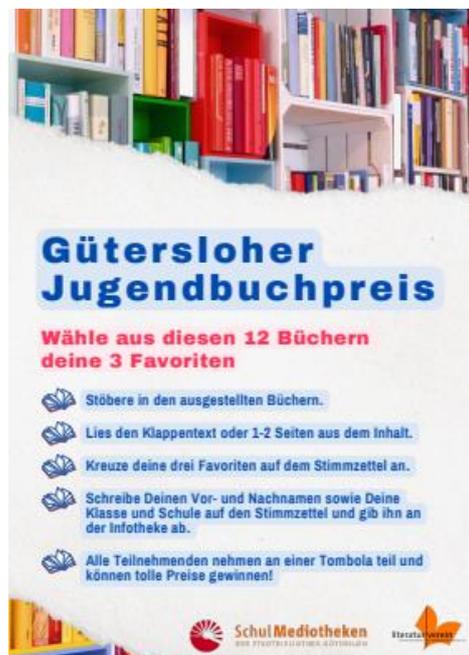
Dauer: 2 Unterrichtsstunden im Block

Voraussetzungen: iPad; Legamaster



Gütersloher Jugendbuchpreis

- Ziele:** Jugendliche vergeben Jugendbuchpreis 2024
- Zielgruppe:** SuS ab 12 Jahren
- Inhalt:** Die Gütersloher Schulmediotheken laden Schülerinnen und Schüler ein, sich an der Auswahl des besten Buches zu beteiligen. Dazu wird eine Longlist aus zwölf Titeln erstellt, die alle kürzlich erschienen sind, nicht Teil einer Reihe sowie von Autoren aus dem deutschsprachigen Raum verfasst sind. In der ersten Runde werden die zwölf Titel ausgestellt. Per Stimmzettel können Jugendliche sich daran beteiligen, die Longlist zu einer Shortlist zu machen. Ende Januar kommen die sechs Titel mit den meisten Stimmen in die nächste Runde. Dann werden an den Schulen Jugendbuchjürs gebildet, die von den Schulbibliothekarinnen angeleitet werden und sich intensiver mit den sechs Titeln der Shortlist auseinandersetzen. Nun wird die Shortlist auf drei Titel reduziert. Am Ende kürt eine gemeinsame Schülerjury, aller beteiligten Schulen, das Siegerbuch. Die Autorin oder der Autor des Siegertitels wird am Ende zur Preisübergabe nach Gütersloh eingeladen
- Dauer:** ca. 7 Monate



Lesungen mit dem Kamishibai (Papiertheater)

- Ziele:** Die Veranstaltung vertieft die Unterrichtsreihe „Märchen“ aus dem Kernlehrplan Deutsch in Klasse 5 oder ergänzt den Englisch-/Französischunterricht in Klasse 5/6/7
- Zielgruppe:** SuS Jg.5
- Inhalt:** Die Schulbibliothekarin liest in ansprechender Weise und in gemütlicher Atmosphäre Märchen mit Hilfe des Papiertheaters vor. Für den Fremdsprachenunterricht gibt es eine Kamishibai-Geschichte in Englisch und Französisch. Im Anschluss können die SuS in Märchenbüchern stöbern und lesen.
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)
- Voraussetzungen:** Kamishibai ist in der Mediothek vorhanden



„Let's go Medio“ mit den Lesescouts

- Ziele:** Die Veranstaltung soll die Schüler:innen nach der ersten formalen Einführung spielerisch in der Mediothek willkommen heißen und auch schon auf die AG Lesescouts aufmerksam machen.
- Zielgruppe:** SuS Jg.5
- Inhalt:** Die Let's go Medio-Stunde beinhaltet drei unterhaltsame Tools, wobei das mittlere die SuS zur Bewegung animiert. Erstes Spiel ist das Buchcasting mit 5 Büchern für die Stufe 5, anschließend folgt das Spiel „Schnickschnackschnuck im Mittelalter und zum Abschluss sollen die SuS reihum „Verrückte Lückentexte“ mit den passenden Wortarten bestücken.
- Dauer:** 1 SLZ-Stunde (45 Minuten), zeitnah nach den Herbstferien
- Voraussetzungen:** i-Pad für Lesescouts, Flipchart-Tafel & Kreide, Buch „Verrückte Lücken“



Onlinekatalog-Recherchetraining

Ziele:

Die Schüler:innen sollen nach dieser Unterrichtseinheit selbstständig Recherchen in Onlinekatalogen durchführen können und anschließend gezielt Bücher im Regal auffinden. Desweiteren sollen sie verschiedene ‚Handwerkzeuge‘ kennen und sie praktisch anwenden können, um inhaltliche Fragen in ausgewählten Sachbüchern zu beantworten. Der Umgang mit interessanten Sachbüchern soll die Schüler:innen wieder zum Besuch in der Mediothek/Stadtbibliothek motivieren, nicht nur zu unterrichtlichen Zwecken z. B. zur Vorbereitung auf Referate, sondern auch im Freizeitbereich. Außerdem ist diese Unterrichtseinheit eine Vorübung fürs Recherchetraining in der Q1 zur Vorbereitung auf die Facharbeit.

2. INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN

Zielgruppe:

SuS Jg.8

Inhalt:

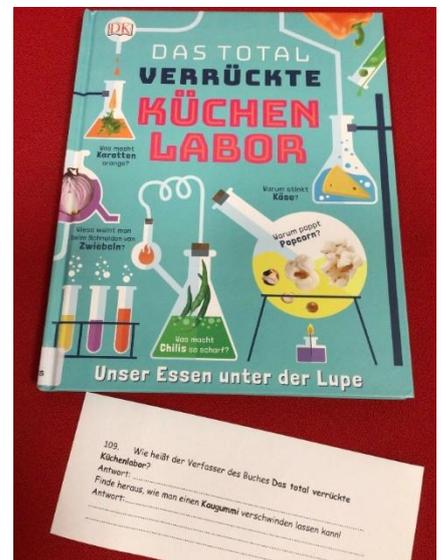
Ein kurzes Quiz bildet den Auftakt, um bei den SuS Interesse für dieses Thema zu wecken. Im Anschluss folgt der Theorieteil (Information zur systematischen Buchaufstellung in der Mediothek, Erklärung des Unterschiedes zwischen ‚Systematik‘ und ‚Signatur‘, Einführung in den Onlinekatalog der Stadtbibliothek - Mediothek ist eine Zweigstelle). Im praktischen Teil lösen die SuS nun in Partnerarbeit mehrere individuelle Suchfragen – zuerst muss im Onlinekatalog recherchiert werden, anhand der ermittelten Signatur dann das Buch im Regal gefunden und anschließend eine inhaltliche Frage im Buch gelöst werden. Diese Veranstaltung eignet sich besonders gut, um SuS auch in Zukunft den ‚Wert‘ von Sachbüchern näher zu bringen (Stichwort „verlässliche Quelle“), z. B. durch den Hinweis auf in der Mediothek vorhandene Lektürehilfen, jeweils passend zu ihrem Deutschunterricht.

Dauer:

2 Unterrichtsstunden im Block

Voraussetzungen:

SuS sollen iPads und einen Stift mitbringen, Legamaster



QR-Code Rallye mit Sachbüchern

Ziele: Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab. Die Schüler:innen schulen den Umgang mit dem Tablet und lernen gleichzeitig in Sachbüchern zu recherchieren.

1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

Zielgruppe: SuS Jg.5-7

Inhalt: Verschiedene Sachbücher sind mit QR-Codes versehen, hinter denen sich Rechercheaufgaben verbergen. Die Schüler:innen müssen die Aufgaben in den Büchern lösen und am Ende ein Lösungswort erarbeiten. Sie lernen spielerisch Inhaltsverzeichnisse, Register, Zeitleisten und Glossare kennen.

Dauer: 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)

Voraussetzungen: I-Pad-Koffer in der Mediothek vorhanden! Oder eigene Endgeräte mitbringen. Außerdem sollten die Schüler:innen ihr Etui mitbringen.



Schreibwettbewerb (jährliches Angebot)

Ziele: Schülerinnen und Schüler, die gerne eigene Geschichten, Gedichte etc. schreiben, sollen hier die Möglichkeit erhalten, freiwillig auch außerhalb des regulären Unterrichts einen eigenen kreativen Beitrag zu einem bestimmten Thema zu verfassen. Andere SuS sollen durch diesen Wettbewerb zum Schreiben motiviert werden.

Zielgruppe: SuS aller Jahrgangsstufen

Inhalt: Jedes Jahr im April schreibt die Mediothek einen Schreibwettbewerb aus, jeweils zu einem bestimmten Thema. Tag der Preisverleihung ist der 23. April – Der Welttag des Buches – oder ein anderer Tag in zeitlicher Nähe. Alle SuS werden über die Schul-Homepage, Plakate und Handzettel auf diesen Wettbewerb aufmerksam gemacht. Die Beiträge sollen maximal drei DIN A4-Seiten umfassen, handschriftlich sechs Seiten. Eingeteilt in drei Jurygruppen (Unterstufe, Mittelstufe und Oberstufe) werden jeweils drei Preisträger:innen ermittelt, die in einer schulinternen Feierstunde gekürt werden. Als Preise gibt es Büchergutscheine, die der Schulverein großzügig sponsert. Zu dieser Preisverleihung werden alle Teilnehmenden eingeladen.

Dauer: Das Thema wird vor den Weihnachtsferien (des Vorjahres) bekannt gegeben. Abgabeschluss ist Mitte März.

Voraussetzungen: Kenntnis verschiedener literarischer Formen (soll in den unteren Klassen unterstützend im Deutschunterricht besprochen werden).

2-3 Jurymitglieder aus dem Kollegium



Spaß mit Lesespielen

- Ziele:** Spielerisch wird die Lesekompetenz der Schüler:innen gefördert
- Zielgruppe:** SuS Jg.5 + Sprachförderkinder + Lerner bis Klasse 7
- Inhalt:** Eine ganze Klasse, eine halbe Klasse oder kleine Lerngruppen sind eingeladen, verschiedene Lernspiele zum Thema „Lesen“ auszuprobieren. Es gibt unterschiedliche Spiele zu verschiedenen Lernniveaus. Gefördert werden die (Vor-)Lesekompetenz, das Hörverstehen, das automatisierte Lesen von Funktionswörtern/Sichtwortschatz, das Beschreiben von Dingen, die Sinnentnahme von Texten, die Fähigkeit, Wörter simultan zu erfassen, die Leseflüssigkeit und das phonologische Bewusstsein.
- Die Schulbibliothekarin erklärt die Spiele und spielt auch mit (auch die Lehrer:innen sollten mit unterstützen!).
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde
- Voraussetzungen:** keine



Stationenlernen mit Gedichten

- Ziele:** Die SuS experimentieren in dieser Veranstaltung spielerisch mit Gedichten - sprachlich und bildnerisch. Sie erweitert die Reihe „Gedichte“ aus dem Lehrplan Deutsch.
- Zielgruppe:** SuS Jg.5-8
- Inhalt:** In dieser Veranstaltung steht der kreative Umgang mit Gedichten im Vordergrund. An 6 Stationen gibt es verschiedene Aktionen: Schnipselgedichte, Kühlschrankgedichte, Überschriften für Gedichte erfinden, Lückengedichte ergänzen, Gedichte entflechten und Gedichte erwürfeln.
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)
- Voraussetzungen:** SuS sollten ihr Etui mitbringen.



Stöber-Spiel-Malstunde mit anschließender Ausleihe

- Ziele:** SuS entdecken eigenständig den Bestand und den Raum der Schulmediothek. Sie finden Zugang zu den Medien, die sie ansprechen und motivieren. Es soll ein positives Erlebnis zur Freizeitgestaltung vermittelt werden.
- Zielgruppe:** SuS Jg.5
- Inhalt:** Die SuS orientieren sich eigenständig in der Mediothek und suchen Medien (Bücher, Spiele, Mangas, Filme, Hörbücher etc.) ihrer Wahl, mit denen sie sich dann beschäftigen. Beratung durch die Schulbibliothekarin ist jederzeit möglich. Im Anschluss können Medien ausgeliehen werden. Zusätzlich gibt es ein Malangebot. Diese Veranstaltung eignet sich besonders für Vertretungsunterricht oder in einer der letzten Stunden vor den Ferien.
- Dauer:** 1 Unterrichtsstunde (60 Minuten)
- Voraussetzungen:** SuS sollten den Bibliotheksausweis mitbringen



Stunde „Rund ums Buch“ mit den Lesescouts

- Ziele:** Die Veranstaltung soll die SuS mit verschiedenen Spielen rund ums Buch und rund um die Mediothek erneut willkommen heißen und dieses Mal gezielt auf die AG Lesescouts aufmerksam machen.
- Zielgruppe:** SuS Jg.6 – auch die LuL (Klassenleitung) dürfen mitmachen
- Inhalt:** Die Stunde „Rund ums Buch“ beinhaltet drei bis vier unterhaltsame Tools, wobei immer ein ruhigeres auf ein aktives Spiel folgt. Nach der Begrüßung gibt es ein Lesebarometer; dabei tragen die Lesescouts allgemein gehaltene Aussagen zum möglichen Leseverhalten der SuS vor und jede/r outet sich, in dem sie/er in den inneren Kreis tritt. Nun kann eine Kamishibai-Darbietung zum 1. Kapitel „Drachenreiter“ von Cornelia Funke folgen. Anschließend werden Schätzfragen zu Medien aus der Mediothek (hier auch zu Lieblingsbüchern der LuL) gestellt. Höhepunkt ist immer das Vortragen von Zungenbrechern und Nonsens-Gedichten - reihum, ohne vorher zu üben. Abschließend lesen die begleitenden Klassenlehrer:innen die Zungenbrechergeschichte „Rhabarberbarbara“ vor. Wenn es zeitlich noch passt, kann eine 2. Zungenbrecher-Runde oder das Spiel „Schnickschnacksnuck im Mittelalter“ folgen. Nicht fehlen wird eine kurze Feedback-Runde!
- Dauer:** 1 SLZ-Stunde (45 Minuten), Beginn 2. Halbjahr
- Voraussetzungen:** Passendes Material zu allen Spielen bereithalten



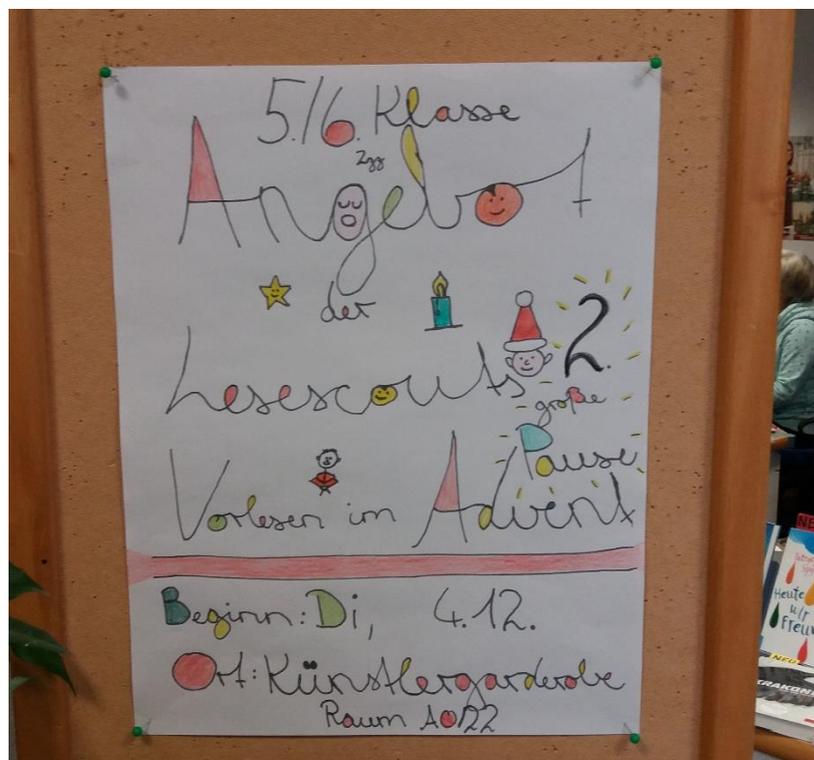
Unterstützung bei der Lesekompetenzförderung

- Ziele:** Ziel ist es, die Lehrkräfte zu unterstützen und zu entlasten bei der Lesekompetenzförderung.
- Zielgruppe:** Jg. 5-8 / Kleingruppen oder einzelne Kinder aus Sprachförderklassen / I-Klassen
- Inhalt:** Die Schulbibliothekarinnen bieten an, in den Räumen der Schulmediotheken, Schüler:innen und/oder Kleingruppen beim Lesen zu fördern. Wir helfen beim Tandemlesen, lassen uns vorlesen und sprechen mit Schüler:innen über Texte, wir bieten Lesespiele an, wir trainieren mit unterschiedlichen Medien (z.B. SAMI-Lesebär) das Hörverständnis und sind offen für jegliche Kooperation mit Lehrer:innen in diesem Bereich. Die gemütlichen Räume der Schulmediotheken wirken sich dabei motivierend auf die Schüler:innen aus.
- Dauer:** je nach Absprache
- Voraussetzungen:** keine
- Kontaktperson:** Schulbibliothekarinnen der jeweiligen Schulen



Vorlesen im Advent – ein Angebot der Lesescouts

- Ziele:** Schülerinnen und Schülern der Stufen 5 und 6 soll im oft hektischen und anstrengenden Schulalltag in der Vorweihnachtszeit eine kleine Auszeit ermöglicht werden. An jedem Schultag dürfen sie lustigen, spannenden, fantastischen oder auch traurigen Geschichten lauschen.
- Zielgruppe:** SuS der Stufen 5 und 6
- Inhalt:** Allen Schülerinnen und Schülern der Erprobungsstufe, die sich gerne auf die Weihnachtszeit einstimmen lassen möchten, lesen die Lesescouts der Mediothek täglich im Dezember eine kurze Advents-, Winter- oder Weihnachtsgeschichte vor.
Treffpunkt ist vor der Mediothek
- Dauer:** rund 15 Min. täglich an jedem Schultag im Advent in der 2. gr. Pause
- Voraussetzungen:** Zum Vorlesen geeignete Weihnachtsbücher, Weihnachtsgeschichten oder Gedichte, ausreichend Sitzgelegenheiten (Sitzkissen) für die Aulabühne, Weihnachtsdecke, Lichterkette



Wir drehen einen „Booktrailer“

Ziele: Die Veranstaltung deckt den Punkt „Bedienen und Anwenden“ und „Produzieren und Präsentieren“ aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ab. Die SuS schulen den Umgang mit dem Tablet und lernen die App „I-Movie“ und „VideoLeap“ kennen. Außerdem nutzen sie weiteres Filmmaterial, z.B. Mikros, Scheinwerfer, Stative etc. Sie arbeiten in Gruppen und müssen sich selbst organisieren. Der kreative Umgang mit Büchern motiviert auch zum Lesen.

1. BEDIENEN
UND
ANWENDEN

4. PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN

Zielgruppe: SuS Jg.6-10

Inhalt: Book-Trailer sind kurze Werbefilme für Bücher, ähnlich den Trailern für Kino- und Fernsehproduktionen. Die App I-Movie bietet vorgefertigte Module für Booktrailer, so dass in kürzester Zeit professionelle Filme entstehen. Auch ohne App können „freie“ Booktrailer gedreht werden. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Filme werden entweder über eine bereits gelesene Lektüre gedreht oder über gelesene Bücher der freien Wahl. Diese Veranstaltung eignet sich besonders gut als Abschlussprojekt nach einer gelesenen Lektüre im Deutschunterricht.

Dauer: im Idealfall ein Projekttag oder mind. 3 Unterrichtsstunden

Voraussetzungen: SuS sollten die gelesenen Bücher mitbringen, außerdem Material, dass sie zum Umsetzen ihrer Filme benötigen (Playmobilfiguren, bestimmte Kleidung, Baumaterialien für Landschaften und Filmkulissen etc.)
I-Pad-Koffer und einige Materialien in der Mediothek vorhanden

