Konzept
Modulare TechnoThek

Pilotprojekt

für die Vermittlung von Digitalkompetenz und Technikkompetenz

der Uwe Johnson-Bibliothek Güstrow mit dem VDI Meckl.-Vorp.

Informationskompetenz

Informationskompetenz

Informationsbedarf erkennen und beschreiben → Informationen suchen und finden → Informationen beurteilen und auswählen → Informationen organisieren → Informationen präsentieren → Arbeitsprozesse reflektieren

Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen

Informationskompetenz

Informationsbedarf erkennen und beschreiben → Informationen suchen und finden → Informationen beurteilen und auswählen → Informationen organisieren → Informationen präsentieren → Arbeitsprozesse reflektieren

Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen

Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln

Informationskompetenz

Informationsbedarf erkennen und beschreiben → Informationen suchen und finden → Informationen beurteilen und auswählen → Informationen organisieren → Informationen präsentieren → Arbeitsprozesse reflektieren

Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen → Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln

In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)

- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen

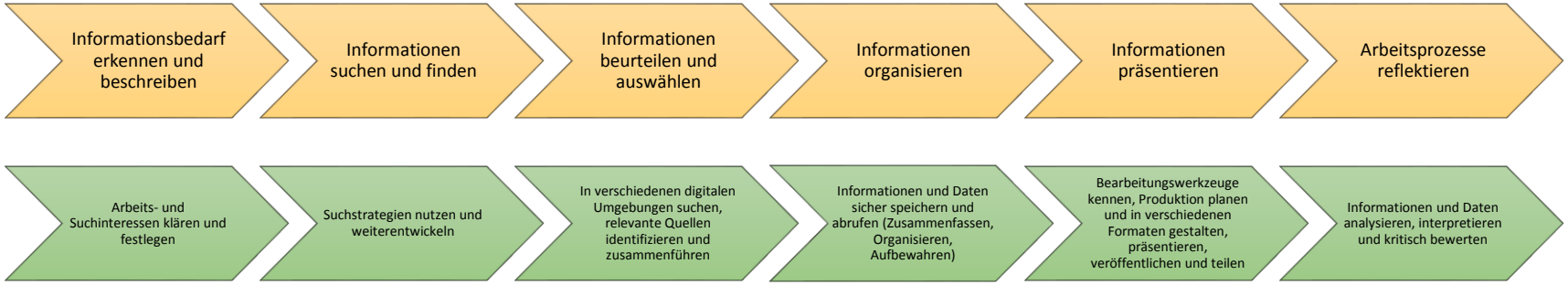
Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen

- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

Informationskompetenz



Es geht dabei nicht nur um den virtuellen Raum!

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Produkte und Dienstleistungen beurteilen**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Aufgaben lösen**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- **Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)**
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

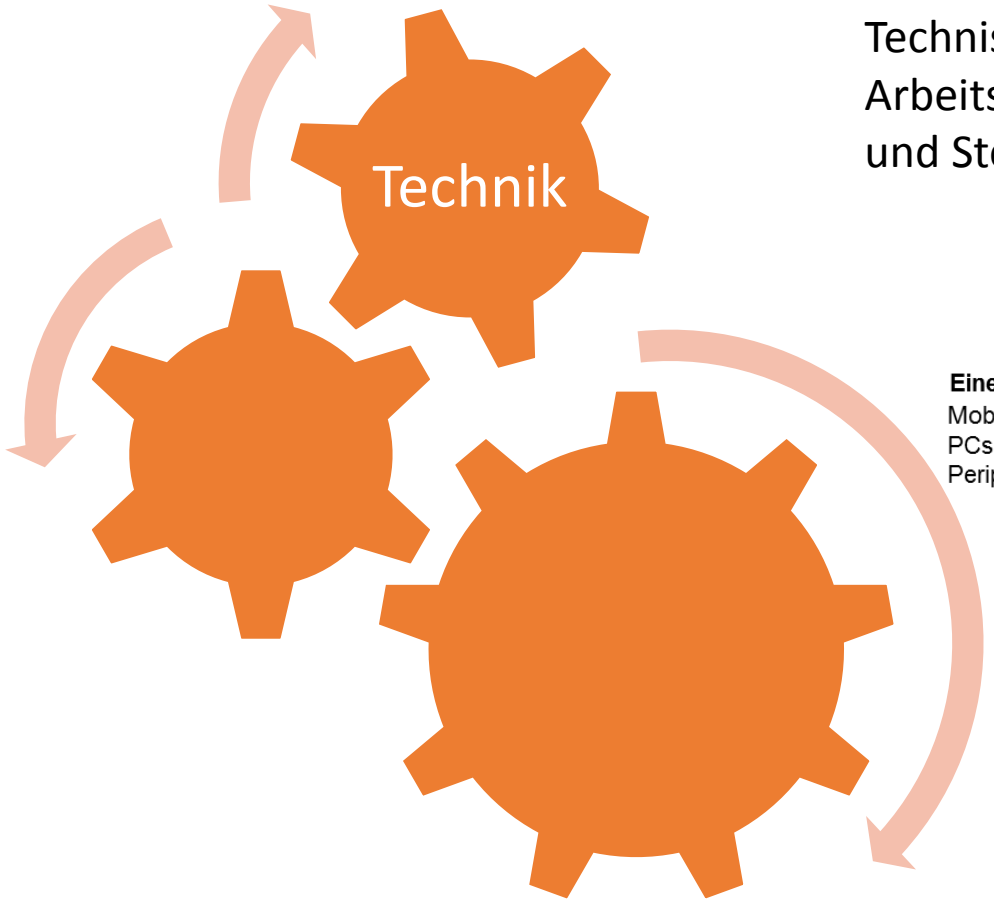
Informationskompetenz

- Informationsbedarf erkennen und beschreiben
- Informationen suchen und finden
- Informationen beurteilen und auswählen
- Informationen organisieren
- Informationen präsentieren
- Arbeitsprozesse reflektieren

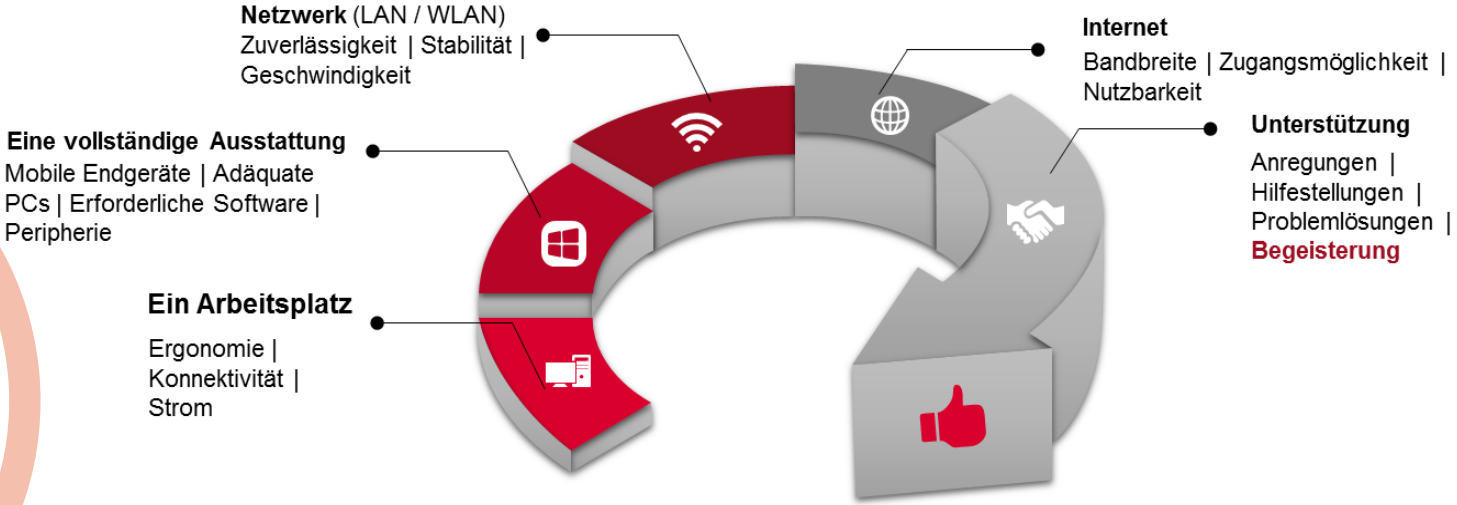
- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen identifizieren und zusammenführen
- Informationen und Daten sicher speichern und abrufen (Zusammenfassen, Organisieren, Aufbewahren)
- Bearbeitungswerkzeuge kennen, Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen und teilen
- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten

- Technische Produkte und Dienstleistungen erkennen
- Technische Produkte und Dienstleistungen anwenden
- Technische Produkte und Dienstleistungen beurteilen
- Technische Aufgaben lösen
- Technische Produkte und Dienstleistung in Funktion präsentieren
- Technische Probleme formulieren und evaluieren (Technikmündigkeit)

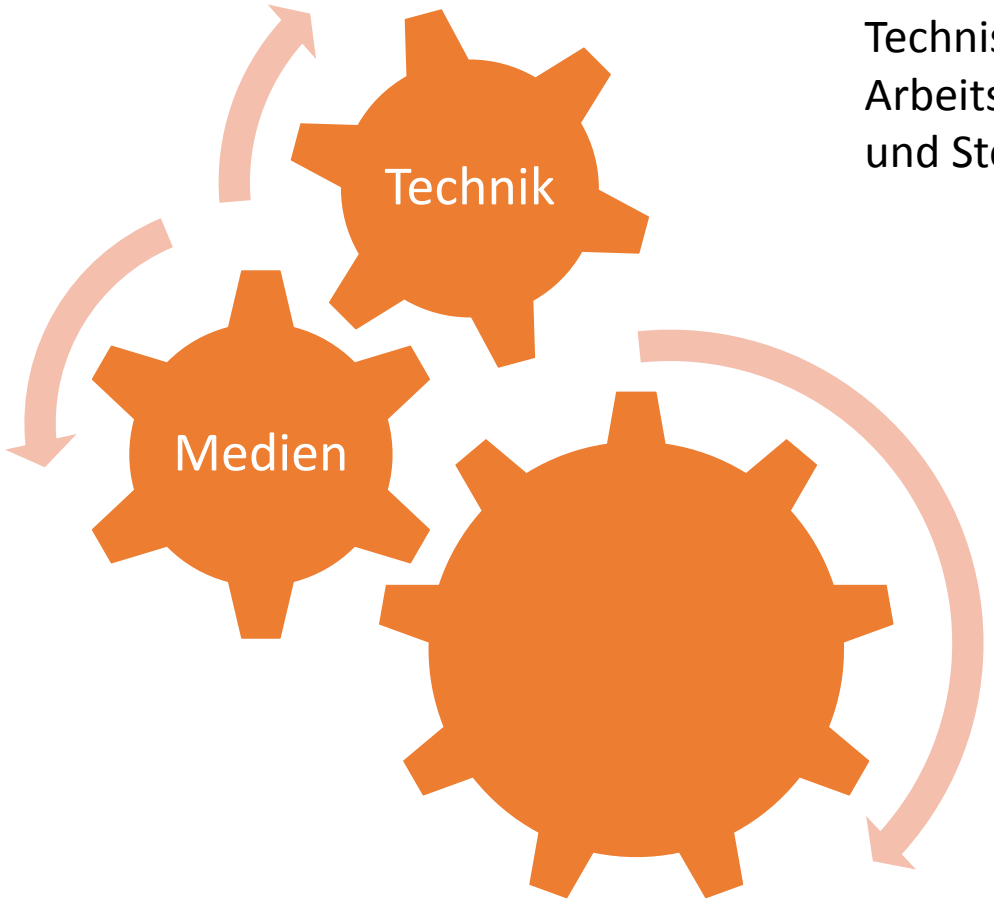
Umsetzung im Bibliotheksangebot



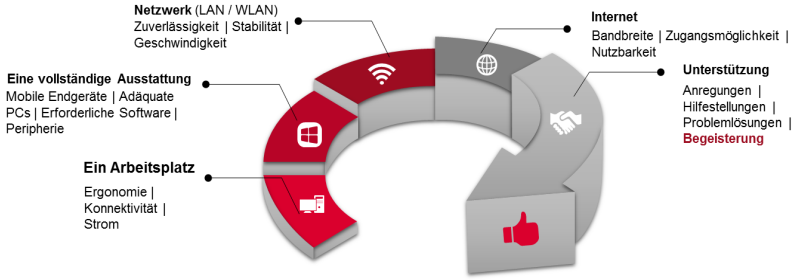
Technische Infrastruktur mit Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten und Steckdosen für BYOD



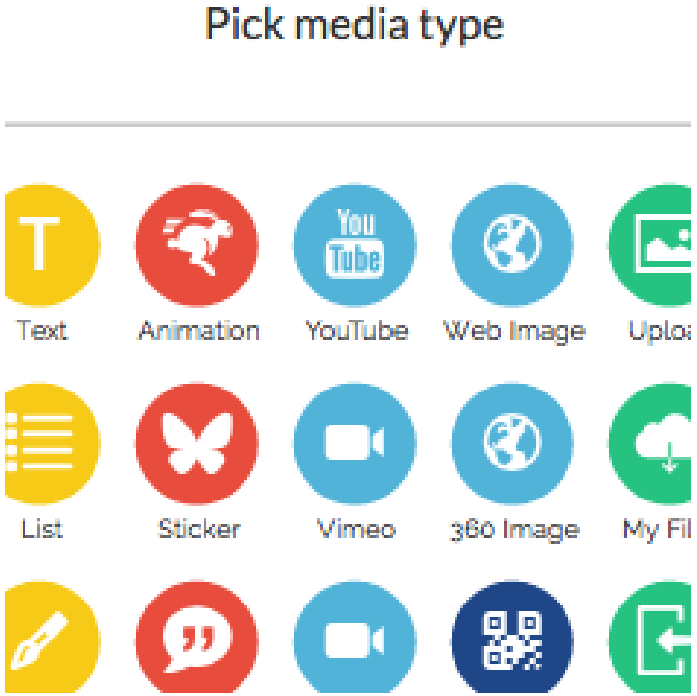
Umsetzung im Bibliotheksangebot



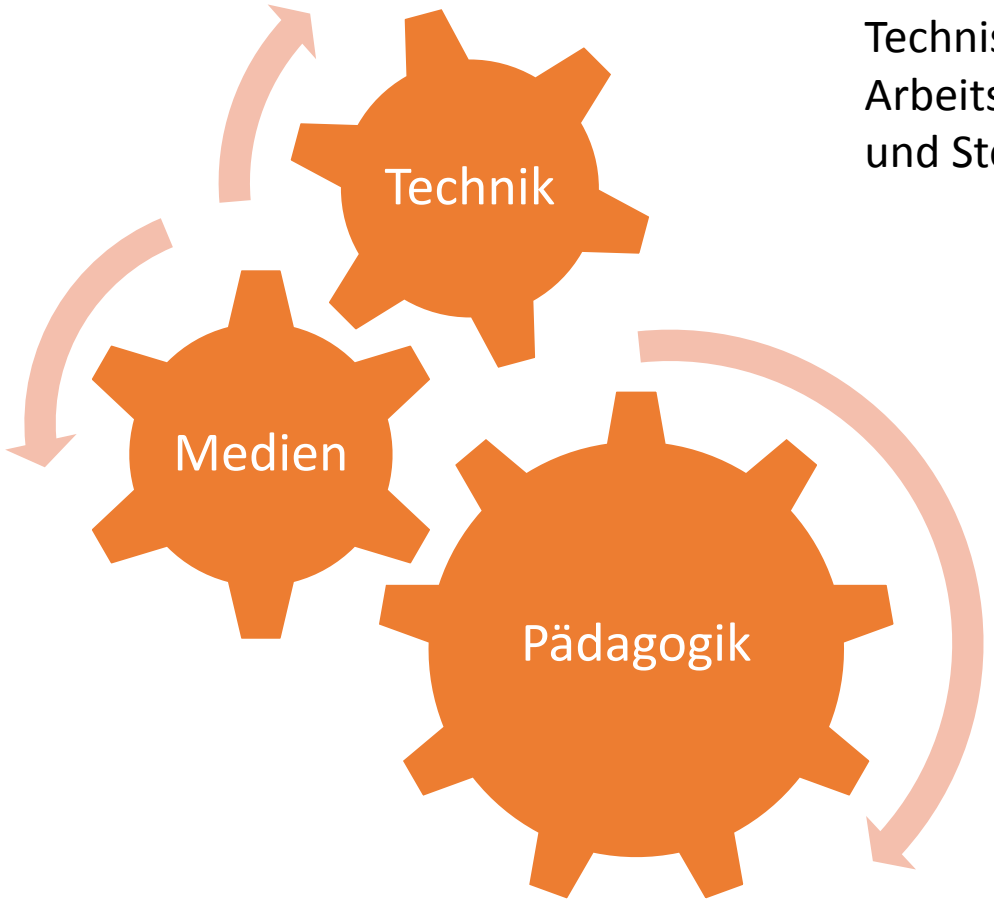
Technische Infrastruktur mit Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten und Steckdosen für BYOD



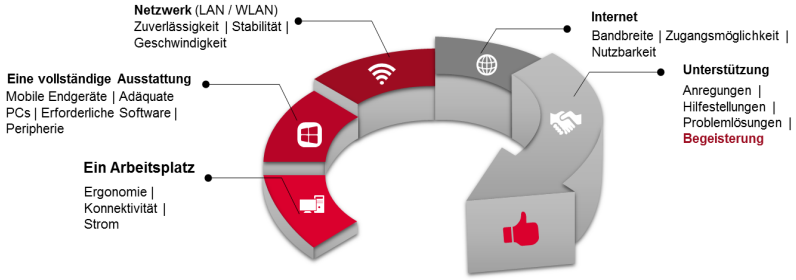
Moderner Medienmix mit Hybridmedien, digitalen Angeboten und Möglichkeit technischen Ausprobierens



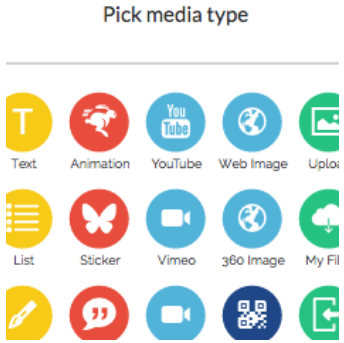
Umsetzung im Bibliotheksangebot



Technische Infrastruktur mit Arbeitsplätzen, WLAN, Endgeräten und Steckdosen für BYOD



Moderner Medienmix mit Hybridmedien, digitalen Angeboten und Möglichkeit technischen Ausprobierens



Bibliothekspädagogisches Konzept

Barlachstadt Güstrow

Klassenstufe	Kindergarten	1./2. Klasse	3./4. Klasse	5./6. Klasse
Lernziel	erster positiver Kontakt Was ist eine Bibliothek?	Bibliothek kennen lernen + Erstlesebücher Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken verschiedene Medientypen und Regalordnung kennenlernen	Lesemotivation steigern Spielerisch Programmier- und Planungslogik probieren	OPAC / Themensuche Vertiefung Medientypen (Medienkompetenz / Mediengeschichte) Mathematik- und Geometrieverständnis digital fördern Programmier- und Planungslogik Festigung der Lesekompetenzen Lesemotivation steigern
Aktivitätstyp	kostenloser Ausweis Ausleihbesuche Lesenpaten	Führungstermin mit kostenlosem Ausweis Büchertausch	Workshop Büchertausch Boardstory	QR-Code-Führung Führung Workshop / Makerspace
Thema bzw. Inhalt	LeseStart Spielmöglichkeiten	Bilderbuchkino- „Pippilothek“ Elterninformation über die Schule	Medienkiste: Bibliothek entdecken und erleben Robotik / Programmieren mit BlueBots Elektronikworkshop / Medienkiste: LittleBits Interaktives Bilderbuchkino am Multi-Touchboard Ferienleseclub	Mitmach-Führung „Wie ein Buch entsteht“ Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz Robotik / Programmieren mit Ozobots Workshop „3D-Design“ Ferienleseclub

Barlachstadt Güstrow

Klassenstufe	Kindergarten	1./2. Klasse	3./4. Klasse	5./6. Klasse
Lernziel	erster positiver Kontakt Was ist eine Bibliothek?	Bibliothek kennen lernen + Erstlesebücher Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken verschiedene Medientypen und Regalordnung kennenlernen	Lesemotivation steigern Spielerisch Programmier- und Planungslogik probieren	OPAC / Themensuche Vertiefung Medientypen (Medienkompetenz / Mediengeschichte) Mathematik- und Geometrieverständnis digital fördern Programmier- und Planungslogik Festigung der Lesekompetenzen Lesemotivation steigern
Aktivitätstyp	kostenloser Ausweis Ausleihbesuche Lesenpaten	Führungstermin mit kostenlosem Ausweis Büchertausch	Workshop Büchertausch Boardstory	QR-Code-Führung Führung Workshop / Makerspace
Thema bzw. Inhalt	LeseStart Spielmöglichkeiten	Bilderbuchkino- „Pippilothek“ Elterninformation über die Schule	Medienkiste: Bibliothek entdecken und erleben Robotik / Programmieren mit BlueBots Elektronikworkshop / Medienkiste: LittleBits Interaktives Bilderbuchkino am Multi-Touchboard Ferienleseclub	Mitmach-Führung „Wie ein Buch entsteht“ Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz Robotik / Programmieren mit Ozobots Workshop „3D-Design“ Ferienleseclub

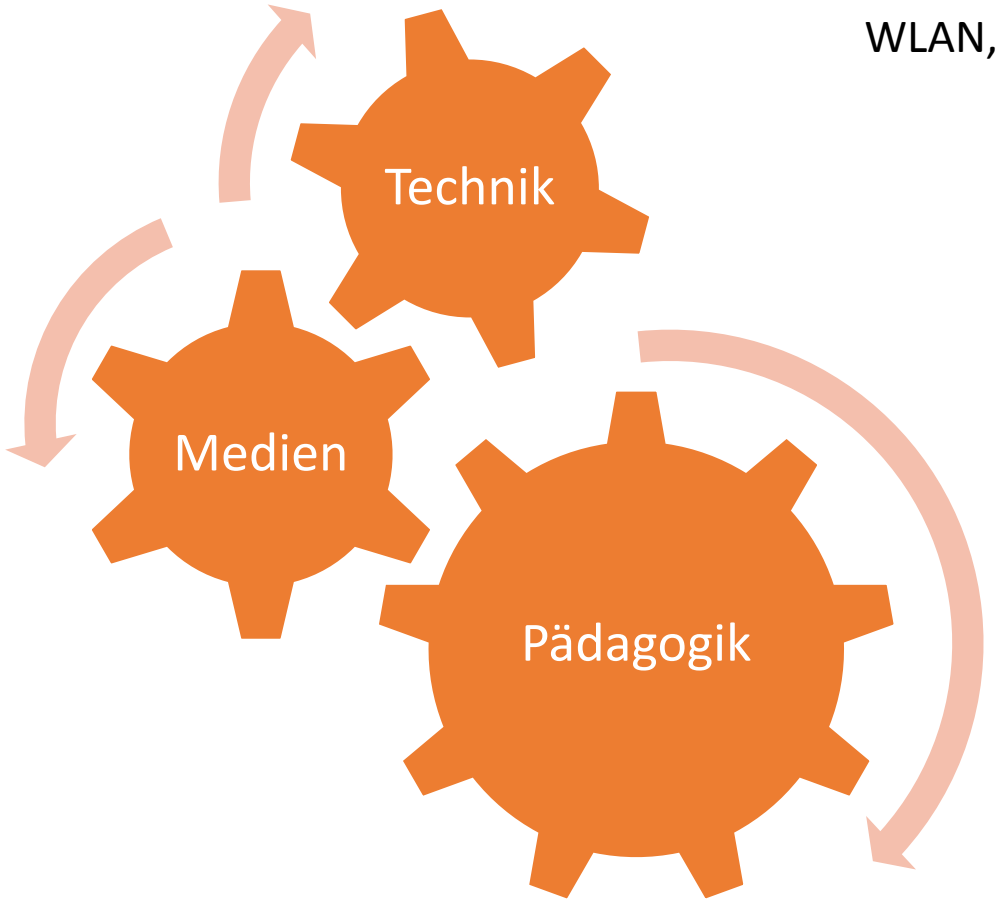
Barlachstadt Güstrow

Klassenstufe	6. / 7. Klasse	8.-10. Klasse	Oberstufe
Lernziel	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Programmier- und Planungslogik Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Mathematikverständnis digital fördern Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Fit für die Facharbeit: Wie komme ich an Informationen? Wie recherchiere ich richtig und wie bewerte ich die Quellen? Wie inszeniere ich Realität für Film/Videoportal u.ä.? Wie erarbeite ich Präsentationen und wie präsentiere ich meine Arbeit?
Aktivitätstyp	Unterricht Workshop Führung	Unterricht Workshop Führung mit digitalem Quiz	Einführung für Lehrerschaft Biparcour / QR-Code Führung Workshop Divibib und Onleihe Recherchetraining
Thema bzw. Inhalt	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Workshop: Book-Slam/Science-Slam Robotik / Programmieren mit Ozobots und DashBot Workshop „3D-Design“ Medienkiste: Trickfilm	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Kahoot Quiz Workshop Photogrammetrie Bibliothek als Lernort	Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz Führung „Recherche richtig“ Filmkoffer – Einführung und Ausleihe Fernleihe Recherchekompetenzen Bibliothek als Lernort, Multi-Touchboardnutzung

Barlachstadt Güstrow

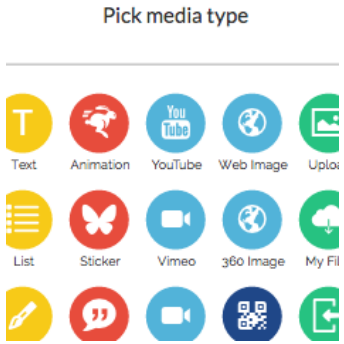
Klassenstufe	6. / 7. Klasse	8.-10. Klasse	Oberstufe
Lernziel	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Programmier- und Planungslogik Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Mathematikverständnis digital fördern Festigung der Digital- und Technikkompetenzen	Fit für die Facharbeit: Wie komme ich an Informationen? Wie recherchiere ich richtig und wie bewerte ich die Quellen? Wie inszeniere ich Realität für Film/Videoportal u.ä.? Wie erarbeite ich Präsentationen und wie präsentiere ich meine Arbeit?
Aktivitätstyp	Unterricht Workshop Führung	Unterricht Workshop Führung mit digitalem Quiz	Einführung für Lehrerschaft Biparcour / QR-Code-Führung Workshop Divibib und Onleihe Recherchetraining
Thema bzw. Inhalt	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Workshop: Book-Slam/Science-Slam Robotik / Programmieren mit Ozobots und DashBot Workshop „3D-Design“ Medienkiste: Trickfilm	Medienkisten Technik / Naturwissenschaft Kahoot Quiz Workshop Photogrammetrie Bibliothek als Lernort	Selbständiges entdecken der Bibliotheksangebote mit Quiz Führung „Recherche richtig“ Filmkoffer – Einführung und Ausleihe Fernleihe Recherchekompetenzen Bibliothek als Lernort, Multi-Touchboardnutzung

Grundkonzept – Was soll der Nutzer sehen?



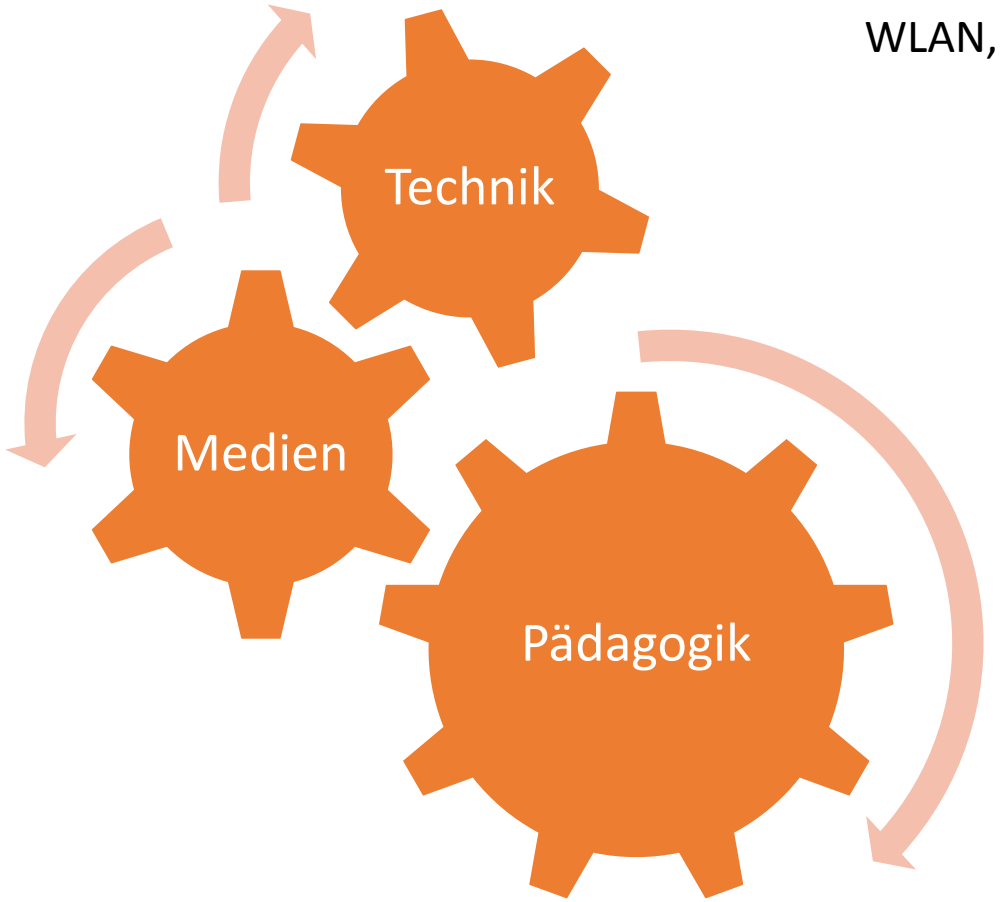
WLAN, Steckdose

Analoge und digitale Medien,
Lern- und Aufenthaltsort
sowie Makerspace



Bibliothekspädagogische Angebote
und Hilfestellung

Grundkonzept – Was sieht der Nutzer?

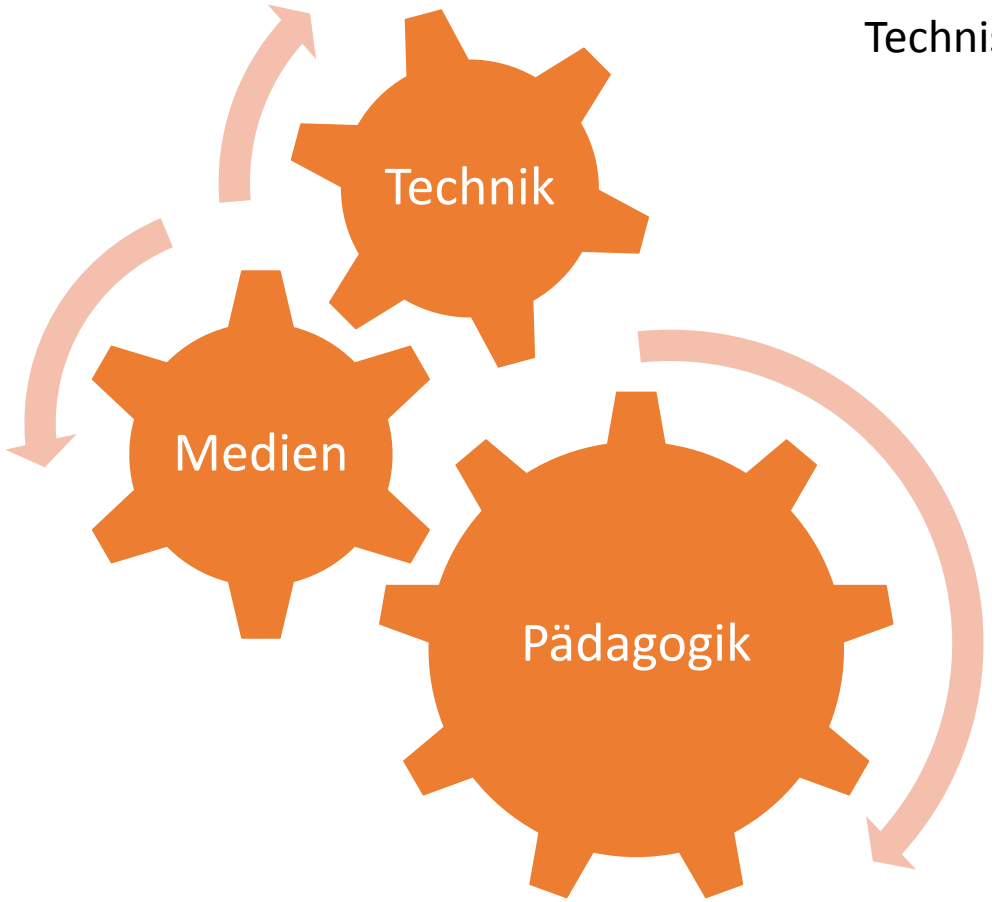


WLAN, Steckdose

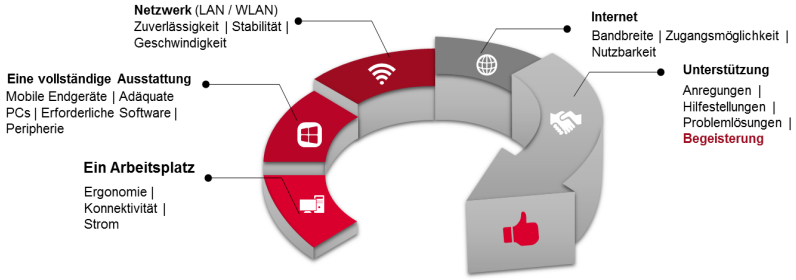
Regale mit was drin,
Arbeitsplätze

???

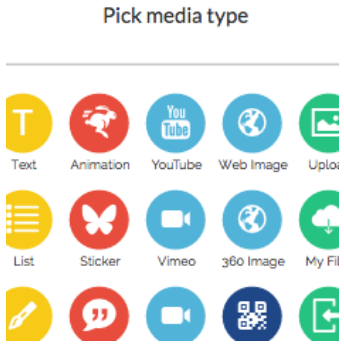
Grundkonzept – Wie kann man es umsetzen?



Technische Infrastruktur schaffen



Modular umsetzen
-erfordert keinen Um- oder Neubau
-je nach Budget erweiterbar
-an Raumsituation anpassbar



Durch den Bestand auf die Angebote neugierig machen

Umsetzung

Pilotprojekt „Modulare TechnoThek“ des VDI Mecklenburg-Vorpommern
mit der Uwe Johnson-Bibliothek der Barlachstadt Güstrow

seit Februar 2019

Grundkonzept

1. Stationäre Regale im Kinder- und im Jugendbereich und „Probier's aus"-Boxen (hands on) in der Sachliteratur für die dauerhafte Präsenz, sowie Einsatz von Beacons
2. Ausleihmöglichkeit der Sachliteratur, technischer Geräte und Lernspielzeuge
3. Makerspace-Angebote vom Bibliothekspersonal durchführbar als buchbare Angebote für Kleingruppen oder Schulklassen, die niederschwellig an digitale/technische Prinzipien heranführen sowie
4. individuell abzustimmende Workshops als Veranstaltungen angeboten über den VDI MV

Raumaufteilung Kinder- und Jugendbereich

Blau – Regale und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – übrige Publikumsfläche
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Raumaufteilung Sachbuchbereich (OG)

Blau – Regaleinsätze für die hands on (in den jeweiligen Sachgruppen) und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Kinder- und Jugendbereich

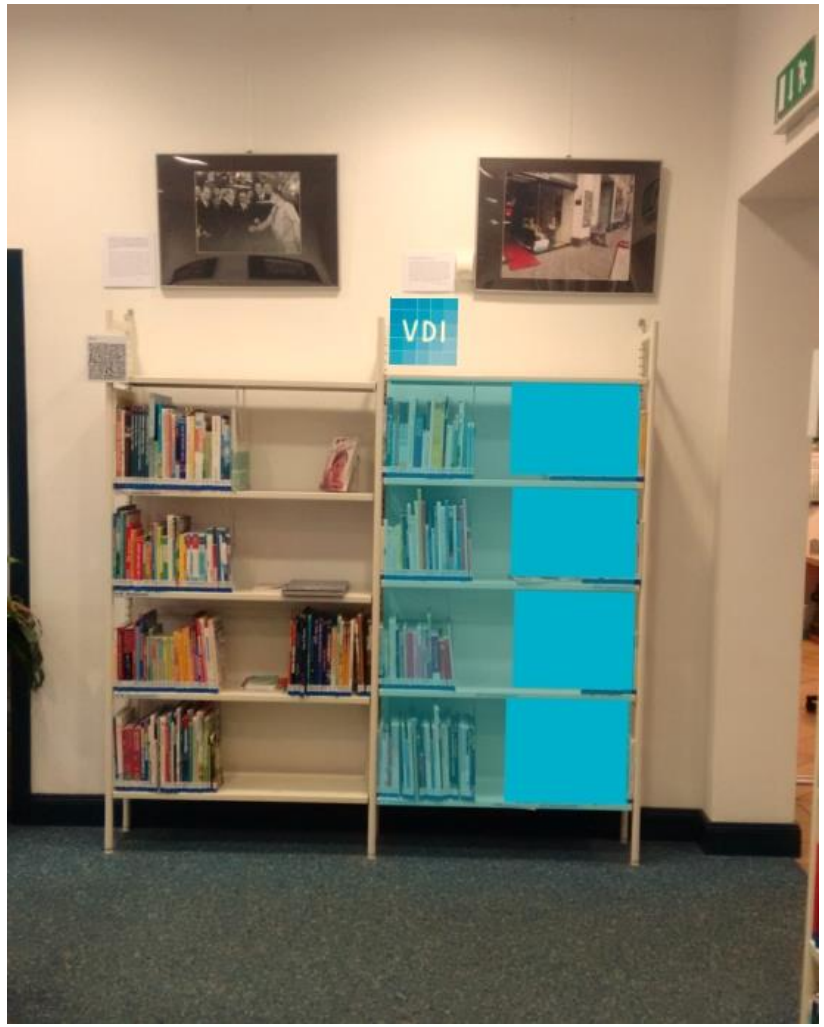
In den Regalen ist die technische und naturwissenschaftliche Literatur der Kindergruppe versammelt. Zudem sind Spiele zum Ausleihen und Ausprobieren eingeordnet. Eine Spielfläche davor ist als offener Bereich durch Regale etwas abgetrennt und lädt zum Probieren und Spielen ein. Kurzfilme auf dem Bildschirm informieren über Regeln und Angebote der Bibliothek und der Technothek.

Kinder- und Jugendbereich

In den Regalen ist die technische und naturwissenschaftliche Literatur der Kindergruppe versammelt. Zudem sind Spiele zum Ausleihen und Ausprobieren eingeordnet. Eine Spielfläche davor ist als offener Bereich durch Regale etwas abgetrennt und lädt zum Probieren und Spielen ein. Kurzfilme auf dem Bildschirm informieren über Regeln und Angebote der Bibliothek und der Technothek.

Kinder- und Jugendbereich

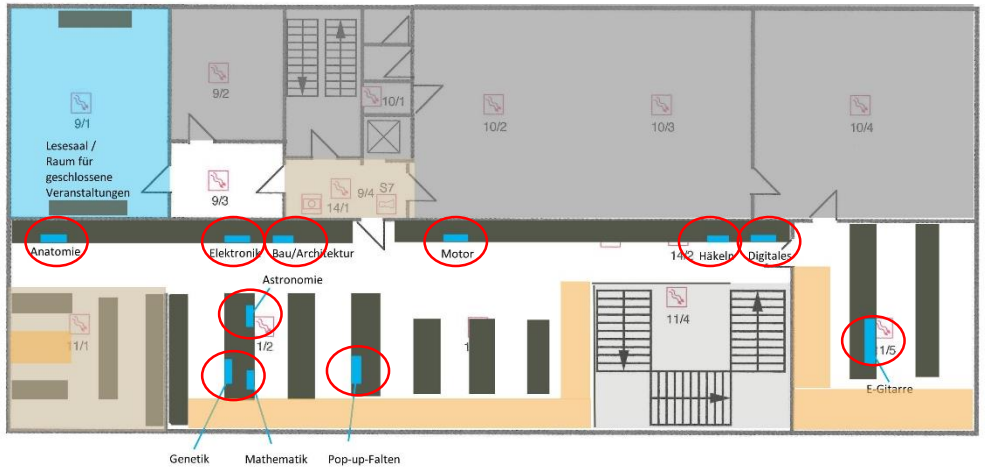
Im Jugendbereich ist ein Regal mit der altersgerechten natur- und technikwissenschaftlichen Literatur aufgestellt. Zudem informieren hier Titel, Broschüren und eine „Medienstation“ (über ein beacon via bluetooth auf die Smartphones der Jugendlichen ladbar) über Berufsbilder und Ausbildungswege.



Kinder- und Jugendbereich

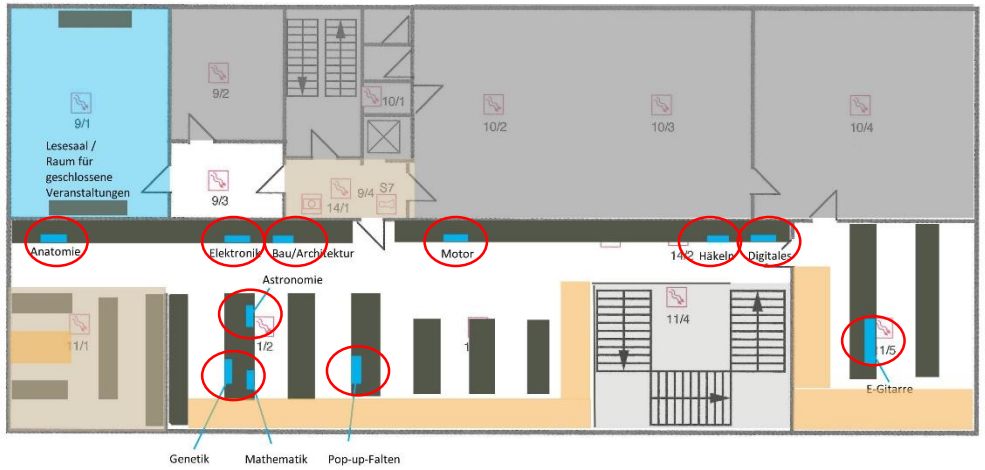
Im Jugendbereich ist ein Regal mit der altersgerechten natur- und technikwissenschaftlichen Literatur aufgestellt. Zudem informieren hier Titel, Broschüren und eine „Medienstation“ (über ein beacon via bluetooth auf die Smartphones der Jugendlichen ladbar) über Berufsbilder und Ausbildungswege.

Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



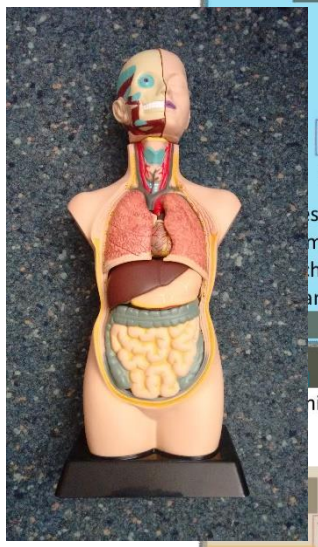
Im Sachbuchbereich ist die Technothek mit kleinen Stationen in den jeweiligen Sachgruppen vertreten:
In den Regalen sind kleine Schrankelemente mit einer durchsichtigen Fronttür. Mit einem Platzhalter kann man sich an der Ausleihtheke die Schlüssel für das jeweilige Fach holen und den jeweiligen Gegenstand in der Bibliothek ausprobieren. Damit sollen die jugendlichen und erwachsenen Nutzer weiter für Technik begeistert werden und die dazugehörige aktuelle Sachliteratur zur Weiterbildung attraktiv gemacht werden.

Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



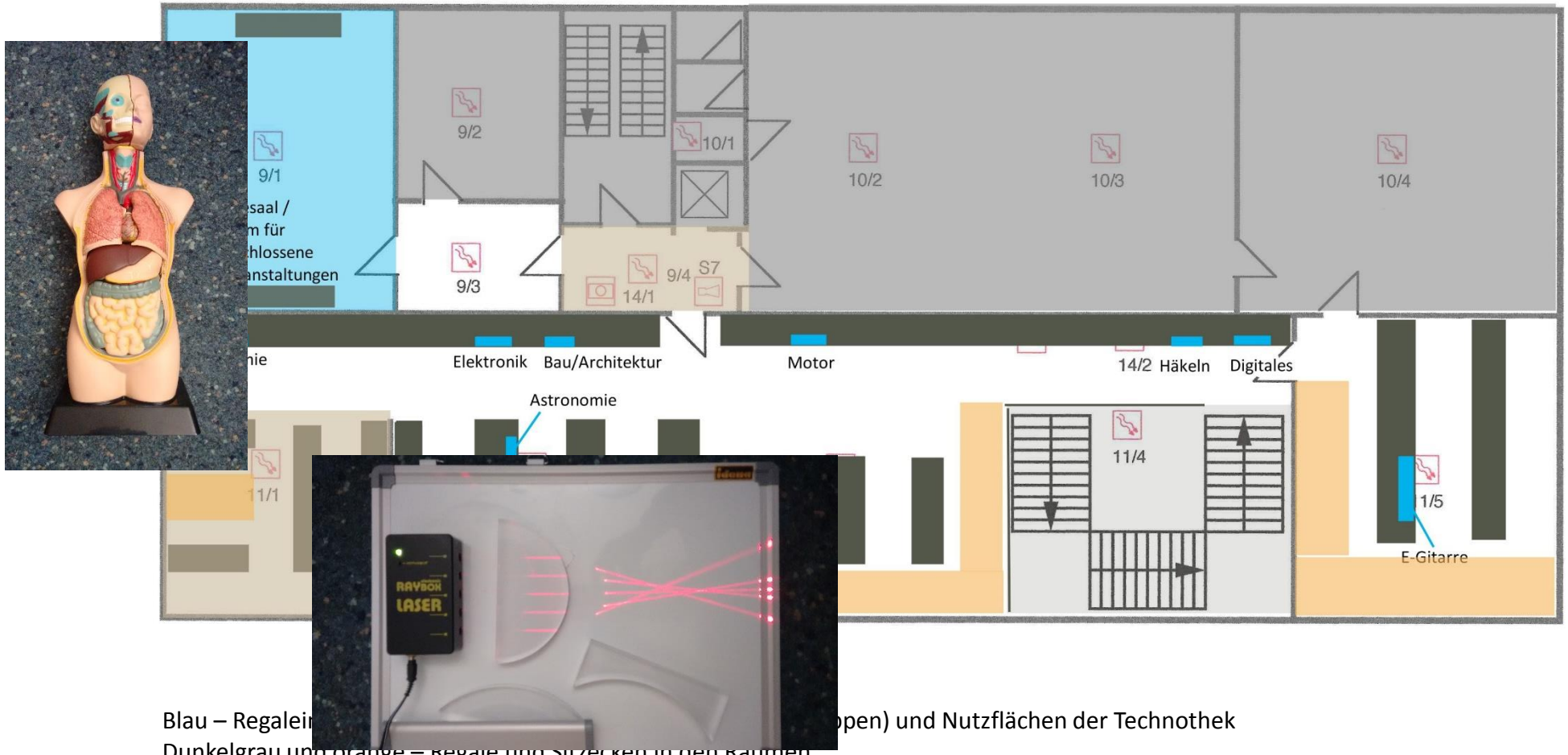
Im Sachbuchbereich ist die Technothek mit kleinen Stationen in den jeweiligen Sachgruppen vertreten:
In den Regalen sind kleine Schrankelemente mit einer durchsichtigen Fronttür. Mit einem Platzhalter kann man sich an der Ausleihtheke die Schlüssel für das jeweilige Fach holen und den jeweiligen Gegenstand in der Bibliothek ausprobieren. Damit sollen die jugendlichen und erwachsenen Nutzer weiter für Technik begeistert werden und die dazugehörige aktuelle Sachliteratur zur Weiterbildung attraktiv gemacht werden.

Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



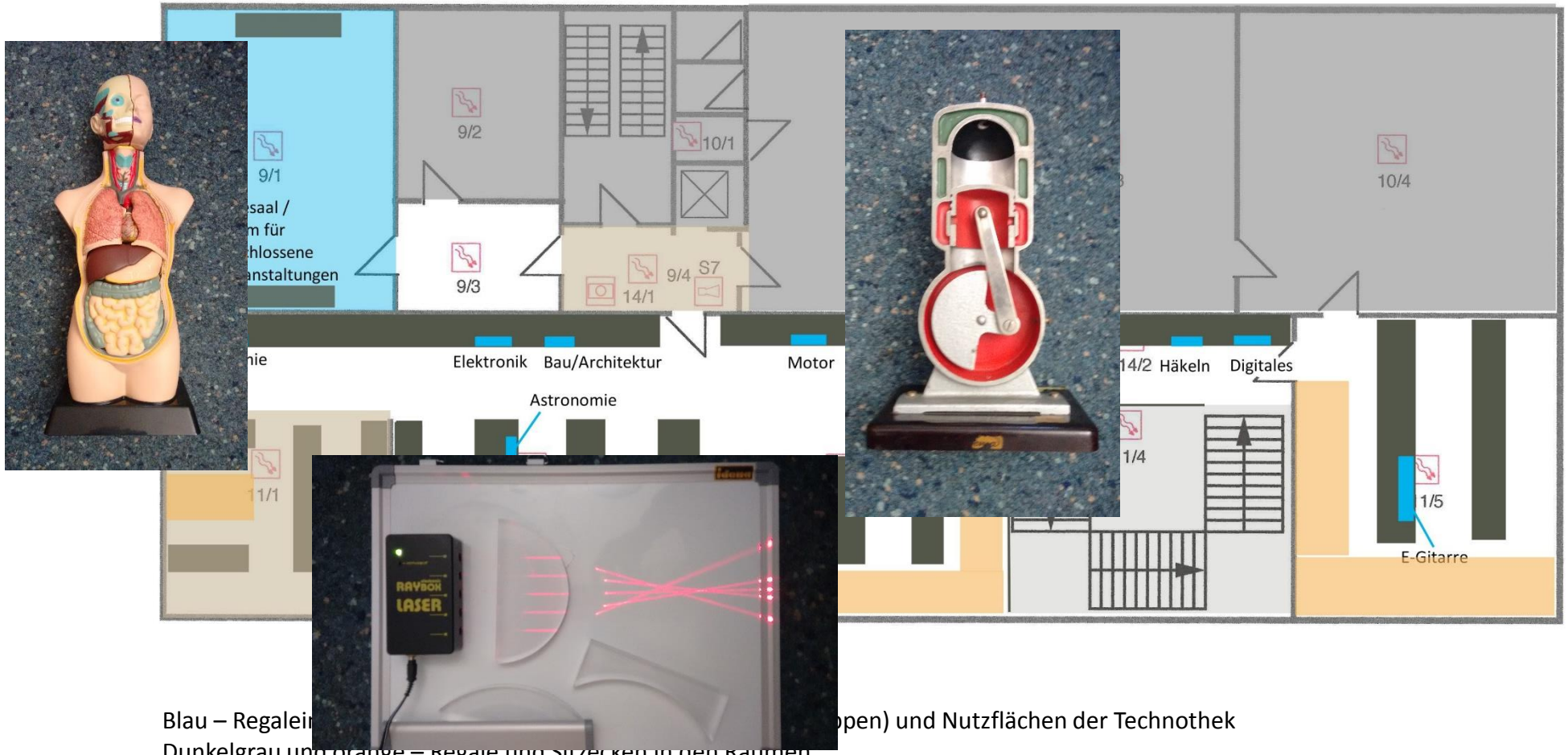
Blau – Regaleinsätze für die hands on (in den jeweiligen Sachgruppen) und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



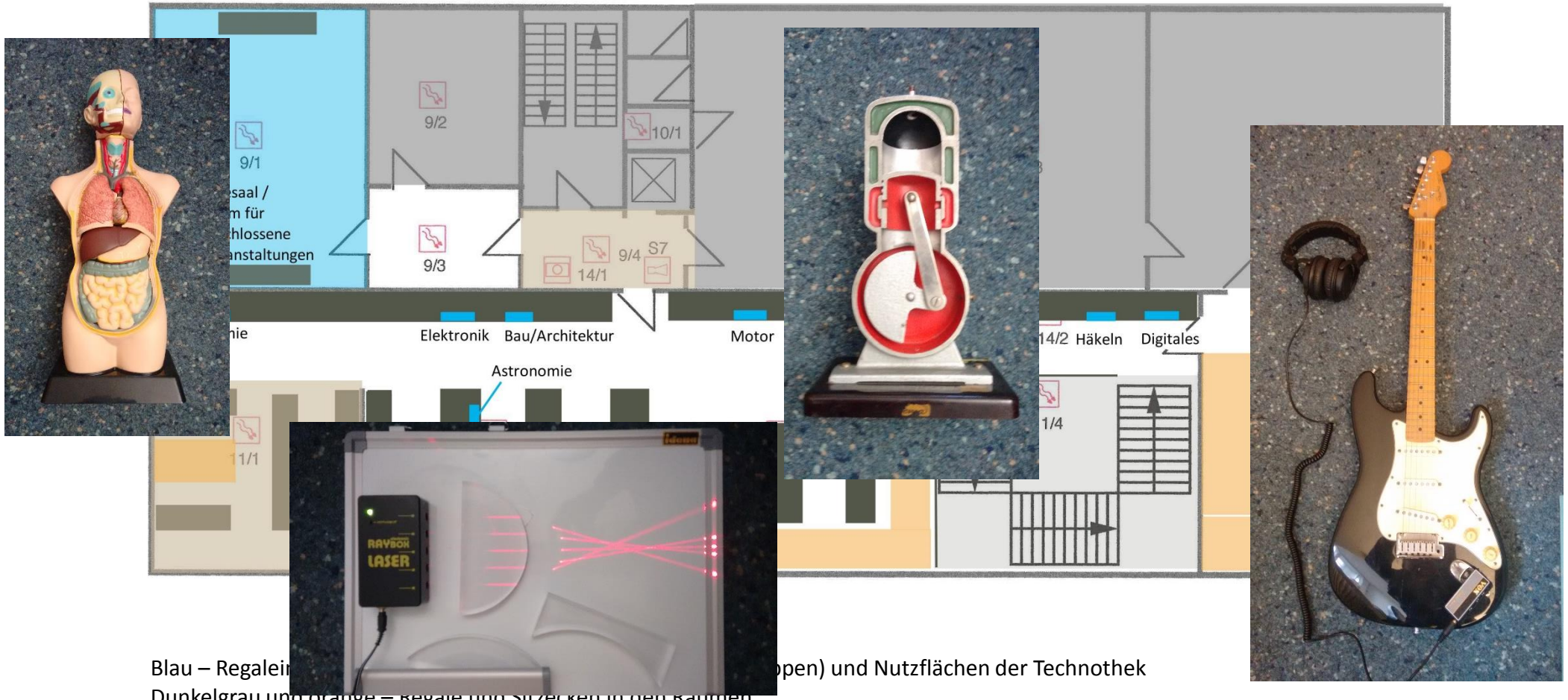
Blau – Regalein ppen) und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



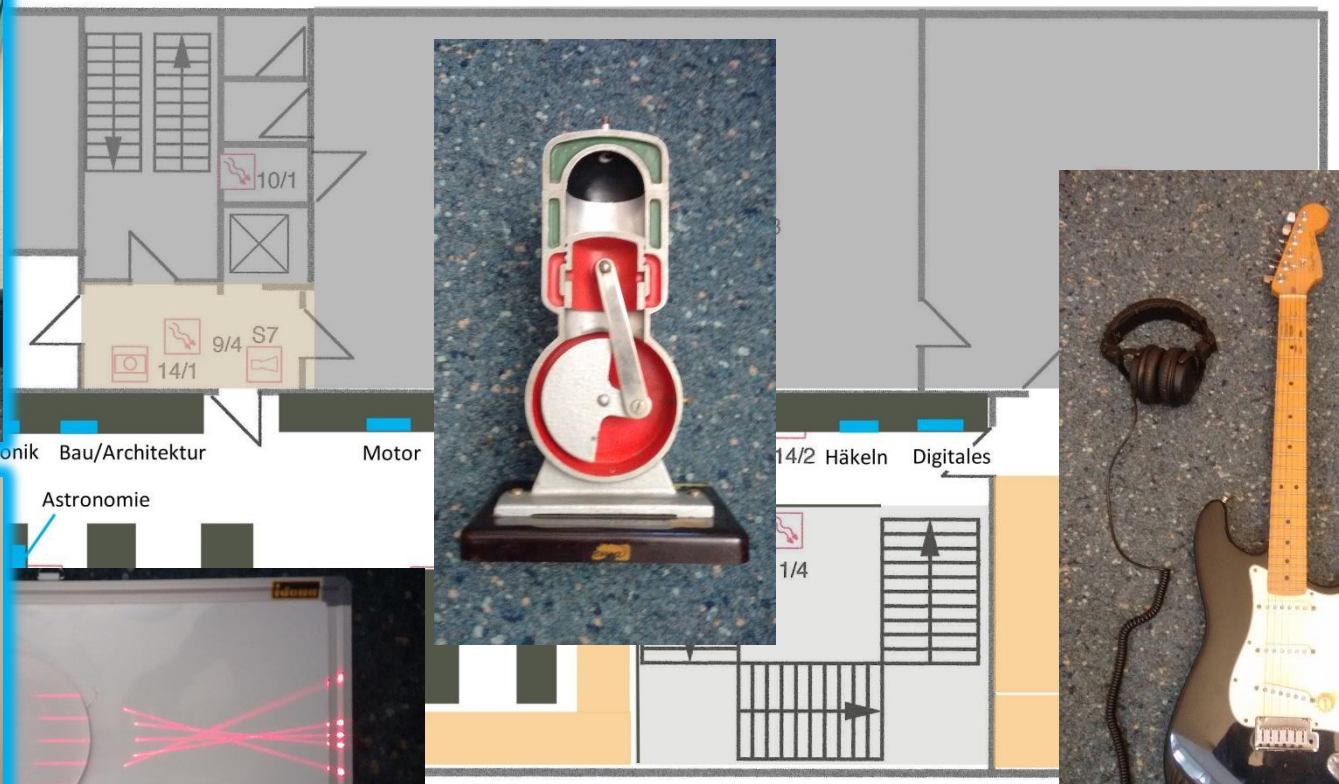
Blau – Regalein ppen) und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

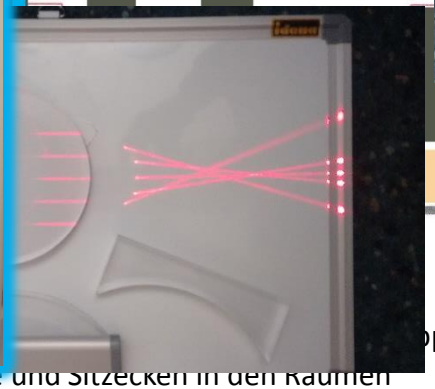
Sachbuchbereich mit „Probier‘s aus-Boxen“ (OG)



Blau – Regalein ppen) und Nutzflächen der Technothek
Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Übergreifend: „Probier‘s aus-Box“/Bibliothek der Dinge/Bibliothekspädagogik





…ppen) und Nutzflächen der Technothek

Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Übergreifend: „Probier‘s aus-Box“/Bibliothek der Dinge/Bibliothekspädagogik

Elektronik Bau/Architektur Motor

zflächen der Technothek

Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

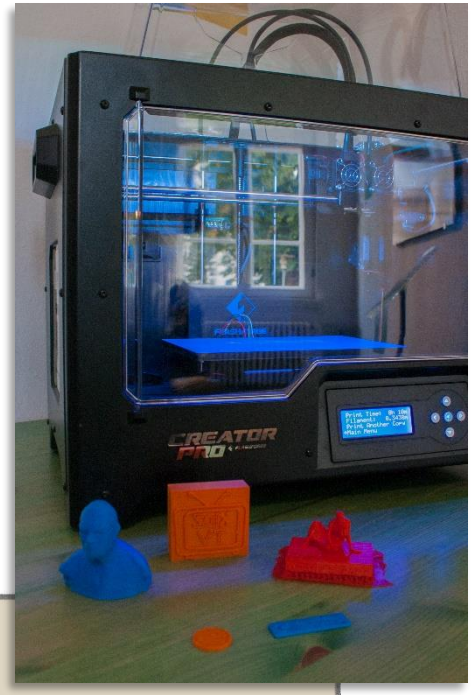
Übergreifend: „Probier‘s aus-Box“/Bibliothek der Dinge/Bibliothekspädagogik

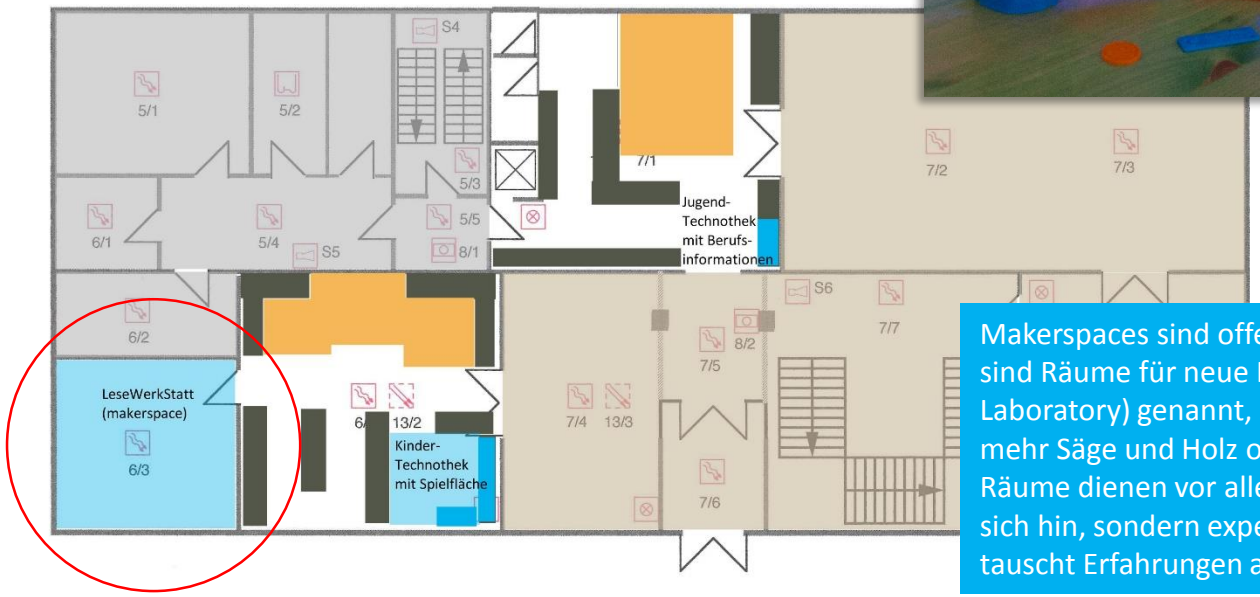
Elektronik Bau/Architektur Motor

Dunkelgrau und orange – Regale und Sitzecken in den Räumen
Hellbraun – Regionalbestand
Hellgrau – nichtöffentlicher Bereich

Makerspace/Bibliothekspädagogik-Angebote

In der LeseWerkStatt ist der Raum für den sog. Makerspace. Hier werden für verschiedene Klassenstufen Angebote durchgeführt bzw. können sich Gruppen zum selbständigen Ausprobieren treffen.

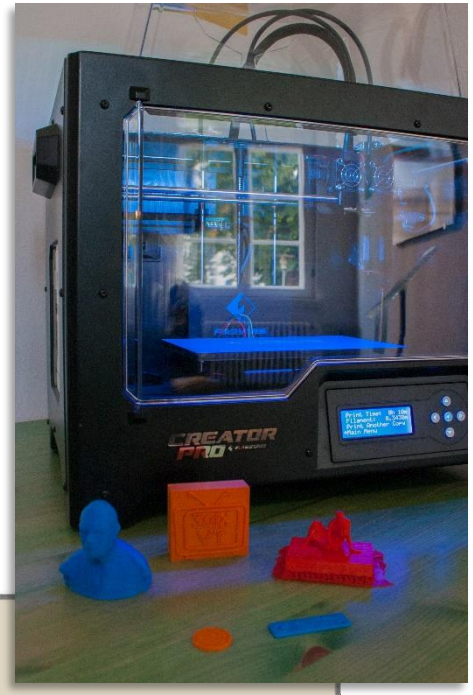




Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter. (Definition: Goethe Institut)

Makerspace/Bibliothekspädagogik-Angebote

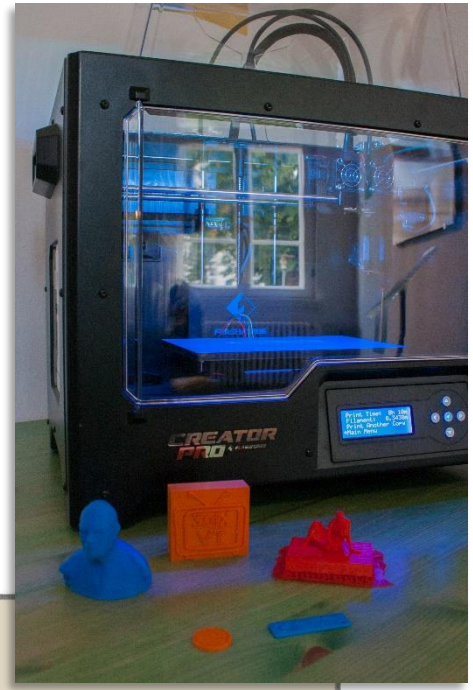
In der LeseWerkStatt ist der Raum für den sog. Makerspace. Hier werden für verschiedene Klassenstufen Angebote durchgeführt bzw. können sich Gruppen zum selbständigen Ausprobieren treffen.

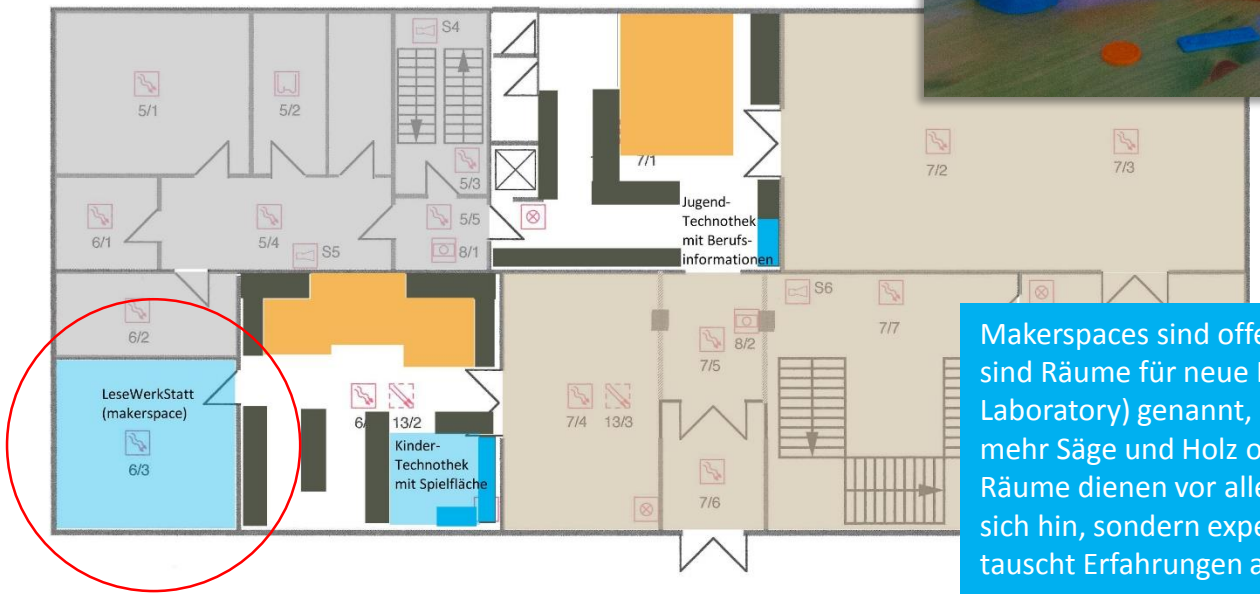


Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter. (Definition: Goethe Institut)

Makerspace/Bibliothekspädagogik-Angebote

In der LeseWerkStatt ist der Raum für den sog. Makerspace. Hier werden für verschiedene Klassenstufen Angebote durchgeführt bzw. können sich Gruppen zum selbständigen Ausprobieren treffen.

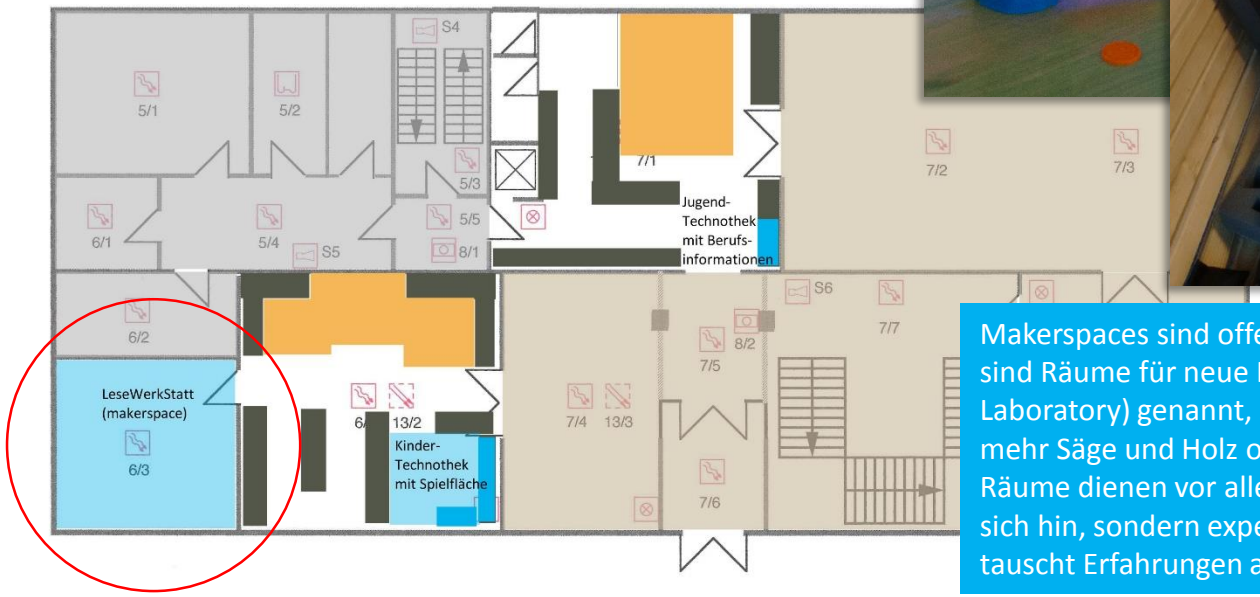




Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter. (Definition: Goethe Institut)

Makerspace/Bibliothekspädagogik-Angebote

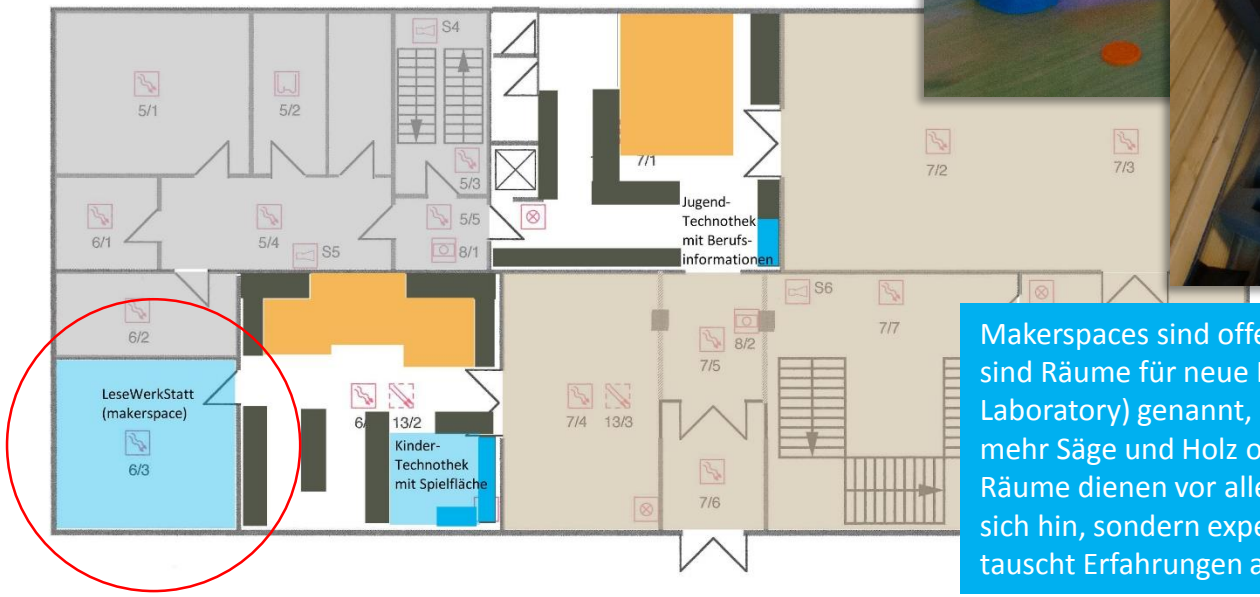
In der LeseWerkStatt ist der Raum für den sog. Makerspace. Hier werden für verschiedene Klassenstufen Angebote durchgeführt bzw. können sich Gruppen zum selbständigen Ausprobieren treffen.



Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter. (Definition: Goethe Institut)

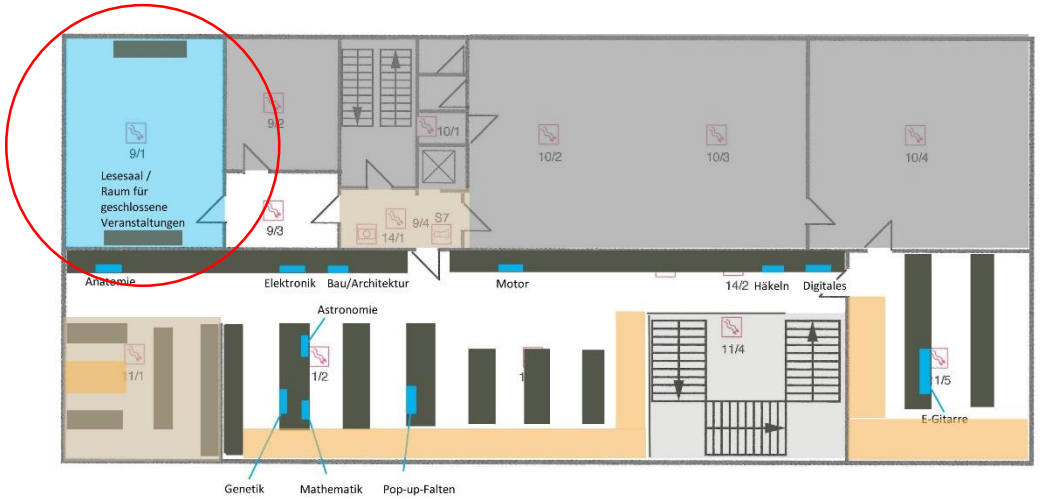
Makerspace/Bibliothekspädagogik

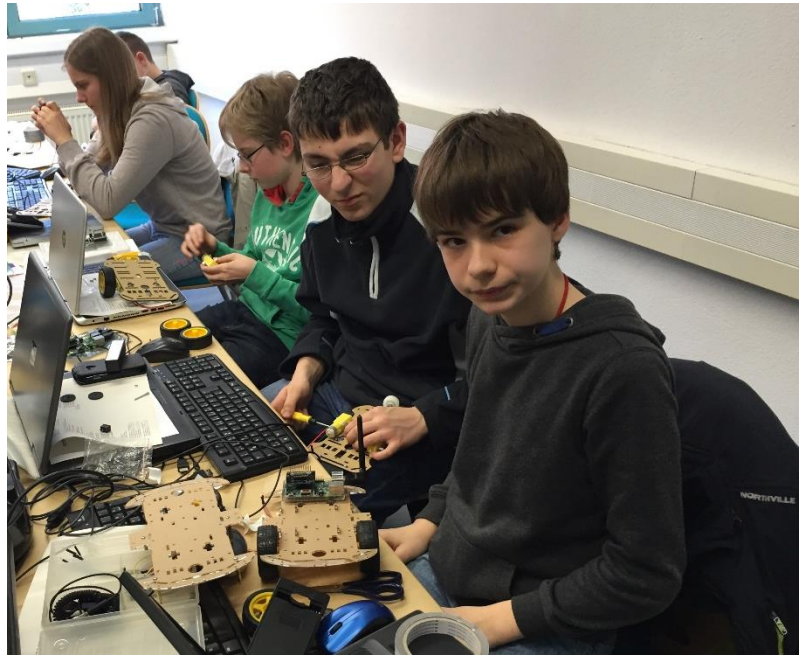
In der LeseWerkStatt ist der Raum für den sog. Makerspace. Hier werden für verschiedene Klassenstufen Angebote durchgeführt bzw. können sich Gruppen zum selbständigen Ausprobieren treffen.



Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter. (Definition: Goethe Institut)

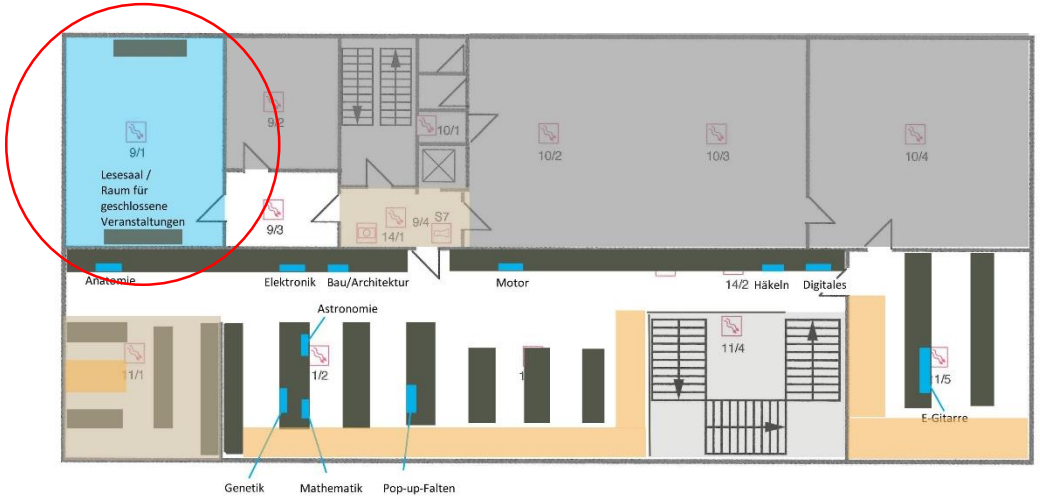
Technik-Workshops





Begleitete Angebote von Studierenden oder Workshopleitern können im Lesesaal durchgeführt werden (max. 20 Teilnehmer).

Technik-Workshops



ie produziert die Sonne i

stern in Uwe-Johnson-Bibliothek als Abschluss des Ferienprogram

genauer erklären.
„Wir möchten mit unseren Angeboten Kindern Scheu nehmen und sie für techni-
sche Berufe interessieren", sagt Kasimierschak. Sein Spezialgebiet sind Energie und Technik. Eine weitere

So funktioniert ein LED-Stab: Unter Anleitung von Rolf Kasimir-

-Woher kommt die Energie?
Universum und Atome, Urknall, Galaxien, Sonnensystem

-„Sonnenfeuer"
Nutzung früher, heute, morgen, Forschung in M-V

-Erfindungen der Menschen zur Energienutzung
vom Feuer, Wasser, Dampfmaschine bis zu LED und Wasserstoffauto

-Energieversorgung der Menschen gestern, heute, morgen,
Energiewende in Deutschland und in M-V,

-Energie- und Stromsparen! Warum? Wie?
Wie wird der Strom-, Gas-, Wasserverbrauch im Haus gemessen? Etc.

-Elektrischer Strom: Wie funktioniert der?
Spannung, Stromstärke, Leistung u.a.: mit Experimenten

-„Bionik- die Natur macht es vor"
Zukunftsforschung, für Schüler der 3-6-Klasse

-Programmieren lernen
Programmiersprache, Experimente, Roboterbau, Berufe in M-V

Danke

für Ihre Aufmerksamkeit

Fragen?