



Projekt **e-inclusion**

## Konzepte und Ideen zur Erreichung unterschiedlicher Zielgruppen

Empfehlungen für die Stadt  
Osterholz-Scharmbeck



Europäisches Institut für Innovation



OSTERHOLZ-SCHARMBECK



EUROPAISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Organisation und Akteure.....</b>	<b>5</b>
2.1 Bibliothek.....	5
2.2 Medienzentrum.....	5
2.3 Kreisarchiv.....	6
2.4 Externe Institutionen.....	6
<b>3. Konzepte und Ideen zur Erreichung von Zielgruppen.....</b>	<b>7</b>
3.1 Angebote für Kinder und Jugendliche.....	8
3.1.1 Lese-Schnitzeljagd für Schüler der Grundschulen.....	8
3.1.2 Comic-Projekt.....	8
3.1.3 Medienbilderbuch.....	9
3.1.4 Hörspielproduktion.....	9
3.1.5 Zukunftswerkstatt.....	10
3.1.6 Film-Club.....	10
3.1.7 Trickfilm.....	11
3.1.8 Schulradio/Campusradio.....	12
3.1.9 Campus TV - OHZ.....	12
3.1.10 Digital Storytelling.....	12
3.1.11 Digital Storytelling im Lehr- / Lernkontext.....	13
3.1.12 Früher war alles besser.....	14
3.1.13 Digitaler Familienstammbaum.....	14
3.1.14 Tour de JOB.....	14
3.1.15 Medienaktionstag.....	15
3.2 Angebote für Erwachsene.....	16
3.2.1 Freies Lernen im Selbstlernzentrum.....	16
3.2.2 Medienwerkstatt.....	16
3.2.3 Sprachlernkurse zum Selbstlernen.....	17
3.2.4 Kurse der VHS.....	17
3.2.5 Kurse auf der Lernplattform.....	18
3.2.6 Offene Berufs- und Bewerbungsberatung.....	18
3.2.7 Medienerziehungskompetenz von Eltern stärken.....	18
3.2.8 So Surfen Kinder sicher – ein PC-Kurs für Eltern .....	18

3.2.9 Sicheres Surfen für Familien.....	19
3.2.10 Allgemeine Bildungsangebote.....	19
3.3 Angebote für Senioren .....	20
3.3.1 Schüler unterrichten Senioren.....	20
3.3.2 Buchecke für Senioren.....	21
3.3.3 Spiele-Nachmittag für Senioren.....	21
3.3.4 Lesungen für Senioren.....	21
3.3.5 Literaturkreis für Senioren.....	22
3.3.6 Großeltern-Box.....	22
3.4 Angebote für alle Zielgruppen.....	22
3.4.1 Campus-Kanal.....	22
3.4.2 Medienbasar.....	22
3.4.3 Musikabende.....	23
3.4.4 Ausstellungen.....	23
<b>4. Empfehlungen für die Stadt Osterholz-Scharmbeck.....</b>	<b>24</b>
4.1 Implementierung einer Lernplatttform.....	24
4.2 Nutzung von Social Media.....	24
4.3 Anwerbung von ehrenamtlichen Mitarbeitern.....	24
4.4 Zusätzliches Personal.....	25
<b>Quellennachweis.....</b>	<b>27</b>
<b>Anhang.....</b>	<b>28</b>

## 1. Einleitung

Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), deren orts- und zeitunabhängiger Zugang sowie der Zugriff zum Internet haben unseren Umgang mit Informationen, Bildung und Wissen grundlegend verändert. Neue Lern- und Erfahrungsräume werden geschaffen und bieten ungewöhnliche Kommunikationsmöglichkeiten, kreative Ausdrucksformen und Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe und Selbstverwirklichung (Keine Bildung ohne Medien, 2009).

Erscheint für viele Menschen der Zugang und die Nutzung von IKT als selbstverständlich, zeigt sich in der Realität ein anderes Bild. Ein digitaler Graben trennt durch unterschiedlichste Gründe verschiedene Gesellschaftsgruppen. Auf globaler Ebene lässt sich eine digitale Spaltung zwischen den westlichen Industrienationen und den Entwicklungsländern verzeichnen. Aber auch innerhalb Deutschlands, wie auch in den anderen Industriestaaten ist der Zugang insbesondere durch sozio-demographische Unterschiede ungleich verteilt. Faktoren wie Migrationshintergrund, Alter, Geschlecht, Einkommen und Bildungsgrad teilen Gesellschaften in sogenannte Onliner und Offliner, User und Non-User. Dabei bedeutet der Zugang und der zielgerichtete Umgang mit den digitalen Medien gesellschaftliche, politische und wirtschaftliche Teilhabe. Daher brauchen insbesondere Kinder und Jugendliche aber auch Erwachsene auf der einen Seite einen Zugang zu Medien und auf der anderen Seite die Vermittlung von Medienkompetenz, um einen zielgerichteten, kritischen und kreativen Umgang zu fördern.

Das Projekt E-Inclusion des Europäischen Instituts für Innovation in Osterholz-Scharmbeck (OHZ) befasst sich mit genau dieser Thematik. Innerhalb des Projekts werden Maßnahmen zum Abbau von Barrieren gegenüber der Nutzung von IKT sowie Konzepte zur Nutzung von IKT zur Einbindung umfassender Inklusionsziele entwickelt. Inklusion und Medienbildung werden miteinander verknüpft, um allen Bürgern einen erfolgreichen Bildungsprozess und die Möglichkeit der Partizipation am gesellschaftlichen Leben bereitzustellen. Dabei liegt der Schwerpunkt des Projekts auf folgenden Bereichen:

- Konzeptionierung eines barrierefreien Medienhauses
- Konzeptionierung von medienpädagogischer Elternarbeit
- die Entwicklung von Konzepten für den Einsatz von Lernplattformen und digitalen Medien im inklusiven Unterricht sowie
- Entwicklung von medienpädagogischen Konzepten zur Ansprache und Einbeziehung bildungsbenachteiligter Zielgruppen

In diesem vorliegenden Konzept geht es um das Medienhaus als Bildungsort für alle Bürger in Osterholz-Scharmbeck. Es spricht mit der Vielfalt seiner Angebote einen breiten Nutzerkreis an und soll als

Service- und Informationszentrum Lesekompetenz, Medienkompetenz und historisch-wissenschaftliche Kompetenz in Kooperation mit Schulen und anderen Bildungs- und Kultureinrichtungen fördern.

Im Folgenden wird ein Überblick über die Organisation gegeben und Ideen zur Einbeziehung und Ansprache bildungsbenachteiligter Zielgruppen entwickelt sowie Einbeziehungsmöglichkeiten anderer Einrichtungen betrachtet. Am Ende werden Empfehlungen für die Stadt Osterholz-Scharmbeck formuliert.

## 2. Organisation und Akteure

Das Medienhaus in Osterholz-Scharmbeck beherbergt die Kreis- und Stadtbibliothek, das Medienzentrum sowie das Kreisarchiv. Neben diesen Institutionen gibt es im Medienhaus ein Selbstlernzentrum sowie einen großen Multifunktionsraum, der auch für externe Institutionen genutzt werden kann.

Im Folgenden werden die ansässigen Institutionen und weitere mögliche Nutzer des Medienhauses kurz vorgestellt.

### 2.1 Bibliothek

Die Kreis- und Stadtbibliothek besitzt ein vielfältiges Medienangebot. Bücher, Zeitschriften, CDs, Hörbücher, DVDs und auch elektronische Spiele für den Nintendo DS sowie die Nintendo Wii können dort ausgeliehen werden. Für Medien, die nicht in Osterholz-Scharmbeck zur Verfügung stehen, können Bücher per Fernleihe in anderen Bibliotheken entliehen werden.

Neben dem Medienbestand bietet die Bibliothek für Interessierte Führungen als Serviceleistung an. Für Schulen und Kindertageseinrichtungen und andere Bildungseinrichtungen stellen die Mitarbeiter spezielle Bücherkisten zu bestimmten Themen zusammen. Für die Nutzer der Bibliothek stehen darüber hinaus kostenlose PCs zur Internetnutzung zur Verfügung. Des Weiteren organisieren die Mitarbeiter der Bibliothek vielfältige Veranstaltungen, beispielsweise Lesungen oder Bilderbuchkino für die Kleinen.

An die Bibliothek gliedert sich das Selbstlernzentrum, welches während der Bibliotheksöffnungszeiten für alle Interessierte offen steht. Hier haben die Besucher die Möglichkeit, Lernen nach eigenen Wünschen und Interessen zu organisieren. Für diesen Zweck stehen den Nutzern vier PCs mit Internetzugang und Selbstlernsoftware zur Verfügung.

### 2.2 Medienzentrum

Das Medienzentrum ist neben der Bibliothek zentraler Bestandteil des Medienhauses. Das Medienzentrum ist in erster Linie Anlaufstelle für Pädagogen, Sozialpädagogen und Erzieher. Für Schulen, Kindergärten, Kirchengemeinden und Vereine stehen Unterrichtsfilme sowie technische Geräte, wie Videokameras, Fotokameras, Stative uvm. zur Ausleihe zur Verfügung. Darüber hinaus bieten die Mitarbeiter des Medienzentrums Ausbildung, Einweisung und Beratung über Einsatzmöglichkeiten der vorhandenen Geräte, besonders im pädagogischen Bereich an. Auch eine Unterstützung bei Medienprojekten sowie die Nutzung der Räumlichkeiten wird angeboten.

## 2.3 Kreisarchiv

Im Kreisarchiv stehen den Bürgern von Osterholz-Scharmbeck und Interessierten zahlreiche historische Dokumente zur Recherche zur Verfügung. Dazu gehört die Präsenzbibliothek, das örtliche Zeitungsarchiv, Schriftgut der Kreisverwaltung, Gemeindeunterlagen, Fotos und vieles mehr.

Nutzer können den Leseraum und auch Computerarbeitsplätze zur Recherche nutzen. Reader-printer zur Mikrofilmrecherche stehen ebenfalls zur Verfügung.

Darüber hinaus betreut die Mitarbeiterin des Kreisarchivs auch Arbeitsgruppen oder Schulklassen bei der Bearbeitung von geschichtlichen Themen.

## 2.4 Externe Institutionen

Im Medienhaus gibt es neben der Bibliothek, dem Kreisarchiv und dem Medienzentrum auch eine Mensa mit Bühne und einen Multifunktionsraum. Beide Räume können von externen Bildungsanbietern genutzt werden. Ein Kooperationspartner des Medienhauses wird die Volkshochschule Osterholz-Scharmbeck / Hambergen / Schwanewede e.V. sein. Die VHS ist die älteste Weiterbildungseinrichtung im Landkreis Osterholz und ist zentrale Einrichtung für Bildung, Qualifizierung und Kommunikation. Jährlich werden etwa 10.000 Unterrichtsstunden mit mehr als 4.000 Teilnehmenden durchgeführt. Ungefähr 120 Dozentinnen und Dozenten unterrichten in den Kursen und Seminaren. Ein Schwerpunkt der VHS liegt in der berufsbegleitenden Langzeitfortbildungen für (sozial-) pädagogische Fachkräfte im Elementar- und Primarbereich (VHS Osterholz.Scharmbeck, o.J.).

Des Weiteren können das Selbstlernzentrum und der Multifunktionsraum im Medienhaus von Schulen, Kindertagesstätten und Einrichtungen der Jugendarbeit für Lernangebote und Medienproduktionen genutzt werden.

### 3. Konzepte und Ideen zur Erreichung von Zielgruppen

Die Angebote im Medienhaus sollen sich in erster Linie an alle Bürgerinnen und Bürger der Stadt und des Landkreises Osterholz-Scharmbeck richten. Da es in dem Projekt darum geht, Inklusion vor Ort zu stärken, gilt es, ebenso wie spezielle Angebote, für Zielgruppen anzubieten auch darum, Angebote inklusiv, d.h. grundsätzlich offen für alle zu gestalten und Menschen nicht aufgrund von bestimmten Merkmalen auszuschließen.

Besondere Zielgruppen, die mit dem Projekt E-Inclusion und weiterhin mit den Angeboten der Bibliothek, des Archivs, des Selbstlernzentrums und des Medienzentrums erreicht werden sollen, sind folgende:

- Senioren/innen
- Menschen mit Migrationshintergrund
- Kinder und Jugendliche aus "bildungsfernen" Kontexten.
- Menschen mit körperlichen oder geistigen Behinderungen

In den folgenden Ausführungen werden vielfältige Projekte und Ideen vorgestellt, die in Zukunft unter dem Dach des Medienhauses stattfinden könnten. Dieses Konzept ist daher als Ideensammlung zu verstehen, in dem die Einrichtungen des Medienhauses nachschlagen, sich inspirieren lassen und vorgestellte Projekte weiterentwickeln können.

Nach den Projekten schließen sich Empfehlungen für die Stadt Osterholz-Scharmbeck an, die eine Umsetzung der Projekte sowie die nötige Öffentlichkeitsarbeit erst ermöglichen.



## 3.1 Angebote für Kinder und Jugendliche

### 3.1.1 Lese-Schnitzeljagd für Schüler der Grundschulen

Eine Gruppe von Kindern bekommt zu Beginn eine kleine Einführung in die Bibliothek (wo finde ich was, wie finde ich die richtigen Bücher und was kann ich tun, um Bücher auszuleihen). Danach begeben sich die Kinder in Kleingruppen auf eine literarische Schnitzeljagd. In der gesamten Bibliothek sind Plakate mit Rätseln angebracht. Die Schüler müssen nun die Rätsel mit Hilfe der Bücher lösen. Fragen könnten beispielsweise sein: Wie hieß der Lehrer, dem Max und Moritz einen Streich spielten? oder Wer hat das Buch vom Sams geschrieben? etc. Hat man alle Fragen richtig gelöst, erhält man ein Lösungswort. Die schnellste Gruppe kann einen kleinen Preis gewinnen. Auf diese Weise wird das Finden von Informationen innerhalb der Bibliothek eingeübt.

### 3.1.2 Comic-Projekt

Das Comic-Projekt kann zusammen mit einer Schule oder auch als Ferienprojekt angeboten werden. Gerade Comics sind bei Kindern sehr beliebt, aber seit einigen Jahren kommen auch immer mehr Bücher mit zum Teil autobiografischen oder Reportage ähnlichen Inhalten auf dem Markt, die auch für Jugendliche und Erwachsene interessant sind. Dazu gehört beispielsweise „Persepolis“ von Marjane Satrapi oder die Bücher von Joe Sacco, die als Comic-Journalismus bezeichnet werden.

Innerhalb des Comic-Projekts haben Kinder und/oder Jugendliche die Möglichkeit, ihr eigenes Comic zu gestalten. Dies wird mit Hilfe von digitalen Fotokameras und der Software „Comic Life“ umgesetzt.

Kinder von 6 - 8 Jahren können eine vorgelesene Geschichte nacherzählen. Nachdem ihnen eine Kurzgeschichte vorgelesen wurde, überlegen die Kinder, wie sie die Geschichte in Bildern nacherzählen können. Dann machen sie Fotos zu den einzelnen Bildern. Mit Hilfe der Software „Comic Life“ können nun ganz leicht Sprechblasen eingefügt werden. Darüber hinaus lassen sich die Fotos mit verschiedensten Filtern belegen, so dass diese aussehen, wie gezeichnet.

Ältere Kinder (9 - 13 Jahre) können sich eine eigene Geschichte zu einem Themenschwerpunkt (z.B. Liebe, Mobbing, Urlaub, Lesen...) überlegen. Nachdem sie sich eine Geschichte überlegt haben, fotografieren sie diese wieder und erstellen dann mittels der Software ein eigenes Comic.

Jugendliche können statt einer Geschichte eine Reportage erstellen, beispielsweise über die Stadt Osterholz-Scharmbeck. Auch historisch relevante Inhalte könnten behandelt werden. Auf diese Weise

könnte das Kreisarchiv in ein solches Projekt eingebunden werden.

Die Kinder und Jugendlichen lernen das Medienhaus mit seinen vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten kennen. Darüber hinaus lernen sie, wie Inhalte visualisiert werden können, wie man digitale Medien kreativ einsetzen kann und wie man die Geräte bedient. Durch die Gruppenarbeit erweitern sie ihre kommunikativen Kompetenzen und entwickeln Teamfähigkeit. Das Projekt findet in der Bibliothek, der Schule und/oder im Medienzentrum statt und kann eine Dauer von 7 - 10 Stunden haben.

### **3.1.3 Medienbilderbuch**

Das Medienbilderbuch ist ein Projekt, das sich schon an die Kleinsten (4 - 6 Jahre) richtet. Eine Gruppe von Kindern aus der Kindertagesstätte/Kindergarten besucht für dieses Projekt die Bibliothek. Zu Beginn wird den Kindern eine Geschichte vorgelesen. Im Anschluss malen die Kinder passende Bilder zu dieser Geschichte. Die Bilder können mit verschiedensten Materialien z.B. Buntstifte, Filzstifte, Wasserfarben, als Collagen oder auch direkt am PC mit „Paint“ gestaltet werden. Die gemalten Bilder werden eingescannt und in eine „Powerpoint“-Präsentation eingefügt. Die Kinder können nun die Geschichte vertonen. Mit Hilfe eines digitalen Aufnahmegerätes können die Kinder überall passende Geräusche und Töne aufnehmen, die anschließend in die Präsentation eingefügt werden. Sind die Bilder mit Tönen unterlegt, gibt es eine Präsentation, zu der auch die Eltern eingeladen werden können. Mit Hilfe dieses Projekts lernen schon kleine Kinder die Bibliothek kennen, durch die Vertonung bekommen sie ein Bewusstsein für die eigene Stimme und eine klare und deutliche Aussprache wird gefördert. Durch die Arbeit in der Gruppe wird die Sozialkompetenz gestärkt. Des Weiteren lernen sie die Bibliothek sowie das Medienzentrum kennen.

### **3.1.4 Hörspielproduktion**

Ob „Benjamin Blümchen“, „Bibi Blocksberg“ oder „Grimms Märchen“ – Kinder hören gerne Hörspiele. Auch hier bietet die Bibliothek einen kleinen Bestand an Hörspielen und Hörbüchern zum Ausleihen an. Für ein Hörspiel-Projekt kann zu Beginn eine Einführung in die Bibliothek erfolgen. Im Anschluss daran wird mit der Produktion eines eigenen Hörspiels begonnen. Hierfür muss eine eigene Geschichte gefunden oder auch eine Kurzgeschichte herausgesucht werden. Diese Geschichte muss in Dialoge umgeschrieben werden. Danach werden die Sprecherrollen verteilt. In den Medienproduktionsräumen können nun die Sprecher ihren Text mit Hilfe der kostenlosen Software „Audacity“ einlesen. Mit einem digitalen Diktiergerät können passende Geräusche aufgenommen werden. Mit Hilfe der Audiosoftware

werden im Anschluss die gesprochenen Textelemente sowie die Geräusche an die richtige Position gebracht. Am Ende bekommt jeder ein Hörspiel auf CD. Auch eine Präsentation, zu der die Eltern eingeladen werden, kann organisiert werden.

Das Projekt kann in Kooperation mit Schulen oder mit der außerschulischen Jugendarbeit organisiert werden. Auch in diesem Projekt lernen die Kinder das Medienhaus mit seinen verschiedenen Akteuren und Möglichkeiten kennen. Darüber hinaus erwerben die Kinder Medienkompetenz. Sie lernen, wie Medien zielgerichtet für die eigenen Zwecke und kreativ genutzt werden können. Durch die Gruppenarbeit erwerben die Kinder wesentliche soziale und kommunikative Kompetenzen.

### **3.1.5 Zukunftswerkstatt**

Junge Menschen im Alter von 12 - 25 Jahren sind häufig schwer für die Bibliothek zu begeistern, oft aus mangelndem Interesse und wegen des Gedankens, dass die Dienstleistungen der Bibliothek nicht relevant für sie sind. Interessierten jungen Menschen sollte die Möglichkeit gegeben werden, sich an der Planung und Gestaltung der Bibliotheksangebote zu beteiligen. Sie könnten die Auswahl der Bücher und anderer Ressourcen beeinflussen und auch eigene Projektvorschläge einreichen.

Eine Zukunftswerkstatt besteht immer aus drei Phasen (Kritik-, Fantasie-/Utopiephase, Umsetzungsphase). Zu Beginn können die Kinder und Jugendlichen ihre Kritik äußern. Hier kann man schon einmal erfahren, warum die Bibliothek oder auch das Medienhaus als solches nicht genutzt wird. In der zweiten Phase haben die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, ihrer Fantasie freien Raum zu geben. Hier können Wünsche und Idealvorstellungen vorgetragen werden, ohne dass erst einmal Rücksicht auf Durchführbarkeit, Kosten oder ähnliches genommen wird. Im Anschluss geht es auf den Boden der Tatsachen zurück. Die Kinder und Jugendlichen entscheiden, welche Themen und Projekte für sie wichtig sind und welche Ideen realistisch umsetzbar sind.

Auf diese Weise können in Zukunft Projekte geplant und angeboten werden, die Kinder und Jugendliche interessiert und die nicht an ihren Bedürfnissen vorbeigehen. Im Idealfall sollte dies nicht nur ein Angebot der Bibliothek sein, sondern des gesamten Medienhauses.

### **3.1.6 Film-Club**

Junge Menschen können innerhalb eines Filmclubs die Möglichkeit haben, sich zu engagieren. Im Filmclub werden Adaptionen von Romanen gezeigt, so dass Kinder und Jugendliche eine weitere Facette der Bibliothek kennen lernen. Dies fördert das Lesen und das Ausleihen von Bücher und Filmen in der Bibliothek. Die Jugendlichen übernehmen die gesamte Planung: sie wählen selbstständig den Film aus,

gestalten die Öffentlichkeitsarbeit, übernehmen die Raumgestaltung,...

Die Filmvorführung kann im Multifunktionsraum oder in der Mensa stattfinden.

Da Kauf- oder Leih-DVDs nicht einfach öffentlich gezeigt werden dürfen, müssen die rechtlichen Grundlagen geklärt werden. Generell müssen öffentliche Filmaufführungen vorher bei der MPLC<sup>1</sup> angemeldet werden. Sollten mehrere Filmvorführungen pro Jahr geplant sein, empfiehlt sich eine sogenannte Schirmlizenz. Diese Jahreslizenz kostet circa 300 Euro, eine Single-Lizenz für eine einmalige Vorführung circa 100 Euro.

Bibliotheken die Mitglied im Deutschen Bibliotheksverband e.V. sind, bekommen Rabatt auf die Lizenzen.

Des Weiteren muss eine Gebühr an die GEMA gezahlt werden, da man durch die Schirmlizenz zwar die Rechte für die Filmvorführung hat, aber nicht für die Filmmusik. Einige Städte und Kommunen haben direkte Verträge mit der GEMA. Es gilt zu klären, ob dies auch für den Träger der Bibliothek in Osterholz-Scharmbeck zutrifft. (Idee: Dundee College)

### 3.1.7 Trickfilm

Trickfilme sind bei Kindern sehr beliebt. In diesem Projekt haben Kinder die Möglichkeit, bekannte literarische Vorbilder zu verfilmen (z.B. Schneewittchen, die Raupe Nimmersatt). Zu Beginn des Projekts wird eine kleine, ausgewählte Geschichte in der Bibliothek vorgelesen. Im Anschluss lernen die Kinder die nötige Technik für die Trickfilmproduktion kennen.

Danach müssen Darsteller und Kulissen für den 2-D-Legetrick gebastelt werden. Erst jetzt geht es an die eigentliche Filmarbeit. Der Film wird in einer Vielzahl von Einzelbildern aufgenommen und im Anschluss vertont.

Die Kinder lernen auf diese Weise das Medienhaus mit seinen verschiedenen Anlaufpunkten kennen. Darüber hinaus erwerben sie wesentliche Medienkompetenz, soziale Kompetenz sowie kommunikative Kompetenzen.

Ein solches Projekt kann in Kooperation mit Schulen und Kindertagesstätten umgesetzt oder auch als Ferienprojekt angeboten werden. Trickfilm kann schon für Kinder ab fünf Jahren angeboten werden, nach oben gibt es keine Grenze. Für einen Trickfilm benötigt man 3 – 5 Tage.

---

<sup>1</sup> Motion Picture Licensing Company

### 3.1.8 Schulradio/Campusradio

Schülerzeitungen waren früher einmal gängige Projekte in vielen Schulen. Heute ist die Technik denkbar einfach und auch günstig geworden, so dass auch andere Medien innerhalb der Schule genutzt werden können. Unter anderem kann eine eigene, regelmäßige Schulradiosendung produziert werden und als Podcast auf der Schulhomepage oder der schuleigenen Lernplattform veröffentlicht werden.

Dieses Projekt kann als Schul-AG oder Wahlpflichtfach angeboten werden. Die „Redaktion“ trifft sich regelmäßig, um Themenschwerpunkte festzulegen, zu recherchieren, Interviews zu führen etc. Je nach Beiträgen, muss die Sendung geschnitten und zusammengestellt werden.

Die Schüler lernen nicht nur etwas über die Technik, sondern sie erwerben auch Wissen über das Urheberrecht, Interviewtechniken, Teamarbeit, usw.

### 3.1.9 Campus TV - OHZ

Neben der Produktion von Radiosendungen können auch Fernsehsendungen produziert und online als „Campus TV – OHZ“ gesendet werden. Schüler schreiben als Autoren die Beiträge, übernehmen die Regie, kümmern sich um Bild, Ton und Licht und stellen die Filme eigenständig am Schnitt-Computer fertig. Dieses Angebot kann in allen Schulen als AG oder Wahlpflichtfach angeboten werden. Auch Einzelberichte könnten zu besonderen Veranstaltungen eingereicht und dann über die Campus-Webseite veröffentlicht werden.

Es können sowohl Dokumentationen, Reportagen, Interviews als auch Spielfilm-Produktionen eingereicht und gesendet werden.

Die Kinder und Jugendlichen lernen in diesem Projekt grundlegende Fernsehtechniken kennen und erwerben maßgeblich Medienkompetenz.

### 3.1.10 Digital Storytelling

Geschichten erzählen gehört zum Menschen und ist eine der ältesten Kunstformen. Es dient der Unterhaltung, der Weitergabe von Wissen und Informationen. Eine neue Form des Erzählens ist das Digital Storytelling. Mit Hilfe von multimedialen Technologien werden Geschichten erzählt.

Im Vordergrund steht eine persönliche Geschichte, die mit verschiedenen Medien wie Bild, Ton, Video und Animation untermalt wird.

Es können Erlebnisse aus dem Urlaub, Alltagserlebnisse, Familiengeschichten, aber auch Fantasiegeschichten etc. multimedial umgesetzt werden. Kinder haben besonders Spaß daran, sich als Hauptperson in einer eigenen Fantasiegeschichte darzustellen. Die Geschichten sind am Ende 1 - 4 Minuten lang und laufen folgendermaßen ab:

- Idee entwickeln, eigene Geschichte finden
- Geschichte planen
- Sprechertext schreiben
- Storyboard schreiben
- Medienelemente sammeln, ordnen, aufbereiten
- Medienelemente zusammenfügen.

Die Kinder und Jugendlichen erwerben Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen Medien. Sie erfahren etwas über das Urheberrecht, visuelle Gestaltung, Sprachgestaltung, Ausdrucksfähigkeit usw.

Für die Umsetzung kann kostenlose Software genutzt werden, z.B. „Audacity“, „Microsoft Fotostory“, „Storybird“, eine kostenpflichtige Variante wäre die Software Matchware Mediator.

### **3.1.11 Digital Storytelling im Lehr- / Lernkontext**

Die Form des Digital Storytelling ist auch ein interessanter Ansatz, um neue Medien im Unterricht einzusetzen. „Geschichten fokussieren unsere Aufmerksamkeit und bleiben in Erinnerung; sie sind deshalb ideale Vehikel für den Transfer oder die Verankerung von Wissen.“ (Reinmann & Eppler, 2008, S. 104)

Beispielsweise kann die klassische Wandzeitung mit dieser digitalen Form erweitert werden. Fotos und andere Materialien können animiert und mit Audiokommentaren versehen werden. Auf diese Weise können geschichtliche Daten und Fakten oder andere Zusammenhänge visualisiert werden.

Schüler lernen so, Unterrichtsinhalte in einer erzählenden Form zu visualisieren, zu strukturieren und Medien kreativ einzusetzen. Die Mitarbeiter des Medienzentrums können hier unterstützend tätig werden, indem sie Technik zur Verfügung stellen, Einführungen in die Technik geben und auch Einweisungen in die Medienproduktionsräume geben.

### **3.1.12 Früher war alles besser**

Bei diesem Projekt wird Jugendlichen und Senioren Raum für Begegnung gegeben. Die Teilnehmer setzen sich mit dem Leben in Osterholz-Scharmbeck früher und heute auseinander.

Historische Aspekte können mit Hilfe von Schriftstücken und Bildern im Kreisarchiv recherchiert werden.

Der Vergleich vom Leben Jugendlicher in Osterholz-Scharmbeck heute und früher kann wieder mit Hilfe der Methode des Digital Storytelling visualisiert werden.

Auf diese Weise erfahren die Teilnehmer etwas über die Funktionsweise des Archivs, sie erarbeiten gemeinsam Geschichten und lernen die andere Generation besser zu verstehen. Die Jugendlichen können als Experten im Umgang mit der Technik fungieren und älteren Menschen neue Kompetenzen im Umgang vermitteln. Die Jugendlichen lernen Historie, Lebensgeschichten und andere Lebensperspektiven kennen. Auf diese Weise kann Nähe und Vertrauen sowie Wertschätzung aufgebaut werden.

### **3.1.13 Digitaler Familienstammbaum**

Im Kreisarchiv werden auch Angebote für Schulen bereitgestellt. Kinder erfahren hier, wofür das Kreisarchiv gut ist, welche Informationen zur Verfügung stehen und welches historische Material archiviert wird. Für jüngere Kinder bietet die Mitarbeiterin des Kreisarchivs bereits die Erstellung eines Familienstammbaums an. Dies könnte durch eine digitale Komponente erweitert werden. Hier kann auch wieder die Methode des Digital Storytelling zum Einsatz kommen. Kinder können den eigenen Familienstammbaum digital mit Bildern und Animationen erstellen und erzählen. Auf diese Weise setzen sich Kinder mit der Bedeutung des Kreisarchivs auseinander und erwerben darüber hinaus wichtige Kompetenzen im Umgang mit Medien.

### **3.1.14 Tour de JOB**

Jugendliche müssen sich heute bei der Berufs- und Lebensplanung mit ganz neuen Herausforderungen auseinandersetzen. Insbesondere der Umgang mit technischen Ressourcen sowie der kreative und reflektierte Umgang mit Medien sind wesentliche Voraussetzung, um Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu verbessern und lebenslanges Lernen zu praktizieren.

In diesem Projekt werden klassische Methoden der Berufs- und Zukunftsplanung mit medienpädagogi-

schen Inhalten miteinander verknüpft.

Das Projekt beginnt mit einer Foto-Etappe: Die Jugendlichen lernen etwas über Fotografie, um anschließend die benötigten Fotos selbst produzieren zu können.

In der zweiten Etappe erstellen die Jugendlichen ihren eigenen Lebensweg multimedial. Sie setzen sich in dieser Etappe, mit sich selbst, ihren Wünschen und Träumen und auch mit ihren Fähigkeiten auseinander. In dieser Etappe können die neu-erworbenen Kenntnisse aus der Fotoetappe eingesetzt werden und passende Bilder für den multimedialen Lebensweg gemacht werden.

Eine weitere Etappe der Tour de JOB ist die Internetrecherche. Die Jugendlichen erwerben wesentliche Kompetenzen im Suchen und Finden von Informationen, aber auch Datenschutz, Cybermobbing und Urheberrecht sowie Soziale Netzwerke werden thematisiert.

In der letzten Etappe münden alle Etappen in den Ziellauf. Die Jugendlichen produzieren entweder eine persönliche Bewerbungs-CD, die sie ihrer klassischen Bewerbung beifügen können oder eine Bewerbungs-Homepage, um sich online zu präsentieren. Auf diese Weise kann eine schriftliche Bewerbung aufgewertet und Medienkompetenz sichtbar gemacht werden.

(Vollständiges Konzept: [www.tour-de-job.de](http://www.tour-de-job.de))

### 3.1.15 Medienaktionstag

Einmal im Jahr kann ein Medienaktionstag durchgeführt werden. Unterschiedliche Stationen und Informationsstände können rund um das Thema „Digitale Medien“ aufgebaut werden. Hier gibt es vielfältige Möglichkeiten einen solchen Tag zu gestalten.

**Variante 1:** Stationenlernen – Im Medienhaus werden 6 - 8 Stationen zu unterschiedlichen Themen, wie Datenschutz, Suchtstrategien im Internet, Sicher Unterwegs in Sozialen Netzwerken, Urheberrecht, usw. aufgebaut. An allen Stationen müssen die Schülerinnen und Schüler Aufgaben, z.B ein Quiz erledigen. Nach der erfolgreichen Teilnahme an einer Station, bekommen die SchülerInnen einen Stempel in einen zu Beginn ausgehändigten Medienaktionstag-Pass.

**Variante 2:** Praktische Medienarbeit – An unterschiedlichen Stationen können die SchülerInnen verschiedene Medien aktiv ausprobieren, z.B. Trickfilm, Hörspiel, Digitale Bildbearbeitung, Video-Spiele, etc.

**Variante 3:** Theoretische und praktische Stationen. Eine weitere Variante wäre, eine Mischung aus



theoretischen Themen und praktischen Angeboten.

Ein solcher Medienaktionstag braucht viele HelferInnen und OrganisatorInnen, daher bietet es sich an, das ältere SchülerInnen einen solchen Tag für jüngere Schüler vorbereiten. Beispielsweise können einige Klassen der Stufen 10-12 die inhaltliche Vorbereitung für die Stufen 7 und 8 vornehmen.

Auf diese Weise setzen sich die höheren Jahrgangsstufen schon in der Vorbereitung intensiv mit den Medieninhalten auseinander und die jüngeren Schüler werden mit Spaß an die einzelnen Themen herangeführt und auf sie aufmerksam gemacht.

Darüber hinaus lernen alle das Medienhaus mit seinen vielfältigen Angeboten kennen.

## **3.2 Angebote für Erwachsene**

### **3.2.1 Freies Lernen im Selbstlernzentrum**

Das Selbstlernzentrum bietet den Bürgerinnen und Bürgern in Osterholz-Scharmbeck mehrere PC-Arbeitsplätze zum eigenständigen Lernen. Ob für Schülergruppen, die Referate oder ähnliches vorbereiten, Nutzer der VHS, die Ihr Wissen aus Präsentationsveranstaltungen vertiefen wollen oder Menschen die gerne völlig autonom lernen – für alle ist das Selbstlernzentrum der richtige Ort zur individuellen Weiterbildung. Den Nutzern steht die breite Palette der Bücher in der Bibliothek sowie verschiedenste Bildungssoftware zur Verfügung. Gerade Menschen, die schon länger aus dem Schulalltag heraus sind, brauchen häufig Unterstützung für die ersten Schritte beim selbst gesteuerten Lernen mit neuen Medien. Für diesen Fall könnten eine Sprechstunde sowie Einführungstermine in die Technik und Software im Selbstlernzentrum angeboten werden. Ohne jegliche Betreuung besteht die Gefahr, dass das Selbstlernzentrum nicht genutzt wird. (Idee: Idea Store, London)

### **3.2.2 Medienwerkstatt**

Einmal im Monat könnte im Medienhaus die so genannte Medienwerkstatt stattfinden. Alle interessierten Bürger erhalten individuelle IKT-Anwender-Hilfe. Es wird bei vielfältigen Einsatzproblemen in Bezug auf Computer und Internet beraten. Nutzer können für diesen Zweck auch eigene Geräte mitbringen.

Da es sich nicht um einen PC-Kurs handelt, erwerben interessierte Bürgerinnen und Bürger neue Kompetenzen anhand ihrer eigenen Fragestellungen, z.B. wie man sich eine E-mail-Adresse einrichtet, wie man mit den Enkelkindern via Skype in Kontakt bleibt, wie man Fotos von der Digitalkamera auf den PC bekommt oder wie man über das Internet einkauft.

Ehrenamtliche Mitarbeiter mit guten IT-Kenntnissen können dieses Angebot anbieten oder auch Schülerinnen und Schüler höherer Jahrgangsstufen.

### **3.2.3 Sprachlernkurse zum Selbstlernen**

Auf den Computern des Selbstlernzentrums sollte verschiedene Software zum Erlernen von Sprachen installiert werden. Hierzu sollten auf jeden Fall Englisch, Französisch, Spanisch sowie Deutsch gehören. Häufig ist Software zur Unterstützung von Fremdsprachenerwerb sehr teuer. Im Selbstlernzentrum sollen die Bürgerinnen und Bürger die Möglichkeit erhalten, auf solche E-Learning-Produkte zurückzugreifen. In diesem Zusammenhang kann auch auf Bücher zum Fremdsprachenerwerb in der Bibliothek hingewiesen werden.

Auf diese Weise haben Schüler/innen die Möglichkeit, ihre Sprach-Kompetenzen zu üben, zu vertiefen und zu wiederholen. Interessierte haben die Möglichkeit, ihre Sprachkompetenzen aufzufrischen oder eine ganz neue Sprache mit Hilfe von E-Learning-Ressourcen zu erwerben.

Das Angebot ist insbesondere für Menschen mit geringen Deutschkenntnissen interessant. Die Volkshochschule sollte in ihren Kursen in Zukunft auf dieses Angebot hinweisen. Auch ein Kurs „Deutsch als Fremdsprache“ sollte auf mindestens einem PC installiert werden.

### **3.2.4 Kurse der VHS**

Die VHS als zentrale Einrichtung für berufsbegleitender Langzeitfortbildungen für (sozial-) pädagogische Fachkräfte kann eine medienpädagogische Fortbildung im Medienhaus anbieten (siehe Konzeptionen „Lehrerfortbildung“ und „Erzieherfortbildung“). SozialpädagogInnen und LehrerInnen haben die Möglichkeit, sich in den Grundlagen der Medienpädagogik und Projektarbeit fortzubilden und dabei das Medienhaus mit seinen Ressourcen kennenzulernen.

### **3.2.5 Kurse auf der Lernplattform**

Neben der Sprachlernsoftware sollten auch andere Kurse, wie beispielsweise Bedienung und Nutzung von Open Office oder Microsoft Office usw. bereit gestellt werden. Dies kann mit Hilfe einer gemeinsamen Lernplattform umgesetzt werden. Auf der offenen Lernplattform können Kurse zu vielfältigen Angeboten im Internet verlinkt werden, z.B. [www.computertraining4you.eu](http://www.computertraining4you.eu), [www.vokabel.org/](http://www.vokabel.org/), [www.maschinenschreibenlernen.de](http://www.maschinenschreibenlernen.de).

### **3.2.6 Offene Berufs- und Bewerbungsberatung**

Eine weiteres Angebot im Medienhaus könnte eine offene Berufs- und Bewerbungsberatung sein. Durchgeführt von Institutionen vor Ort wie beispielsweise Pro Arbeit, die Arbeitsagentur oder durch die VHS kann eine persönliche Beratungsstunde angeboten werden. Bürgerinnen und Bürger können sich bei der Jobsuche und beim Bewerbungsschreiben unterstützen und beraten lassen. Die technischen Ressourcen des Medienhauses können direkt zum Bewerbungsschreiben genutzt werden.

### **3.2.7 Medienerziehungskompetenz von Eltern stärken**

Die vielfältige Nutzung und ständige Verfügbarkeit von digitalen Medien führt auch zu neuen Herausforderungen, mit denen Eltern heute umgehen müssen. Dabei tauchen häufig viele Fragen auf: Darf mein Kind schon ins Internet und wenn ja, wie lange? Was macht mein Kind dort? Und wie kann ich darauf Einfluss nehmen. Darf mein Kind schon ein eigenes Handy besitzen und wie lange darf es fernsehen? In diesem Angebot soll ganz gezielt die Medienerziehungskompetenz von Eltern gefördert und wesentliche Fragen zu verschiedenen Medien erläutert werden.

Das Angebot richtet sich an alle Interessierten Eltern und kann ein- zweimal im Jahr als Elternabend zu verschiedenen Themenschwerpunkten im Medienzentrum angeboten werden.

### **3.2.8 So Surfen Kinder sicher – ein PC-Kurs für Eltern**

Kinder und Jugendliche surfen heute ganz selbstverständlich im Internet, manchmal auch ohne elterliche Begleitung. Um Kinder und Jugendliche vor den Gefahren und Risiken bestmöglich zu schützen, sollten Eltern gemeinsam mit ihren Kindern surfen, eine kindgerechte Startseite festlegen und ein Ju-

gendschutzprogramm installieren. Auf diese Weise wird Kinder und Jugendlichen ein altersgerechter Zugang zum Internet ermöglicht. Doch viele Eltern haben nicht die nötigen Kenntnisse darüber, wie man den Familien-PC kindersicher macht. In diesem Angebot lernen die Eltern ganz praktisch, wie man eine Kindersicherung einrichtet, wie man Favoriten anlegt, welche Kindersuchmaschinen es gibt und wie man Webseiten sperren kann.

### **3.2.9 Sicheres Surfen für Familien**

Dieses Angebot richtet sich an Eltern mit ihren Kindern. Sie beschäftigen sich gemeinsam mit dem Umgang in Sozialen Netzwerken. Ziel dieses Angebots ist es, dass Eltern verstehen, warum es für Kinder und Jugendliche so wichtig ist, aktiv in Sozialen Netzwerken dabei zu sein und Kinder sollen die Ängste und Sorgen ihrer Eltern nachvollziehen können. In diesem Eltern-Kind- Seminar können sie sich gegenseitig darüber austauschen. Ein Medienpädagoge unterstützt sie dabei, gibt Tipps und Anregungen zum sicheren Umgang mit Sozialen Netzwerken. Die Veranstaltung kann beispielsweise durch die Methode des Stationenlernens organisiert werden. Im Laufe des Seminars können gemeinsame Internetregeln aufgestellt werden.

### **3.2.10 Allgemeine Bildungsangebote**

Externe Kooperationspartner haben die Möglichkeit, den Multifunktionsraum als Seminar- und Bildungsraum zu verwenden. Insbesondere die VHS könnte diesen Raum nutzen, um Computerkurse und/oder Sprachkurse durchzuführen. Die Teilnehmer der VHS-Kurse bekommen auf diese Weise einen Bezug zum Medienhaus und erhalten einen Einblick in die weiterführenden Angebote. So könnten Besucher von PC-Kursen weiterhin Interesse am Selbstlernzentrum oder an den Medienproduktionsräumen haben. Für Teilnehmer von Sprachkursen stehen in der Bibliothek Bücher zum weiterführenden Lernen bereit. Darüber hinaus können die Teilnehmer das Selbstlernzentrum zum üben und vertiefen verwenden.

### 3.3 Angebote für Senioren

#### 3.3.1 Schüler unterrichten Senioren

Schüler/innen des „Lernhaus im Campus“ oder des Gymnasiums OHZ unterrichten einmal pro Woche für 45 - 60 Minuten Senioren in Computer-, Handy- oder Internetkenntnissen.

Durch den Austausch zwischen Jung und Alt werden auf spielerische Art und Weise Generationsbarrieren überwunden.

Senioren können durch die geistige Arbeit und Erfolgserlebnisse ihr Sicherheitsempfinden im Umgang mit neuen Medien stärken, während die Schüler/innen ihr Wissen im technischen Bereich ausbauen und Vermittlungskompetenzen aufbauen. Darüber hinaus steht bei dieser informellen Art zu Lernen der soziale Austausch und das gegenseitige Kennenlernen von Lehrenden und Lernenden im Fokus, was die gemeinsame Aktivität für beide Seiten auflockert, Vorurteile abbaut und in vieler Hinsicht zur Bereicherung werden lässt.

Schüler/innen erhalten durch diese Tätigkeit ein Zertifikat über soziales Engagement, das beispielsweise in Bewerbungen angehängt werden kann.

Das Besondere an diesem Angebot ist, dass es nicht als Computerkurs zu einem speziellen Thema angeboten wird, sondern als maßgeschneiderte, digitale Alphabetisierung. Die Motivation, Weiterbildungskurse zu besuchen, unterliegt häufig individuellen Bedürfnissen. Daher haben Senioren hier die Möglichkeit, eigene Fragestellungen mitzubringen und anhand des eigenen Lerngegenstandes neue Kompetenzen zu erwerben. Manch Einer möchte eine eigene E-Mail-Adresse einrichten, ein anderer wissen, wie man im Internet einkauft und der Nächste möchte mit seinen Enkelkindern via „Skype“ in Kontakt bleiben. Die Jugendlichen fungieren in diesem Fall als Experten.

Das Projekt kann innerhalb der Schule als AG oder Wahlfach angeboten werden. Nach einer kurzen Schulung vermitteln die Jugendlichen gewünschte Kompetenzen an die Senioren und beraten bei besonderen Fragestellungen. Themen können unter anderem sein: Nutzung von Office-Anwendungen, Kommunikationsmöglichkeiten im Internet (E-Mail, „Skype“, ...), Fotografie und Bildbearbeitung, Einkaufen im Internet, Speichern und Ordnerstrukturen auf dem eigenen PC,...

Das Angebot kann in Kooperation mit dem Mehrgenerationenhaus organisiert werden. Als Alternative könnte das Angebot auch von ehrenamtlichen Helfern organisiert werden.

**Ort und Zeit:** fester wöchentlicher Termin im Selbstlernzentrum

(Idee: NIACE Leicester)

### 3.3.2 Buchecke für Senioren

In der Bibliothek kann eine Buchecke oder auch nur ein einzelnes Präsenzregal für Senioren eingerichtet werden. Auf diesem Regal oder Block werden Bücher speziell für die Interessen von Senioren angeboten. Hier kann jeden Monat ein anderes Motto die Auswahl der Bücher bestimmen. Die Bücher sind auf den ersten Blick erkennbar, da sie mit den Buchdeckeln präsentiert werden. Auf diese Weise können Senioren nach Belieben stöbern und sich auf einer nahen Sitzgelegenheit niederlassen und lesen. Mögliche Themen können sein: „Älter werden“, „Fit und gesund“, „Freizeit und Reisen“, „Großeltern“, „Lebensgestaltung“, „Lebenslanges Lernen“, „PC & Technik“, „Recht und Finanzen“, „Trauer“ und „Wohnen und Pflege“. Allerdings sollte auf eine klare Kennzeichnung, wie beispielsweise „Seniorenecke“ verzichtet werden.

### 3.3.3 Spiele-Nachmittag für Senioren

Viele Bibliotheken verfügen auch über Gesellschaftsspiele. Eine Möglichkeit, um Senioren mit den Angeboten in der Bibliothek vertraut zu machen, ist das Angebot eines Spiele-Nachmittags.

Bei den ersten Veranstaltungen sollte auf bekannte Spiele zurückgegriffen werden. Die Mitarbeiter der Bibliothek oder Ehrenamtliche sollten als Spielleiter mit den Anleitungen vertraut sein, um auf mögliche Fragen antworten zu können. Als Variation könnte der Spiele-Nachmittag als Treffpunkt für Jung und Alt angeboten werden. Kinder und Senioren spielen dann gemeinsam bekannte Gesellschaftsspiele. Auch könnten Kinder und Jugendliche ihre Lieblings-PC/Konsolen-Spiele zeigen und erklären.

### 3.3.4 Lesungen für Senioren

Eine weitere Möglichkeit, Senioren auf die Angebote der Bibliothek aufmerksam zu machen, sind Lesungen. Diese können in den Räumen der Bibliothek oder in Seniorenwohnheimen stattfinden. Hierfür können möglicherweise ehrenamtliche Vorleser gewonnen werden.

### **3.3.5 Literaturkreis für Senioren**

In regelmäßigen Abständen kann ein Literaturkreis für Senioren angeboten werden. Bei gemütlichem Beisammensein wird gemeinsam gelesen, diskutiert und Buchtipps ausgetauscht.

Dieses Angebot könnte in Kooperation mit der Seniorenbegegnungsstätte oder dem Mehrgenerationenhaus organisiert werden.

### **3.3.6 Großeltern-Box**

Ein zukünftiges Service-Angebot könnte eine Großeltern-Box sein. Kommen die Enkelkinder zu Besuch, hat man nicht immer die neusten Bücher, Hörspiele oder Konsolenspiele zur Verfügung. Für diesen Zweck können die MitarbeiterInnen der Bibliothek altersgerechte Medien für den Besuch der Enkelkinder zusammenstellen.

## **3.4 Angebote für alle Zielgruppen**

### **3.4.1 Campus-Kanal**

Ähnlich wie Campus-TV (siehe Kapitel 3.1.10) kann ebenso ein Kanal zur Nutzung für alle Bürgerinnen und Bürger in Osterholz-Scharmbeck eingerichtet werden. Jeder, egal ob Schüler, Vereinsmitglied, Stadtverwaltung oder andere Institutionen kann Beiträge erstellen und diese dann in den Medienproduktionsräumen des Medienhauses schneiden und bearbeiten.

Nach der Fertigstellung können die Beiträge auf der Webseite des Campus veröffentlicht werden. Das Prinzip könnte ähnlich wie bei Offenen Kanälen und Bürgerrundfunkanstalten sein. Die Bürger gestalten das Programm des Senders. Auf diese Weise können Bürgerinnen und Bürger sich beteiligen und auch Medienkompetenz erwerben.

### **3.4.2 Medienbasar**

Der Medienbasar ist eine Art „Tag der offenen Tür“. Die Bürgerinnen und Bürger von Osterholz-Scharmbeck und Umgebung können sich über alle Einrichtungen des Medienhauses informieren. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Informationsstände zu unterschiedlichsten Themen. Beispielsweise kann ein Stand zum Thema Medienerziehung aufgebaut werden. Eltern können sich darüber informieren, welche Medien in welchem Alter sinnvoll sind. Die Bibliothek kann dazu altersgerechte Bücher, Konsolen-

spiele, usw. vorstellen und präsentieren. Alle externen Anbieter, die das Medienhaus nutzen können sich ebenfalls mit ihren Angeboten vorstellen, beispielsweise die VHS. Die Medienproduktionsräume können für die praktische Medienarbeit geöffnet werden. Groß und Klein haben die Möglichkeit auszuprobieren, wie ein Trickfilm gedreht wird oder wie man Fotos am PC verändert. Durch den offenen Charakter und die Festatmosphäre können auch Menschen erreicht werden, die im Alltag nicht zur Gruppe der Besucher des Medienhauses gehören und so häufig nicht von den Angeboten erfahren. Bei einem Medienbasar haben sie die Möglichkeit, sich in lockerer Atmosphäre zu informieren und einen ersten Kontakt herzustellen.

### **3.4.3 Musikabende**

Da in der Mensa eine Bühne ist, könnten für die Bürgerinnen und Bürger in Osterholz-Scharmbeck Musikabende angeboten werden. Hier könnte die Kreismusikschule als Kooperationspartner in Frage kommen. Unter dem Dach der Kreismusikschule sind viele verschiedene Bands und Ensemble aus ganz unterschiedlichen Genres zu finden: Rock/Pop, Percussion, Big Band,...

Insbesondere junge Menschen werden durch lokale Pop- und Rockbands angesprochen. Auf diese Weise kann das kulturelle Programm in Osterholz-Scharmbeck erweitert und das Medienhaus als interessanter Veranstaltungsort bekannt gemacht werden. (Idee: Dundee College)

### **3.4.4 Ausstellungen**

Die Mensa, aber auch der Vorraum der Bibliothek können in Zukunft für Ausstellungen verwendet werden. Hierfür können beispielsweise Schülerprodukte oder Werke von lokalen Künstlern ausgestellt werden. Darüber hinaus können Ausschreibungen für Künstler stattfinden, um neue Zielgruppen zu erreichen und um jungen Künstlern Raum zur Präsentation zu bieten.

(Idee: Dundee College)



## **4. Empfehlungen für die Stadt Osterholz-Scharmbeck**

### **4.1 Implementierung einer Lernplattform**

Für alle Bildungsangebote innerhalb des Medienhauses sollte eine gemeinsame Lernplattform installiert werden. Hier stehen den Nutzern und Mitarbeitern zum einen offene und geschlossene Kurse zur Verfügung, um Lehr- und Lernmaterialien zur Verfügung zu stellen. Auch ein Austausch unter Nutzern ist durch Foren denkbar, so könnte beispielsweise ein Medienforum speziell für LehrerInnen eingerichtet werden. Hier können dann Ideen und Fragestellungen rund um das Thema Medien und Medienpädagogik diskutiert werden.

Des Weiteren können über eine Lernplattform Termine für Veranstaltungen, Ausstellungen usw. bekannt gegeben werden.

Für die Mitarbeiter des Medienhauses könnte über die Lernplattform die Raumplanung organisiert werden.

### **4.2 Nutzung von Social Media**

Um die Reichweite zu erhöhen und um insbesondere junge Menschen anzusprechen, sollten Social Media-Werkzeuge für die Öffentlichkeitsarbeit verwendet werden.

So können verschiedene Veranstaltungen und Termine via Facebook, Weblogs oder Twitter gepostet werden.

Auch zur Nachbearbeitung von Veranstaltungen können beispielsweise kleine Artikel mit Fotos auf einem Medienhaus-Blog erscheinen.

### **4.3 Anwerbung von ehrenamtlichen Mitarbeitern**

Viele zuvor genannte Projekte könnten mit Hilfe von ehrenamtlichen Mitarbeitern realisiert werden. Manche ehrenamtliche Helfer können durch Mund-zu-Mund-Propaganda gefunden und gewonnen werden, doch meist verläuft die Suche eher schwierig. Es sollte daher durch Rundschreiben, Anzeigen und Aushänge in öffentlichen Einrichtungen versucht werden, Freiwillige für die Arbeit im Medienhaus zu gewinnen. Damit die Zielgruppe weiß, worum es geht, sollten Freiwillige auf jeden Fall für ganz konkrete Projekte und Vorhaben gesucht werden, so dass eine Art Stellenbeschreibung klar kenntlich ist. Auch die Vorteile sollten hervorgehoben

werden, um eine freiwillige Tätigkeit attraktiv zu machen, z.B. eigenständiges Arbeiten, Arbeiten im Team, Verantwortung übernehmen,... Auch Anreize in Form von Weiterbildungen, Treffen der Ehrenamtlichen untereinander oder Aufwandsentschädigungen können die Arbeit in einer Einrichtung interessant machen. Im Ehrenamt und freiwilligen Engagement werden vorhandene Kenntnisse und Kompetenzen weiter ausgebaut oder neue Kompetenzen erworben. Viele Freiwillige möchten diesen Zuwachs an Kompetenzen für berufliche Zwecke dokumentiert bekommen. Gerade für jüngere Menschen sind dies häufig Gründe für eine ehrenamtliche Tätigkeit. Darüber hinaus sollten freiwillige Mitarbeiter einen klaren Ansprechpartner haben, der bei Problemen und Fragen zur Seite steht und auch Treffen der Ehrenamtlichen sowie Fortbildungsangebote organisiert.

#### **4.4 Zusätzliches Personal**

Das Medienhaus soll sich in Zukunft zu einem Servicecenter weiterentwickeln, in denen alle Bürgerinnen und Bürger Zugang zu Informationen bekommen, Medienkompetenz erwerben können und in Bezug auf Medien beraten werden. Für diesen Zweck sind unterschiedliche Institutionen und Einrichtungen unter dem Dach des Medienhauses versammelt und bieten ein vielfältiges Angebot zum Medienkompetenzerwerb. Für viele Projektideen und Angebote reichen die bisherigen Personalressourcen möglicherweise nicht aus. Um alle Angebote zu bündeln, zu organisieren und neue Angebote zu schaffen, wird für die Zukunft empfohlen, eine Stelle für einen Medienpädagogen/eine Medienpädagogin oder einen Kulturpädagogen/Kulturpädagogin zu schaffen. Die Tätigkeit könnte folgende Aufgaben umfassen:

- bedarfsorientierte Medienangebote konzipieren
- Durchführung von niedrighschwelligen Medienangeboten
- Kooperation mit Schulen und anderen Einrichtungen aufbauen, pflegen und ausbauen
- medienpädagogische Beratung für Pädagogen, Erzieher, Eltern sowie interessierte Bürger der Stadt und des Landkreises Osterholz-Scharmbeck
- Förderung der Selbstorganisation der Nutzer
- Öffentlichkeitsarbeit des Medienhauses (Pflege der Homepage des Medienhauses, Web 2.0-Angebote, Pflege der Lernplattform...)
- Betreuung von Externen bei der Nutzung des Selbstlernzentrums und des Multifunktionsraumes

- Ansprechpartner/in für Externe zu Veranstaltung, Seminaren, Raumvermietung Organisation von Veranstaltungen, Seminaren und Ausstellungen
- Betreuung von ehrenamtlichen Mitarbeitern
- Bereitstellung, Wartung der Technik (z.B. Laptop-Wagen)

## Quellennachweis

**Keine Bildung ohne Medien (2009):** Medienpädagogisches Manifest. Magdeburg. Online: <http://303279.webtest.goneo.de/medienpaedagogisches-manifest.pdf>. Entnahme: 12/2012

**Reinmann, G. & Eppler, M. J. (2008):** Wissenswege: Methoden für das persönliche Wissensmanagement (1. Aufl.). Psychologie-PraxisReihe. Bern: Huber

**VHS Osterholz-Scharmbeck (o.J.):** Wir über uns. Online: [http://www.vhs-osterholz-scharmbeck.de/index.php?article\\_id=6](http://www.vhs-osterholz-scharmbeck.de/index.php?article_id=6). Entnahme: 12/2012

## Anhang

Kurzbeschreibung aller Projekte:

Projekte für Kinder und Jugendliche:

<b>Lese-Schnitzeljagd</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Schulen,
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Zu Beginn bekommen die Kinder eine Einführung in die Bibliothek, im Anschluss müssen sie die neu erworbenen Kenntnisse anwenden. Hierfür müssen sie mit Hilfe von Büchern Rätsel lösen.
<b>Kompetenzen:</b>	Anweisungen/Rätsel aufmerksam lesen, Aufbau einer Bibliothek, Suchen und Finden von Inhalten in einer Bibliothek
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	-
<b>Ort:</b>	Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	ca. 1,5 – 2 Stunden
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter der Bibliothek

<b>Comic-Workshop</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Schulen,
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder befassen sich mit dem Thema Comic. Sie erstellen mit Hilfe von digitalen Fotokameras und der Software „ComicLife“ eigene Comics.
<b>Kompetenzen:</b>	Sprachkompetenzen ausbauen, Aufbau von Geschichten kennen lernen, Geschichten visualisieren, Ideen in der Gruppe entwickeln, Teamkompetenz, Medienkompetenz, Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennenlernen
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Fotokameras, mehrere PC, Software ComicLife
<b>Ort:</b>	Bibliothek, Medienproduktionsräume des Medienzentrums

<b>Comic-Workshop</b>	
<b>Zeit / Dauer:</b>	Ca. 8 - 10 Stunden; Einführung in die Bibliothek, Vorstellung von verschiedenen Comics (2 - 3 Stunden), Geschichte finden und fotografieren in der Schule oder außerhalb (3 - 4 Stunden), Comic-Erstellung im Medienzentrum (3 Stunden)
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Medienzentrums und der Bibliothek, Lehrer oder Erzieher der Schule oder Kita zur Unterstützung oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Medienbilderbuch</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder aus der Kita
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Kita-Einrichtungen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder malen Bilder zu einer Kurzgeschichte, die Bilder werden in eine „Powerpoint“-Präsentation eingefügt und vertont, Präsentation mit Eltern
<b>Kompetenzen:</b>	Aufmerksames zuhören und nacherzählen, Förderung von Sprachkompetenzen
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Stifte, Wasserfarben, Papier, Scanner oder falls digital gemalt werden soll Paint oder TuxPaint (Malprogramm für Kinder), ein PC, Software Audacity zum vertonen oder digitaler Audiorecorder, Powerpoint
<b>Ort:</b>	Bibliothek/ Medienproduktionsraum
<b>Zeit / Dauer:</b>	vormittags malen und vertonen, nachmittags/früher Abend Präsentation
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Medienzentrums und der Bibliothek, ErzieherIn der Kita zur Unterstützung oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Hörspielproduktion</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Schulen,
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder lernen das Medienhaus kennen. Sie entwickeln eine eigene Geschichte oder schreiben eine Kurzgeschichte in eine Hörspielfassung um, danach lesen sie die Texte ein und nehmen passende Geräusche auf. Präsentation am Ende
<b>Kompetenzen:</b>	Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennenlernen, aktives Zuhören und akustisches Vorstellungsvermögen fördern, Teamarbeit,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mindestens einen PC, Mikrofon oder Headsets, digitaler Audiorecorder, Software Audacity
<b>Ort:</b>	Bibliothek, Medienproduktionsräume des Medienzentrums
<b>Zeit / Dauer:</b>	ca. 8 - 12 Stunden, je nach Geschichte
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Medienzentrums und der Bibliothek, Lehrer oder Erzieher der Schule oder Kita zur Unterstützung oder Durchführung durch einen externen Medienpädagoge

<b>Zukunftswerkstatt</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Schulen, Jugendeinrichtungen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder haben einmal im Jahr die Möglichkeit, sich in der Bibliothek / im Medienhaus zu beteiligen. In Workshops werden Ideen für neue Projekte im Medienhaus erarbeitet und gesammelt, die Kinder können die Beschaffung von Ressourcen beeinflussen
<b>Kompetenzen:</b>	Sprachkompetenzen, Ideen und Wünsche formulieren, sich an Diskussionsrunden beteiligen, Teamkompetenz, sich mit eigenen Interessen auseinandersetzen
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Stifte, Papier, Flipchart, Metaplanwand, Pinnwand, Klebepunkte, Moderationskarten,
<b>Ort:</b>	Bibliothek, Multifunktionsraum

<b>Zukunftswerkstatt</b>	
<b>Zeit / Dauer:</b>	1 Tag
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter der Bibliothek

<b>Film-Club</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche, ab 8 Jahre
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Schulen, Jugendeinrichtungen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder und Jugendliche organisieren mit Unterstützung einen Filmabend. Sie wählen den Film aus, machen die Öffentlichkeitsarbeit, usw. Kann als Schul-AG angeboten werden
<b>Kompetenzen:</b>	Organisieren, Teamarbeit, Filmanalyse
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	DVD, Laptop, Beamer, Lautsprecher, Drucker für Flyer und Plakate,
<b>Ort:</b>	Mensa oder Multifunktionsraum
<b>Zeit / Dauer:</b>	mehrere Vorbereitungstreffen, Vorführabend/-nachmittag
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Medienzentrums und der Bibliothek, Lehrer oder Sozialpädagoge der Schule oder Jugendeinrichtung zur Unterstützung oder Durchführung durch einen externen Medienpädagoge

<b>Trickfilm</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche, ab 5 Jahre
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Schulen, Jugendeinrichtungen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Kinder überlegen sich eine Geschichte oder verfilmen eine Kinderbuch z.B. Raupe Nimmersatt, die Geschichte kann als 2D-Legetrick oder Brickfilm (mit Legomännchen) aufgenommen werden kann. Am Ende wird der Film vertont.



<b>Trickfilm</b>	
<b>Kompetenzen:</b>	Feinmotorik schulen, Sprachkompetenzen, Filmaufbau verstehen, Geschichten visualisieren, technische Kompetenzen, Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennen lernen, Teamarbeit, Sozialkompetenz
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Je nach Trickfilm: Papier/ Pappe, Stifte, Scheren, Kleber oder Knete, Legomännchen etc. Foto- oder Videokamera, PC, verschiedene Trickfilm-Software: StopMojo, MonkeyJam, Pinnacle Studio, Windows Movie Maker
<b>Ort:</b>	Medienproduktionsräume, Schule/ Kita
<b>Zeit / Dauer:</b>	Ein Trickfilm-Projekt sollte 3-5 Tage dauern
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Medienzentrums und der Bibliothek, Lehrer oder Erzieher, Sozialpädagogen der Schule oder Kita zur Unterstützung oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Schulradio/ Campusradio</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Schulen, Jugendeinrichtungen, Medienzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	In Schulen kann eine Radio-AG angeboten werden, die Kinder recherchieren nach Themeninhalten, führen Interviews durch und produzieren eine eigene Sendung. Sollten mehrere Schulen eine Radio-AG einrichten, können dann alle Beiträge als Campusradio auf den Webseiten des Campus veröffentlicht werden.
<b>Kompetenzen:</b>	Kennenlernen journalistischer Methoden (Interview, Reportage,...), Inhalte akustisch aufbereiten, technische Bedienkompetenzen, Medienkompetenz, Teamarbeit
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PC, Mikrofon oder Headsets, digitaler Audiorecorder, Software: Audacity, Open Office Writer
<b>Ort:</b>	Schule und Medienproduktionsräume
<b>Zeit / Dauer:</b>	Je nach Häufigkeit und Länge der Beiträge, als AG ca. 1,5 Stunden/Woche
<b>Personalressourcen:</b>	Lehrer, Sozialpädagogen, Mitarbeiter des Medienzentrums oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Campus TV</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Schulen, Jugendeinrichtungen, Medienzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	In Schulen kann eine TV-AG angeboten werden; die Kinder recherchieren nach Themeninhalten, führen Interviews durch und produzieren eine eigene Sendung. Sie übernehmen den gesamten Dreh, Licht und Ton sowie den Filmschnitt. Es können sowohl Reportagen als auch Spielfilme und Trickfilme gedreht werden. Die Beiträge der Schulen werden dann als Campus-TV auf der Webseite des Campus veröffentlicht.
<b>Kompetenzen:</b>	Kennenlernen journalistischer Methoden (Interview, Recherche,...), Filmanalyse, Filmkritik, Manipulationsmöglichkeiten erkennen, technische Bedienkompetenzen, Medienkompetenz, Teamarbeit
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Videokameras, Stative, Mikrofone, Licht, Kopfhörer, PC für Filmschnitt
<b>Ort:</b>	Schule und Medienproduktionsräume im Medienhaus
<b>Zeit / Dauer:</b>	Je nach Häufigkeit und Länge der Beiträge, als AG ca. 2 Stunden/Woche, als Projektwoche, bei besonderen Veranstaltungen
<b>Personalressourcen:</b>	Lehrer, Sozialpädagogen, Mitarbeiter des Medienzentrums oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Digital Storytelling</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Medienzentrum, Schule, Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder können Erlebnisse aus dem Alltag oder Fantasiegeschichten multimedial aufbereiten. Geschichten werden geplant, aufgeschrieben, ein Storyboard erstellt, Medienelemente gesammelt und aufbereitet

<b>Digital Storytelling</b>	
<b>Kompetenzen:</b>	Visualisierung und strukturieren von Inhalten, technische Kompetenzen, Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennen lernen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mehrere PCs, Fotokameras, Internetzugang, Software: Matchware Mediator oder Powerpoint, Gimp, Audacity
<b>Ort:</b>	Medienproduktionsräume, PC-Raum in der Schule
<b>Zeit / Dauer:</b>	ca. 6 – 8 Projektstunden
<b>Personalressourcen:</b>	LehrerIn, SozialpädagogIn, Mitarbeiter des Medienzentrums, oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Digital Storytelling im Lehr- und Lernkontext</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienzentrum, Schule
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Unterrichtrelevante Inhalte werden multimedial aufbereitet und als Geschichte erzählt.u
<b>Kompetenzen:</b>	Visualisierung und strukturieren von Inhalten, technische Kompetenzen, Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennen lernen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mehrere PCs, Fotokameras, Internetzugang, Software: Matchware Mediator oder Powerpoint, Gimp, Audacity
<b>Ort:</b>	Schule, Medienproduktionsräume
<b>Zeit / Dauer:</b>	6 – 10 Projektstunden
<b>Personalressourcen:</b>	LehrerIn, Mitarbeiter des Medienzentrums oder Durchführung durch einen externen Medienpädagogen

<b>Früher war alles besser</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Jugendliche und Senioren
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienzentrum, Schule, Kreisarchiv, Seniorenbegegnungstätte

<b>Früher war alles besser</b>	
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Jugendliche und Senioren bearbeiten das Thema „Jugend früher und heute“ und bereiten dieses Thema multimedial auf.
<b>Kompetenzen:</b>	Visualisierung und strukturieren von Inhalten, technische Kompetenzen, Medien als kreatives Ausdrucksmittel kennen lernen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mehrere PCs, Fotokameras, Internetzugang, Software: Matchware Mediator oder Powerpoint, Gimp, Audacity
<b>Ort:</b>	Medienproduktionsräume, Kreisarchiv, Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	Projektwoche,
<b>Personalressourcen:</b>	Lehrer, Mitarbeiter des Medienzentrums, externer Medienpädagoge

<b>Digitaler Familienstammbaum</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Kinder und Jugendliche
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienzentrum, Kreisarchiv, Schulen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Kinder setzen sich mit Ihrer Familie digital auseinander. Fotos können eingescannt und als animierte Präsentation mit der Software Mediator oder Powerpoint dargestellt werden.
<b>Kompetenzen:</b>	Inhalte Strukturieren, visualisieren, Medien als Präsentationswerkzeug kennen lernen, technische Kompetenzen
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mehrere PCs, Scanner, Software: Microsoft Powerpoint, Matchware Mediator
<b>Ort:</b>	Kreisarchiv, Medienproduktionsräume
<b>Zeit / Dauer:</b>	3 – 4 Stunden
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter des Kreisarchivs und des Medienzentrums, Lehrer zur Unterstützung

<b>Tour de JOB</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Jugendliche in der Berufsfindungsphase
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Schulen, Medienzentrum,
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Jugendliche befassen sich mit ihrem Berufswunsch. In mehreren Etappen erarbeiten sie Inhalte sowie eine Bewerbungs-CD oder einen Bewerbungs-Blog/Webseite.
<b>Kompetenzen:</b>	Zukunftsplanung organisieren, sich mit eigenen Wünschen und Bedürfnissen befassen, sich selbst einschätzen können und darstellen, Inhalte Strukturieren und visualisieren, Medien zielgerichtet einsetzen, Internet-Recherche-Kompetenzen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Fotokameras, Internet, Software: Audacity, Matchware Mediator oder ein Weblog-System z.B. Wordpress
<b>Ort:</b>	Schule, Medienproduktionsräume
<b>Zeit / Dauer:</b>	Längeres Projekt über mehrere Monate/ Schulhalbjahr
<b>Personalressourcen:</b>	LehrerIn, Sozialpädagogen, Unterstützung durch Mitarbeiter des Medienzentrums oder externer Medienpädagogen

#### Angebote für Erwachsene

<b>Medienwerkstatt</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus
<b>Kurzbeschreibung:</b>	individuelle Beratung bei Einsatzproblemen mit IKT
<b>Kompetenzen:</b>	Technische Kompetenzen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet
<b>Ort:</b>	Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	2 Stunden / monatlich
<b>Personalressourcen:</b>	Ehrenamtliche Mitarbeiter

<b>Freies Lernen im Selbstlernzentrum</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Selbstlernzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Individuell organisiertes Lernen mit Ressourcen des Medienhauses (Bibliothek, PCs,)
<b>Kompetenzen:</b>	Lebenslanges Lernen, evtl. Technische Bedienkompetenzen,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet, Bücher, Zeitschriften
<b>Ort:</b>	Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

<b>Sprachenlernen im Selbstlernzentrum</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Selbstlernzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Individuell organisiertes Sprachen lernen, evtl. Begleitung zu einem VHS-Kurs oder Deutsch als Fremdsprache
<b>Kompetenzen:</b>	Lebenslanges lernen, technische Kompetenzen, Medien für den Einsatz zum Lernen anwenden
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet, Sprachlernsoftware
<b>Ort:</b>	Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

<b>VHS-Kurse</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Fortbildung für Pädagogen und Sozialpädagogen, Erzieher
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, VHS, Multifunktionsraum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Medienpädagogische Fortbildung für Lehrer, Erzieher und Sozialpädagogen, die pädagogische Fachkräfte erwerben Grundlagen der Medienpädagogik und Projektarbeit, sie lernen das Medienhaus sowie die Medienproduktionsräume kennen
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Technische Kompetenzen, Kenntnisse in Medienpädagogik, Projektarbeit
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet, Foto- und Videokameras, Audacity, digitale Audiorecorder
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum
<b>Zeit / Dauer:</b>	3 Wochenenden, eine eigenständig durchgeführtes Projekt in der Einrichtung
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter/ Honorarkraft der VHS

<b>Kurse auf der Lernplattform</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Selbstlernzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Individuell organisiertes Lernen, über ein Forum o.ä. Kommunikationswerkzeuge können sich die Teilnehmer austauschen und vernetzen
<b>Kompetenzen:</b>	Lebenslanges lernen, technische Kompetenzen, Medien für den Einsatz zum Lernen anwenden
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet, Open Office
<b>Ort:</b>	Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

<b>Offene Berufs- und Bewerbungsberatung</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Bürgerinnen und Bürger, die sich neu orientieren wollen
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Pro Arbeit, Arbeitsagentur, VHS
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Interessierte haben die Möglichkeit zu einer offenen Sprechstunde in das Medienhaus zu kommen. Hier werden sie in Bezug auf Arbeitssuche/ Internetrecherche beraten und erhalten kompetente Hilfe bei der Erstellung einer Bewerbung.
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Technische Kompetenzen, Medien zielgerichtet einsetzen
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet, Open Office
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum, Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	2 – 4 Stunden/ Monat
<b>Personalressourcen:</b>	Mitarbeiter von Pro Arbeit oder der Arbeitsagentur, VHS

<b>Medienerziehungskompetenz von Eltern stärken</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Eltern
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, VHS
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Interessierte Eltern haben die Möglichkeit, innerhalb eines Abendangebots wesentliche Fragen in Bezug auf Mediennutzung zu klären und sich auszutauschen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Überblick über Medien/Internetnutzung</li> <li>- Wo brauchen Kinder Unterstützung</li> <li>- Chancen und Gefahren im Internet</li> <li>- Empfehlungen für altersgerechte Inhalte</li> </ul>
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Medienerziehung
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet,



<b>Medienerziehungskompetenz von Eltern stärken</b>	
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum, Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	2-6 Stunden / Jahr
<b>Personalressourcen:</b>	VHS oder externer Medienpädagoge

<b>So Surfen Kinder sicher – ein PC Kurs für Eltern</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Eltern
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus,VHS
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Dieser PC-Kurs vermittelt Eltern, wie man den Familien-PC kindersicher macht. Inhalte sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einrichtung von Jugendschutzprogrammen und Filtern</li> <li>- Einrichtung von Benutzerkonten</li> <li>- Vorstellung von Kindersuchmaschinen und anderen Altersgerechten Inhalten</li> <li>- Startseite festlegen etc.</li> </ul>
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Medienerziehung
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet,
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum, Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	2-6 Stunden / Jahr
<b>Personalressourcen:</b>	VHS oder externer Medienpädagoge

<b>Sicheres Surfen für Familien</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Eltern + Kinder
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus,VHS

<b>Sicheres Surfen für Familien</b>	
<b>Kurzbeschreibung:</b>	In dieser Veranstaltung haben Eltern gemeinsam mit ihren Kinder die Möglichkeit sich über das Internet, insbesondere Soziale Netzwerke auszutauschen.  - Gefahren und Risiken werden besprochen - Nutzen und Vorteile werden erarbeitet - Regeln zur Nutzung werden gemeinsam entwickelt.
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Medienerziehung
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet,
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum, Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	2-6 Stunden / Jahr
<b>Personalressourcen:</b>	VHS oder externer Medienpädagoge

<b>Allgemeine Bildungsangebote</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus,VHS oder andere Bildungseinrichtungen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Unterschiedliche Einrichtungen können den Multifunktionsraum für PC, Kurse, Sprachkurse usw. nutzen. Die Teilnehmer lernen so das Medienhaus mit seinen vielfältigen Möglichkeiten kennen,
<b>Kompetenzen:</b>	Medienkompetenz, Selbstlernkompetenz
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	PCs, Internet,
<b>Ort:</b>	Multifunktionsraum, Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	VHS oder andere externer Anbieter

## Angebote für Senioren

<b>Schüler unterrichten Senioren</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Jugendliche, Senioren
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Schulen, Mehrgenerationenhaus, Medienhaus
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Schüler/innen unterrichten einmal pro Woche für 45 - 60 Minuten Senioren in Computer-, Handy- oder Internetkenntnissen. Senioren können mit eigenen Bedarfen und Fragestellungen die Sprechstunde besuchen und erhalten Hilfe.  Als Alternative kann das Projekt auch mit ehrenamtlichen Mitarbeitern organisiert werden.
<b>Kompetenzen:</b>	Selbständiges Arbeiten, Sozialkompetenz, Kommunikative Kompetenz, Lehrkompetenz, Medienkompetenz, technische Kompetenz,
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Mehrere PCs, eigene Geräte wie beispielsweise Handys können von den Senioren mitgebracht werden
<b>Ort:</b>	Selbstlernzentrum
<b>Zeit / Dauer:</b>	eine Stunde / wöchentlich, fester Termin
<b>Personalressourcen:</b>	LehrerInnen, SozialpädagogInnen, Begleitung/ Vorbereitung durch einen Mitarbeiter des Medienzentrums oder eines externen Medienpädagogen

<b>Buchecke für Senioren</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Seniorinnen und Senioren
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Besonderes Bibliotheksangebot für ältere Menschen, Präsenzregal ausgerichtet auf die Interessen von Senioren
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Bücher, Zeitschriften, DVDs

<b>Buchecke für Senioren</b>	
<b>Ort:</b>	Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

<b>Lesungen für Senioren</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Seniorinnen und Senioren
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek, Mehrgenerationenhaus/ Familienzentrum
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Ehrenamtliche lesen für Senioren, kann mit Kaffee und Kuchen begleitet werden
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Bücher,
<b>Ort:</b>	Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	1,5 Stunden/ Monat
<b>Personalressourcen:</b>	Ehrenamtliche Mitarbeiter

<b>Literaturkreis für Senioren</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Seniorinnen und Senioren
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek,
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Seniorinnen und Senioren treffen sich regelmäßig, um gemeinsam zu lesen, über Literatur zu sprechen und Literaturtipps auszutauschen
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Bücher,

<b>Literaturkreis für Senioren</b>	
<b>Ort:</b>	Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	1,5 Stunden/ Monat
<b>Personalressourcen:</b>	Ehrenamtliche Mitarbeiter

<b>Großeltern-Box</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Großeltern
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Bibliothek
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Großeltern können sich für den Besuch der Enkel altersgerechte Bücher und Spiele von den Mitarbeitern der Bibliothek zusammen stellen lassen
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Bücher, DVDs, Spiele, PC-Spiele, Konsolenspiele
<b>Ort:</b>	Bibliothek
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

Für alle Zielgruppen

<b>Campus-Kanal</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Für alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Vereine, Stadtverwaltung, Schulen, Bildungsinstitutionen, einzelne Bürgerinnen und Bürger
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Jeder hat die Möglichkeit, ähnlich wie beim Bürgerrundfunk, eigne Beiträge in den Medienproduktionsräumen zu bearbeiten und später über die Webseite des Campus zu senden. Die Bürger bestimmen in diesem Fall das Programm.

<b>Campus-Kanal</b>	
<b>Kompetenzen:</b>	Partizipation, Medienkompetenz
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Schnitt-PC, evtl. Kamera und Mikrofon zum Ausleihen
<b>Ort:</b>	Medienproduktionsräume
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	(Schnitt-Beratung und Hilfe, Einstellen der Sendungen auf der Web-page) Mitarbeiter des Medienhauses, externer Medienpädagoge

<b>Medienbasar (Tag der offenen Tür)</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Für alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus und externe Nutzer des Medienhauses
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Das Medienhaus und externe Nutzer stellen sich und ihr Angebot vor. Darüber hinaus bekommen die Besucher Informationen über Medienerziehung, praktische Medienarbeit, Gefahren und Chancen des Internet, usw.</p> <p>Das Programm kann durch Kaffee und Kuchen, Live-Musik etc. ergänzt werden.</p>
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Stellwände, Messestände, Tische, Stühle, PCs, usw.
<b>Ort:</b>	Medienhaus
<b>Zeit / Dauer:</b>	4 Stunden/ Jahr
<b>Personalressourcen:</b>	Alle Mitarbeiter des Medienhauses, Mitarbeiter externer Kooperationspartner

<b>Musikabende</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Für alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus, Kreismusikschule
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Die Bands und Ensembles der Kreismusikschule nutzen die Mensa mit Bühne für regelmäßige Auftritte
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Bühnentechnik
<b>Ort:</b>	Medienhaus, Mensa
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	Jemand vom Medienhaus, der Technik bereitstellt

<b>Ausstellungen</b>	
<b>Zielgruppen:</b>	Alle Bürgerinnen und Bürger
<b>Kooperationspartner, Anbieter:</b>	Medienhaus
<b>Kurzbeschreibung:</b>	In der Mensa, im Multifunktionsraum oder im Vorraum der Bibliothek können unterschiedliche Ausstellungen organisiert werden. Es können Schülerwerke ebenso wie Werke von Künstler aus der Region ausgestellt werden
<b>Kompetenzen:</b>	-
<b>Benötigtes Material/ Software</b>	Stellwände oder Aufhängungen, Rahmen
<b>Ort:</b>	Medienhaus
<b>Zeit / Dauer:</b>	-
<b>Personalressourcen:</b>	-

Herausgeber:

**Europäisches Institut für Innovation e.V.**  
European Institute for Innovation (reg.assoc.)  
Jacob-Frerichs-Str. 2-8  
27711 Osterholz-Scharmbeck, Germany

Tel: +49 4791 - 9317467  
Fax: +49 4791 - 931 7468  
Mail: [contact\(at\)eifi.eu](mailto:contact(at)eifi.eu)

[www.eifi.info](http://www.eifi.info)



Europäisches Institut für Innovation

Projekte:



Layout:

Lisa Henjes-Kunst, Melanie Schaumburg

Text:

Melanie Schaumburg, Janine Girth

Fotos:

[fotolia.de](http://fotolia.de)