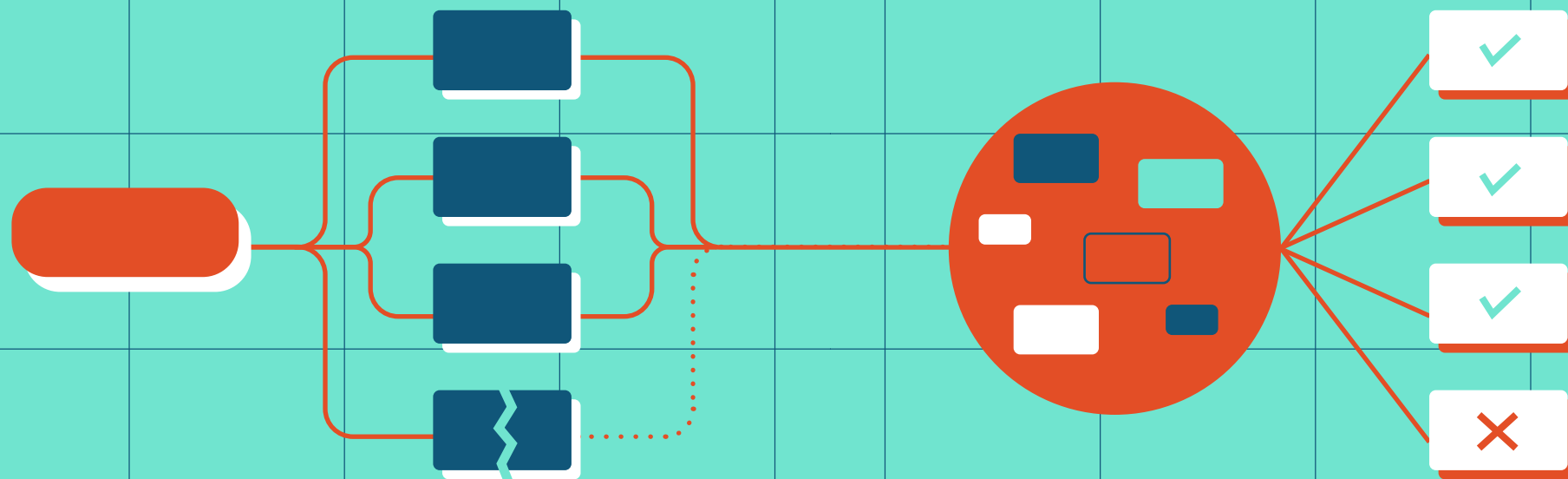


# Modul 2

## Konzeptentwicklung medienpädagogischer Workshops



# Inhalte des Moduls

In Deutschland herrscht eine große Vielfalt an Bibliotheken, die sich an unterschiedliche Zielgruppen richten. Die Bandbreite der verschiedenen Rahmenbedingungen ist sehr groß und die verfolgten Zielsetzungen dadurch ebenso. Etliche Bibliotheken haben sich bereits den digitalen Lebenswelten geöffnet und bieten z. B. Gaming-AGs, Workshops zu Buchverfilmungen und vieles mehr an.

Es gibt einige Einrichtungen, die ihre vorbildlichen Projekte in der Medienbildung als Best-Practice-Beispiele zur Verfügung stellen und darüber hinaus auch Online-Portale, die auf bereits bestehende Projekte aufmerksam machen. Diese eignen sich gut, um Impulse und Anregungen für die eigene Arbeit zu erhalten.

Die Konzeption eines Projektes ist jedoch stark vom Selbstverständnis, der finanziellen und personellen Situation der einzelnen Einrich-

tung und ihrem Umfeld abhängig. Deshalb sind Mitarbeitende aufgerufen, selbst individuelle Lösungen zu finden – entweder indem sie eigene Konzepte entwickeln oder Bestehendes anpassen.

Mit diesem Modul können Sie die Workshopteilnehmer\*innen dabei unterstützen, medienpädagogische Weiterbildungsworkshops für Multiplikator\*innen zu entwickeln: von der Konzeption über die Planung bis zur didaktischen Durchführung. In diesem Modul geht es darum, sich mit Fragestellungen zu Zielen, Zielgruppen und Inhalten sowie Methoden zu deren kreativen Bearbeitung auseinanderzusetzen. Darüber hinaus werden Elemente erarbeitet, die Struktur und Orientierung für didaktische Entscheidungen geben und für die Planung von Veranstaltungen zur Medienbildung wichtig sind.

# Lernziele des Moduls

**Die Teilnehmenden ...**

**lernen verschiedene Veranstaltungskonzepte der Medienbildung in ihrer Einrichtung kennen.**

**kennen die Fragestellungen, die beim Erstellen von Konzepten berücksichtigt werden müssen.**

**wissen um weiterführende Quellen und Informationen im Themenbereich Projektorganisation und Konzeptentwicklung.**

**fühlen sich befähigt, selbst ein Konzept für Veranstaltungen, Workshops oder Projekte in der Medienbildung zu entwickeln.**



## Ablaufvorschlag

Im Folgenden beschreiben wir in fünf Schritten einen beispielhaften Workshopablauf, den Sie auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.

01

Vorkenntnisse abfragen

02

ZIM-Formel erarbeiten

03

Personas

04

Konzept für eigene  
Veranstaltung erstellen

05

Weitere Informationen

# 01 Vorkenntnisse abfragen

---

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Lernziel</b> | <b>Vorkenntnisse / Erwartungen / Hemmnisse / Ängste erfahren.</b>   |
| <b>Inhalt</b>   | Die TN teilen ihre Vorkenntnisse und Erwartungen im Bereich der Konzeptentwicklung mit.   |
| <b>Methoden</b> | <b>Kahoot</b><br><b>Inhalt</b><br>Es werden Fragen zu Vorkenntnissen und Erwartungen der TN gestellt und über das kollaborative, digitale Tool beantwortet<br><b>Material</b><br>· Umfrage auf kahoot.com erstellen (alternativ kann mentimeter.com verwendet werden)<br><br><b>Wortwolken mit Mentimeter</b><br><b>Inhalt</b><br>Vorkenntnisse und Erwartungen werden mit sogenannten Wortwolken über das digitale Tool Mentimeter abgefragt.<br><b>Material</b><br>· Umfrage auf mentimeter.com erstellen |

---

---

## Vorwissen durch Ampelfarben abfragen

### Inhalt

In dieser analogen Methode werden Fragen zum Kenntnisstand der TN gestellt und mit einem Ampelsystem gekennzeichnet. Farbige Moderationskarten austeilen, die die TN hochhalten (Rot: kein Vorwissen, Gelb: etwas Vorwissen, Grün: Vorwissen).

### Material

- Moderationskarten
  - Stifte
- 

## Worst-Case-Methode

Als Umkehrmethode, das Gegenteil formulieren: die TN denken sich z. B. das schlimmste Szenario aus, das eintreten kann, wenn eine Veranstaltung stattfindet. Diese werden auf einer Tafel oder einem Flipchart gesammelt.

### Inhalt

Die TN stellen sich ihren Hemmnissen oder Ängsten.

### Material

- Flipchart (oder Pinnwand und Moderationskarten)
  - Stifte
  - Arbeitsblatt Worst-Case-Methode
- 

## Erfahrungsquadrat (vier Säulen):

1. mein größter Fehler
2. mein größter Erfolg
3. meine größten Bedenken
4. meine größten Hoffnungen

TN schreiben zu jedem Punkt Moderationskarten und hängen sie an eine Pinnwand. Bei einem kurzen Rundlauf können sich die TN die Punkte der anderen ansehen und darüber ins Gespräch kommen.

### Inhalt

Die TN tauschen Erfahrungen aus.

### Material

- Pinnwand
  - Moderationskarten
  - Stifte
  - Arbeitsblatt Erfahrungsquadrat
- 

**Umfang**

40 Min.

## 02 ZIM-Formel erarbeiten

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Lernziel</b>          | <b>TN erarbeiten sich die ZIM Formel.</b>  |
| <b>Inhalt</b>            | TN erarbeiten sich die ZIM-Formel (= Ziele / Zielgruppen, Inhalte, Methoden) für eine erfolgreiche Konzeptarbeit und sprechen über weitere Fragestellungen und Rahmenbedingungen für eine gelungene Konzeptarbeit (Kooperationen, Räume, Technik, Öffentlichkeitsarbeit, Finanzen, Rechtliches, Personal, Regiepläne).   |
| <b>Methode</b>           | <p>Die TN brainstormen nach der 6-3-5 Methode:<br/>Was braucht es für eine gelungene Veranstaltung?<br/>Welche Fragen muss ich mir stellen, um ein Konzept dazu zu erarbeiten?</p> <p><b>Methode 6-3-5:</b> Jeweils sechs TN arbeiten in einer Gruppe, formulieren zu verschiedenen Fragen jeweils drei Ideen auf einem Papier und geben es fünfmal weiter.</p> <p>Die zahlreichen Ergebnisse der 6-3-5 Methode werden nun unter der Fragestellung »Was braucht ein Konzept?« an einer Pinnwand mit Moderationskarten geclustert.</p> <p>Die Workshopleitung stellt den TN im Anschluss sowohl Fragestellungen zur ZIM-Formel als auch das Arbeitsblatt Konzeptionsraster zur Verfügung.</p> |
| <b>Material/ Technik</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>· Pinnwand, Stifte, Moderationskarten</li><li>· Arbeitsblatt 6-3-5 Methode</li><li>· Arbeitsblätter Konzeptionsraster, ZIM -Tabelle</li></ul>  |
| <b>Umfang</b>            | 45 Min.  |



## 03 Personas

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Lernziel</b>           | <b>Die TN kennen Bedürfnisse und Haltungen ihrer Zielgruppe.</b>  |
| <b>Inhalt</b>             | Die TN versetzen sich in die Bedürfnisse verschiedener Zielgruppen ihrer Einrichtung hinein und versuchen daraus Ziele für ihre Konzeptarbeit zu definieren.  |
| <b>Methode</b>            | <p>Verschiedene Personas werden von der Workshopleitung auf Plakaten vorbereitet.</p> <p>TN verteilen sich an den Plakaten und überlegen, mit welchen Aussagen die dort abgebildete Person auf verschiedene Themen, wie z. B. die Einführung von medienpädagogischen Workshops reagieren könnte.</p> <p>Die antizipierten Aussagen sollten von den TN so gewählt werden, dass sie Erkenntnisse über die Bedürfnisse der jeweiligen Person liefern.</p> <p>Die TN wandern zum jeweils nächsten Plakat und wiederholen Schritt 1, bis sie sich in alle Personen hineinversetzt haben.</p> |
| <b>Material / Technik</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>· Arbeitsblatt Persona 1 + 2</li><li>· Stifte</li></ul>   |
| <b>Umfang</b>             | 45 Min.   |



## 04 Konzept für eigene Veranstaltung erstellen

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Lernziel</b>          | <b>TN können die ZIM-Formel exemplarisch auf eigene Projekte oder konkrete Beispiele anwenden.</b>   |
| <b>Inhalt</b>            | Die TN sollen anhand von Projektideen eine kleine Umfeldanalyse durchführen und erste Konzepte verschriftlichen.   |
| <b>Methode</b>           | <b>Kleingruppenarbeit</b><br>Anhand des ausgeteilten Handouts »Konzeptionsraster« und »Konzepterstellung« sowie der ZIM-Arbeitsblätter wird in kleinen Gruppen exemplarisch ein Konzept erarbeitet. Die zentralen Ergebnisse des Konzepts werden auf einem Plakat festgehalten, gestaltet und im Plenum »gepitcht«.<br><br>Am Ende kann abgestimmt werden, welche Gruppe den besten Projekt-Pitch gehalten hat. Je nach Zeitmöglichkeiten kann die Vorstellung auch mit digitalen Tools vorbereitet werden (z. B. eine Online-Präsentation, ein kleiner Film). Es ist dann allerdings mit mindestens 30 Minuten zusätzlich zu rechnen.<br><br>Da sich immer wieder die Frage nach zielführenden Partnern oder Stakeholdern stellt, kann alternativ auch ein fiktives Stadtquartier entworfen werden und den TN als Arbeitsgrundlage dienen. Besonders der Einstieg in eine Umfeldanalyse kann auf diese Weise gut durchgeführt werden. |
| <b>Material/ Technik</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>· Arbeitsblatt Konzeptionsraster</li><li>· Arbeitsblatt Konzepterstellung</li><li>· Arbeitsblatt ZIM-Tabelle</li></ul>   |
| <b>Umfang</b>            | 60 Min.  |

## 05 Weitere Informationen

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Lernziel</b>          | <b>TN wissen um weiterführende Quellen und Informationen.</b>   |
| <b>Inhalt</b>            | Vorstellung von sinnvollen Quellen zur Nacharbeitung; Verweis auf Webseiten mit Methodensammlungen, Arbeitshilfen, etc. |
| <b>Methoden</b>          | Input durch Workshopleitung   |
| <b>Material/ Technik</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>· Vorbereitete Präsentation mit Hinweisen</li><li>· Tipps und Links</li></ul>     |
| <b>Umfang</b>            | 5 Min.  |

# Weiterführende Informationen und Literaturhinweise

## Veranstaltungskonzeption

- Reckling-Freitag, Kathrin: Bibliotheks-pädagogische Arbeit – Grundlagen für MitarbeiterInnen in (Schul-)Bibliotheken, Debus Pädagogik Verlag, Frankfurt am Main, 2017, S. 88–112. (Checkliste zur Veranstaltungsvorbereitung S. 109).

## Rahmenpapiere, Strategiepapiere und Standards

- Bildungsserver: Bildung in der digitalen Welt. [www.bildungsserver.de/Bildung-in-der-digitalen-Welt-12679-de.html#Kompetenzen\\_fuer\\_die\\_digitale\\_Welt](http://www.bildungsserver.de/Bildung-in-der-digitalen-Welt-12679-de.html#Kompetenzen_fuer_die_digitale_Welt)
- KMK: Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz, 2016. [www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf)
- KMK: Kultusministerkonferenz: Darstellung der Kompetenzbereiche der Strategie, 2016. [www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/2016\\_12\\_08-KMK-Kompetenzen-in-der-digitalen-Welt.pdf](http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/2016_12_08-KMK-Kompetenzen-in-der-digitalen-Welt.pdf)
- Papier »Informationskompetenz« der Hochschulrektorenkonferenz: [www.hrk.de/positionen/beschluss/detail/hochschule-im-digitalenzeitalter-informationskompetenz-neu-begreifen-prozesse-anders-steuern/](http://www.hrk.de/positionen/beschluss/detail/hochschule-im-digitalenzeitalter-informationskompetenz-neu-begreifen-prozesse-anders-steuern/)
- Medienkompetenzrahmen NRW: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>
- Medienkompass Rheinland-Pfalz: <https://medienkompass.bildung-rp.de/grundlagen.html>
- Europäische Union: DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>
- ACRL Framework for Information Literacy for Higher Education: [www.ala.org/acrl/standards/ilframework](http://www.ala.org/acrl/standards/ilframework)

## Tools für Organisations- und Projektmanagement

Arbeitet man mit mehreren Personen aus der Bibliothek oder auch aus anderen Institutionen zusammen, ist es sinnvoll, sich darüber hinaus über digitale Organisations- und Projektmanagement-Tools Gedanken zu machen. Zum Organisieren von Aufgaben und zur Kommunikation können beispielsweise folgende Tools ausprobiert werden:

- Trello <https://trello.com>
- Slack <https://slack.com/intl/de-de/>
- Padlet <https://padlet.com/>
- Agantty [www.agantty.com/](http://www.agantty.com/)
- Miro <https://miro.com/>
- Microsoft Teams [www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software](http://www.microsoft.com/de-de/microsoft-365/microsoft-teams/group-chat-software)

Zur kollaborativen Bearbeitung von Texten und das Erstellen von Mindmaps eignet sich u. a.:

- HackMD <https://hackmd.io>
- Etherpad <https://etherpad.org>
- MindMeister [www.mindmeister.com/de](http://www.mindmeister.com/de)

Tools zu Abstimmungen und Meinungsabfragen können sowohl in der Planung als auch in der Durchführung von Projekten interessant sein. Einige Möglichkeiten der Umsetzung bieten folgende Anbieter:

- Kahoot! [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)
- Mentimeter [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)
- Plickers <https://get.plickers.com/>
- Tweetback [www.tweedback.de](http://www.tweedback.de)
- Tricider [www.tricider.com/](http://www.tricider.com/)



# Die Autor\*innen

## **Kim Farah Giuliani**

Kim Farah Giuliani ist als Bibliothekarin und Medienpädagogin an der Zentral- und Landesbibliothek Berlin tätig. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten zählen der Dialog sowie Lernwerkstätten mit der Stadtgesellschaft zu Themen der Medienbildung wie kreative Produktion, Broadcasting und Streaming multimedialer Inhalte, Digital Detox sowie das lebensbegleitende Lernen mit digitalen Medien.

## **Kathrin Joswig**

Kathrin Joswig ist freie Medienpädagogin aus Hamburg. Ihr Schwerpunkt ist die handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen, vorwiegend im Bereich digitale Spiele. Sie gibt Workshops und Fortbildungen für Multiplikator\*innen zum Thema und veranstaltet mit der Initiative Creative Gaming e.V. Projekte mit Jugendlichen rund um den kreativen Umgang mit Games. Seit 2016 ist sie bei den Bücherhallen Hamburg im Bereich Vermittlungs- und Programmarbeit der Zentralbibliothek tätig.

## **Dennis Kranz**

Dennis Kranz ist Medienpädagoge der Stadtbibliothek Rostock. Er ist in vielen verschiedenen Bereichen der Medienbildungsarbeit aktiv. Seine Arbeitsschwer-

punkte liegen unter anderem im Gaming-, Film- und Audio-Bereich. Darüber hinaus begibt er sich gerne in neue Felder und probiert dabei immer wieder neue Medien aus.

## **Nicole Krüger**

Nicole Krüger ist Bibliothekarin und MA in Philosophie, seit August 2020 ist sie tätig an der ZHAW, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Bereich OER – Open Educational Resources. Als langjährige Mitarbeiterin der ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft in Kiel gestaltete sie E-Learning-Materialien und OER zum wissenschaftlichen Arbeiten. Zudem hatte sie einen Lehrauftrag an der Universität Kiel, hospitierte zum Thema Informationskompetenz in New York und ist Mitglied der Redaktion von [www.informationskompetenz.de](http://www.informationskompetenz.de).

## **Andreas Langer**

Andreas Langer ist Diplom-Medienpädagoge und Ansprechpartner für die Bereiche Medienpädagogik, Medienbildung und Jugendmedienkultur bei der Büchereizentrale Schleswig-Holstein. Er berät und unterstützt unter anderem Bibliotheken bei der Entwicklung und Durchführung von innovativen medienpädagogischen Projekten und Angeboten. Bundesweite Projekte wie »Die Fakehüter« der Büchereizentrale Schleswig-Hol-

stein oder die »Eltern-LAN« sowie die Veranstaltung der Bundeszentrale für politische Bildung »Eltern/Pädagogen online« wurden von und mit ihm entwickelt.

## **Dagmar Schnittker**

Seit 2007 leitet Dagmar Schnittker die Stadtbücherei Ibbenbüren und arbeitet dort u.a. mit den Tools Arduino, Calliope, Makey Makey, Blue-Bot, Bee-Bot, Ozobot, Dash Roboter, Lego Education WeDo, Cubetto, AR und VR, Trickfilm, Comic, Schneidplotter, Digitalisierungsgeräte und 3D-Druck. Darüber hinaus ist sie Experte für den Medienkompetenzrahmen NRW in Bibliotheken.

## **Achim Schroth**

Achim Schroth ist Fachangestellter für Medien- und Informationsdienste in der Stadtbibliothek Pforzheim und konzipiert dort die medienpädagogischen Veranstaltungen im Bereich Gaming und Makerspace. Er bietet dort bspw. CAD-Kurse für Erwachsene und verschiedene Programmierkurse mit Tools wie Calliope Mini und Lego Mindstorms für Kinder oder Schulklassen an.

## **Dorle Voigt**

Dorle Voigt ist Medienpädagogin der Stadtbücherei Frankenthal und entwickelt dort Angebote zur Medienbildung, wie beispielsweise Einführungen zu den digitalen Angeboten, Workshops und Fortbil-

dungen zur kreativen Medienproduktion, Leseförderung mit digitalen Medien, Coding und Gaming. Dabei kombiniert sie gerne analog und digital, kreatives Chaos und Lernziele, Praxis und Theorie oder Buch und Tablet.

## **Raphaela Müller**

Raphaela Müller ist seit 2018 medienpädagogische Referentin am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Davor war sie acht Jahre in der Münchner Stadtbibliothek tätig und leitete dort das Programmangebot für junge Erwachsene und die medienpädagogischen Aktivitäten. Bei ihrer Arbeit stehen die Demokratie- und Medienkompetenzförderung sowie die Stärkung der Perspektiven von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen und deren Medienhandeln im Vordergrund.

## **Maria Bauer**

Maria Bauer ist seit 2010 als Medienpädagogin in Berlin tätig. Sie arbeitete unter anderem in einem Medienkompetenzzentrum und in der medienpädagogischen Weiterbildung für sozialpädagogische Fachkräfte. Seit 2019 ist sie Mitarbeiterin im Projekt Netzwerk Bibliothek Medienbildung des dbv.



Andreas Langer



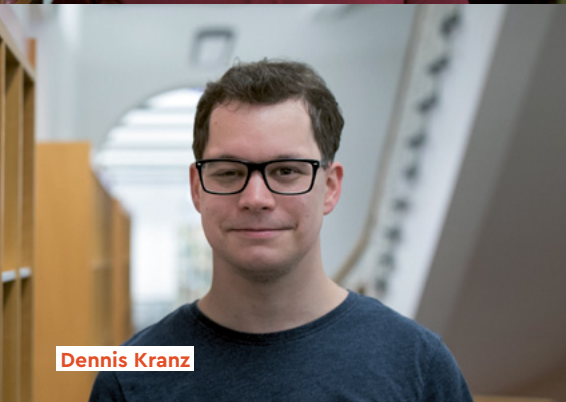
Kathrin Joswig



Dagmar Schnittker



Achim Schroth



Dennis Kranz



Dorle Voigt



Kim Giuliani



Nicole Krüger

## Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung«

Von 2019 bis 2022 setzt der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv) das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt »Netzwerk Bibliothek Medienbildung« um. Das Netzwerk besteht aus verschiedenen Expert\*innen aus Bibliotheken, die über ein breites Wissen und Erfahrungen in der Förderung von Medienkompetenz verfügen und dieses in ihren Bibliotheken bereits erfolgreich umsetzen. Gemeinsam mit dem Projektteam und dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis haben sie diesen Workshopleitfaden entwickelt, um ihr Praxiswissen mit möglichst vielen Bibliotheksmitarbeiter\*innen zu teilen.

### Kontakt:

Deutscher Bibliotheksverband e.V.  
»Netzwerk Bibliothek Medienbildung«  
Fritschestr. 27 – 28  
10585 Berlin  
030/644 98 99-10  
dbv@bibliotheksverband.de  
www.netzwerk-bibliothek.de  
www.bibliotheksverband.de

### Bildnachweise:

dbv/Nadja Wohlleben

### Design:

mor-design.de

Alle Texte werden unter Creative Commons



(Namensnennung, nicht-kommerziell, share alike) veröffentlicht.

In Zusammenarbeit mit



