

# „Make IT für Grundschulen“ –

## Ein Informations- und Werbevideo für Stadtbibliotheken

Michael Dlugosch, Alexandra Fante, Sigune Kussek und Maria Mielke

*Ein ansprechendes und kurzweiliges Video soll die Grundschulen auf das bestehende Angebot aufmerksam machen, sie über die Inhalte, den Zugang und die Anwendung im Unterricht informieren. Das Video soll außerdem zeigen, wie leicht und spielerisch Programmieren mit den Makerspace-Angeboten erlernt werden kann – damit wird auch nicht computeraffinen Lehrer/-innen die Arbeit erleichtert.*

Wieso „Make IT für Grundschulen“ in öffentlichen Bibliotheken? Im Dezember 2016 hat die Kultusministerkonferenz die „Strategie ‚Bildung in der digitalen Welt‘“ beschlossen, in der sich alle Länder auf einen gemeinsamen Kompetenzrahmen im Umgang mit Medien verständigt haben.<sup>1</sup> Die daraus in allen Ländern entwickelten Medienkompetenzrahmen beinhalten, dass bereits Grundschulkindern erste IT-Kenntnisse

vermittelt werden müssen. (Abb. 1) Für viele Lehrerinnen und Lehrer stellt diese Vorgabe jedoch eine große Herausforderung dar. Als außerschulische Bildungspartnerinnen bieten daher immer mehr Stadtbüchereien mobile Makerspaces an, um die Lehrkräfte bei dieser Aufgabe zu unterstützen. Diese medienpädagogischen Angebote werden allerdings in vielen Städten zu wenig genutzt, weil die Schulen häufig nur unzureichend oder gar nicht über die Make IT-Möglichkeiten informiert sind. Stadtbibliotheken haben oft nicht die nötigen personellen oder finanziellen Ressourcen, um über ihre Angebote ausreichend zu informieren und sie professionell bewerben zu können.

### Zielsetzung des Studienprojekts

Aber wie kann eine Stadtbücherei ohne großen Ressourcenaufwand und möglichst barrierefrei Lehrerinnen und Lehrer von ihrem Makerspace-Angebot als ideales Instrument zur Vermittlung von IT-Kenntnissen überzeugen? Diese Frage stellten sich Michael Dlugosch, Alexandra Fante, Sigune Kussek und Maria Mielke im Rahmen eines Projekts des Studiengangs MALIS (Master in Library and Information Sciences) an der TH Köln. Das Studienprojekt wurde im Wintersemester 2019/2020 unter der Betreuung von Prof. Dr. Inka Tappenbeck durchgeführt. Nach ersten inhaltlichen Recherchen waren sich die Studierenden schnell einig, dass ein ansprechendes und kurzweiliges Video erfolgreich auf ein bestehendes Makerspace-Angebot für Grundschulen aufmerksam machen könnte. Als Ziel wurde formuliert, dass der Kurzfilm übersichtlich und unterhaltsam über die Inhalte, den Zugang und die verschiedenen Anwendungen im Unterricht informiert. Außerdem soll das Video zeigen, wie leicht und spielerisch Programmieren erlernt werden kann – um auch Lehrerinnen und Lehrern, die nicht computeraffin sind, die Arbeit zu erleichtern.

### Make IT-Angebot der Stadtbücherei Münster

Als Zielgruppe des Informations- und Werbevideos wurden nicht die Grundschulkindern, sondern die Leh-



Abb. 1: Filmausschnitt, Medienkompetenzrahmen NRW



Abb. 2: Make IT-Logo der Stadtbücherei Münster (Foto: Stadt Münster)

<sup>1</sup> Vgl. Medienkompetenzrahmen NRW: <https://www.schulministerium.nrw.de/themen/schulsystem/medien/medienkompetenzrahmen-nrw> [7. September 2020].

rerinnen und Lehrer mit ihren Sorgen und Bedürfnissen im Kontext des verpflichtenden Medienkompetenzrahmens definiert. Exemplarisch wurde die Stadtbücherei Münster ausgewählt, die bereits erfolgreich stationäre Makertage anbietet, aber seit September 2019 auch einen mobilen Makerspace zum Ausleihen bereithält. (Abb. 2) Mit „Make IT“ hat die Bibliothek ihr Angebot für Grundschulen erweitert: 13 Boxen zu den Themen Robotik, Coding und digitale Erzähltechnik stehen zur vierwöchigen Ausleihe zur Verfügung.<sup>2</sup> Die Schulklassen können Ozobot-, BeeBot- und Dash-Roboter sowie Osmo-Lernspiele ausprobieren, mit Tiptoi und Bookii Bücher interaktiv entdecken sowie Trickfilme selbst erstellen. Einführungsveranstaltungen für die Lehrkräfte mit ihren Schülerinnen und Schülern zur Ozobot-Box sowie zahlreiche Unterrichtsmaterialien in allen Boxen ergänzen das neue Angebot. (Abb. 3)

### Methodisches Vorgehen

Die Stadtbücherei Münster wünschte sich, das neue mobile Make IT-Angebot inklusive der Einführungsveranstaltung an ihren Partnerschulen besser zu etablieren. Daher wurden zunächst die bisherigen Kommunikationsmaßnahmen analysiert und relevante Fachliteratur sowie drei Best-Practice-Erfahrungen anderer Einrichtungen zur Auswertung herangezogen. Die Suche nach vergleichbaren Make IT-Boxen in anderen Öffentlichen Bibliotheken gestaltete sich allerdings schwierig. Ein Grund mag darin liegen, dass die Idee eines mobilen, ausleihbaren Makerspace-Angebotes noch recht jung ist.

Das untersuchte Best-Practice-Beispiel aus einer anderen öffentlichen Bibliothek ist das Projekt „Make IT – Mobiler Makerspace für Schulen“ der Stadtbibliothek Greven. Wie in Münster erlauben räumliche und personelle Ressourcen zurzeit keinen stationären Makerspace in Greven. Das preisgekrönte Konzept der Grevener diente zugleich als Vorbild für die Münsteraner Stadtbücherei.<sup>3</sup>

Die beiden anderen Beispiele stammen nicht aus Bibliotheken, sondern aus anderen Einrichtungen: So bot zum einen die Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft in einem zeitlich begrenzten Projekt gemeinsam mit der Codingschule junior Düsseldorf die



Abb. 3: Filmausschnitt, Box mit Ozobots und Materialien

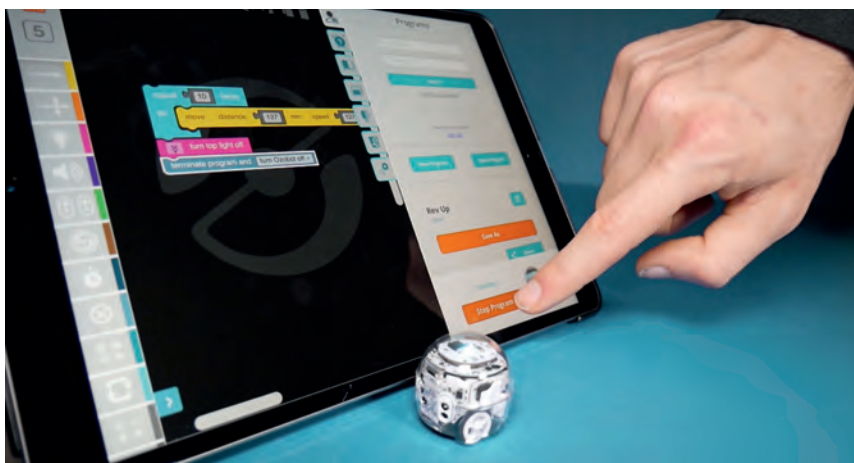


Abb. 4: Filmausschnitt, Ozobot mit Tablet programmiert

Anwendung neuer Techniken im klassischen Fachunterricht sowie in offenen Lernformaten für vier ausgewählte Schulen an.<sup>4</sup> Und zum anderen untersuchten die Studierenden das Projekt LLgomo (Library Lab goes mobile) der Hochschule für Technik und Wirtschaft HTW Chur<sup>5</sup> von Karsten Schuldt und Rudolf Mumenthaler. Die beiden Wissenschaftler haben in Zusammenarbeit mit zwei kantonalen Fachstellen ein Konzept für einen mobilen Makerspace für kleinere Gemeindebibliotheken in der Schweiz entwickelt.<sup>6</sup> Nachdem die Ist-Analyse der Kommunikationsmaßnahmen der Münsteraner Stadtbücherei erstellt war, wurde eine Strategie mit Optimierungsvorschlägen entwickelt. Kern dieser Strategie war ein Informations- und Werbevideo, das folgenden Anforderungen gerecht werden sollte: kurz und pointiert, didaktisch gut, leicht verständlich, niedrigschwellig, immer verfügbar. Die anschließende Ressourcenplanung bezog sich auf

2 Zum Make IT-Angebot der Stadtbücherei Münster vgl. <https://www.stadt-muenster.de/buecherei/angebote/fuer-schulen-und-lehrkraefte/make-it.html> [7. September 2020].

3 Das Projekt Make IT der Grevener Stadtbibliothek erhielt 2019 den Preis „Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2019“, vgl.: [https://www.greven.net/bildung\\_soziales\\_generationen/bildung/stadtbibliothek/MakeIT.php](https://www.greven.net/bildung_soziales_generationen/bildung/stadtbibliothek/MakeIT.php) [7. September 2020].

4 Das Projekt „Mobiler MakerSpace für Schulen“ der Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft lief in zwei Projektphasen von April 2019 bis Januar 2020, vgl.: <https://www.montag-stiftungen.de/handlungsfelder/bildung-im-digitalen-wandel/netzwerk/mobiler-makerspace> [am 18. August 2020 noch verfügbar], vgl. alternativ, allerdings mit weniger Infos: <https://www.montag-stiftungen.de/ueber-uns/montag-stiftung-jugend-und-gesellschaft/neues/190430-auftakt-mobiler-makerspace> [7. September 2020].

5 Die HTW Chur heißt seit dem 4. September 2019 Fachhochschule Graubünden, vgl. <https://www.fhgr.ch/> [7. September 2020].

6 Vgl. Schuldt, Karsten / Mumenthaler, Rudolf: Mobile Makerspaces für kleinere Gemeindebibliotheken – ein Projektbericht, in: Informationspraxis 3,2 (2017): <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/ip/article/view/37751/35049> [7. September 2020].



Abb. 5: Filmausschnitt, Ozobot mit Farbcode programmiert



Abb. 6: Filmausschnitt, Lehrer mit Schülergruppe und Ozobot

die gewünschten Anforderungen. Dann folgten erste Skizzen, der Entwurf von Sprecher-Texten, ein detailliertes Drehbuch und die Suche nach frei verfügbarem Bild- und Tonmaterial. An einem Tag und mit viel Spaß wurden schließlich alle Szenen für das Video mit engagierter Unterstützung einer Mitarbeiterin und einem Mitarbeiter der Stadtbücherei gedreht. (Abb. 4) Nach mehreren Tagen Schnitt und Animation war der Prototyp eines Videos über den mobilen Makerspace der Stadtbücherei Münster fertig: Der Kurzfilm ist unter dem Titel „Robotik, Coding und digitale Erzähltechnik für Grundschulen – Make IT!“ auf dem YouTube-Kanal der Münsteraner Stadtbücherei abrufbar.<sup>7</sup>

### Inhalt des Videos

Das kurze Video (2:57 Minuten) illustriert zu Beginn die Herausforderung, vor der Lehrkräfte durch den Medienkompetenzrahmen NRW stehen. Es wird

anschließend gezeigt, dass die Schulen bei dieser schwierigen Aufgabe nicht alleine gelassen werden: Die Stadtbücherei Münster verspricht mit ihrem Make IT-Angebot, bei den neuen Anforderungen in der Vermittlung von IT-Kenntnissen zu helfen. Die Lehrerinnen und Lehrer werden da abgeholt, wo sie stehen, und können sehen, dass „Make IT“ einen eindeutigen Benefit für sie darstellt.

Das Kurzvideo erklärt anschließend anhand der Ozobots in Aktion, wie Lernroboter dazu beitragen, das im Medienkompetenzrahmen geforderte informativische Basisverständnis bei Grundschulkindern aufzubauen. (Abb. 5.) Es zeigt außerdem, wo und wie die Schulen die Make IT-Boxen ausleihen können. Das Video erleichtert den Zugang zu den Themen-Boxen und macht Lust auf das Ausprobieren der vielfältigen Inhalte. Auf die einfach zu buchende Einführungsveranstaltung wird ebenfalls eingegangen. Zum Schluss wird das übrige Make IT-Angebot als sog. Teaser kurz eingeblendet. Vorgaben durch die Stadt Münster (Verwendung des Stadtbücherei-Logos, Barrierefreiheit des Videos) wurden berücksichtigt.

### Kostenfreie Nachnutzung des Videos

Stadtbüchereien haben selten die Mittel und das notwendige Wissen, für ihren Makerspace eigenhändig ein aufwändiges, professionelles Video zu produzieren oder eine Medienagentur zu beauftragen. Dank der Möglichkeit einer Nachnutzung können öffentliche Bibliotheken nun in diesem Fall finanzielle und personelle Ressourcen einsparen. Mit dem offenen Videomaterial ihres TH-Projekts wollen die Studierenden einen Beitrag dazu leisten, dass das Prinzip der Nachnutzung in Bibliotheken nicht nur bei Metadaten, sondern auch im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit angewendet werden kann.

Das Video setzt sich aus einzelnen Szenen zusammen, daher kann es beliebig und bedarfsgerecht verändert oder weiterentwickelt werden. Hierfür werden als erster Schritt einzelne Szenen in eine beliebige Videoschnitt-Software wie zum Beispiel Camtasia<sup>8</sup> geladen. Der Download enthält auch einen sog. Screencast (Video-Aufzeichnung), in dem Michael Dlugosch detailliert erklärt, wie sich das animierte Bildmaterial schnell und unkompliziert für die eigenen Zwecke adaptieren lässt. Das offene Videomaterial wird kostenfrei für jede Bibliothek online zum Download bereitstehen. Bei Interesse einfach eine E-Mail schreiben an Michael Dlugosch: michael.dlugosch@gmx.de.

<sup>7</sup> Vgl. Stadtbücherei Münster, YouTube-Kanal: <https://www.youtube.com/watch?v=kq4HnRCcAyk> [7. September 2020].

<sup>8</sup> Camtasia: <https://www.techsmith.de/camtasia.html> [7. September 2020].

## Inhaltliche Adaption des Videos

Die Nachnutzung des Videomaterials ist nicht nur für mobile, sondern auch für stationäre Makerspaces geeignet. Die erste lange Szenen-Sequenz zu Beginn des Videos, in der erklärt wird, wie die Make IT-Boxen Lehrkräfte in der Medienkompetenzvermittlung unterstützen, dürfte auf alle Makerspaces für Schulen zutreffen – hier müsste lediglich je nach Bundesland das Logo des Medienkompetenzrahmens ausgetauscht werden. Alle Bibliotheken, die die kleinen Ozobots in ihrem Angebot haben, können die folgenden Szenen unverändert übernehmen. In den darauffolgenden Szenen wird gezeigt, wie der mobile Makerspace in Münster genutzt wird. An dieser Stelle sind Anpassungen an die eigene Bücherei notwendig. Allerdings ist das animierte Bildmaterial so vielfältig, dass sich daraus passende Szenen zusammenschneiden lassen: Es zeigt Kinder, die in eine Stadtbücherei strömen, Ozobots, die zusammen mit Begleitmaterial in einer Kiste warten, Kinder, die unter der Betreuung Erwachsener mit Ozobots spielen usw. (Abb. 6) Alle Szenen haben bereits die entsprechenden Soundeffekte und müssten lediglich in eine neue Reihenfolge gebracht und mit einem neuen Sprechertext versehen werden.

Zum Ende des Videos werden kurz weitere Lernroboter und Lerntools vorgestellt. Auch hier könnten passende Szenen übernommen und nicht passende ausgelassen werden. Für die Hintergrundmusik steht ein Song im MP3-Format als Download bereit. Alternativ kann gratis Musik auf der Website der Firma Techsmith heruntergeladen werden.<sup>9</sup> Wenn eine Bibliothek einen einheitlichen Sprecher oder eine einheitliche Sprecherin wünscht, kann der Text für das gesamte Video neu aufgenommen werden. Abschließend kann jede Bibliothek ihr eigenes Logo am Anfang und am Ende einfügen. Und da das Filmmaterial Open Source ist, sind bezüglich des Copyrights lediglich die Illustratoren im Abspann und im Text unter dem Video auf der Website oder dem Social Media-Kanal zu nennen.

## Fazit

Wie die Stadtbüchereien in Münster und Greven können viele öffentliche Bibliotheken aufgrund begrenzter räumlicher und personeller Ressourcen keinen dauerhaft eingerichteten Makerspace anbieten. Doch zeigt sich angesichts der aktuellen Einschränkungen durch Corona, dass ein mobiler, ausleihbarer Makerspace bei weitem keine Ersatz- oder Übergangslösung zu einem stationären Makerspace darstellt. Die Grundschulkindern können den mobilen Makerspace

außerhalb der Bücherei in ihrem eigenen Klassenverband ausprobieren. Ein online und barrierefrei verfügbares Informations- und Werbevideo trägt außerdem dazu bei, dass sich alle Lehrerinnen und Lehrer jederzeit sehr anschaulich und mit dem derzeit erforderlichen Mindestabstand über die Inhalte, Möglichkeiten und Ausleihmodalitäten von Makerspace-Boxen informieren können. Und nicht zuletzt beinhaltet das kostenfreie Angebot der Nachnutzung des „Make IT für Grundschulen“-Videos die Chance, dass alle öffentlichen Bibliotheken auf ihren mobilen oder auch stationären Makerspace kostengünstig und professionell aufmerksam machen können. Über welche Kanäle und Multiplikatoren das neue Video dann beworben wird, ist jeder Bibliothek selbst überlassen. Die vier Studierenden wünschen auf jeden Fall allen nachnutzenden Bibliotheken viel Freude und Erfolg mit dem offenen Videomaterial. ■



### Michael Dlugosch

Kommunikationsdesigner M.A.,  
MALIS-Student, TH Köln  
(4. Semester), Mitarbeiter der Hochschulbibliothek der TH Köln  
michael.dlugosch@th-koeln.de

michael.dlugosch@gmx.de



### Alexandra Fante

Dipl.-Dokumentarin,  
MALIS-Studentin, TH Köln  
(4. Semester),  
Mitarbeiterin in der Bibliothek des Deutschen Instituts für Entwicklungspolitik, Bonn  
Alexandra\_Augustine\_Josefine.Fante  
@smail.th-koeln.de



### Dr. Sigune Kussek

Kulturwissenschaftlerin,  
MALIS-Studentin, TH Köln  
(4. Semester),  
seit 2011 Mitarbeiterin der Stadtbücherei Münster

sigune.kussek@smail.th-koeln.de



### Maria Mielke

B.A. Bibliothekswesen, MALIS-Studentin, TH Köln (4. Semester),  
seit 2017 Leiterin der Bibliothek des Landgerichts Köln

maria\_katharina.mielke@smail.th-koeln.de

<sup>9</sup> Vgl. das Musik-Angebot von TechSmith Assets For Camtasia: <https://library.techsmith.com/camtasia/assets/Audio/Music> [7. September 2020].