

Giraffe Online 63 (November 2021)

Bibliotheken für Kinder und Jugendliche im Blick

*Liebe Kinder- und Jugendbibliothekar*innen,*

Über ein Jahr ist vergangen, seitdem die letzte Giraffe erschienen ist. Das liegt einfach daran, dass in der Zwischenzeit keine Konzepte eingingen. Ist die Zeit der Giraffe vielleicht vorbei? Es gibt so viele Quellen und DIY-Videos, dass sich diese – altmodische – Form der Informationsvermittlung möglicherweise erübrigt hat. Vielleicht ist diese Giraffe die letzte – oder die vorletzte?

Da ich nicht mehr selbst in der Praxis tätig bin, fällt es mir schwer, proaktiv Konzepte einzuwerben. Deshalb freut es mich, dass Marion Bukowski und Peter Marus (beide Stadtbibliothek Stuttgart) als Lehrbeauftragte an der Hochschule der Medien und ihre Studierenden bereit waren, Seminarergebnisse für diese Giraffe-Ausgabe zur Verfügung zu stellen. Aktuelle Medien wie Podcasts, Zines, ein Online-Kartenspiel selber machen oder auch „Let's dance“ – das alles sind pfiffige Konzepte, von denen man sich insgesamt, aber auch in Teilen Anregungen holen kann. Wo es vermerkt ist, gibt es zusätzliche Materialien (Präsentationen, Beispiele...), die bei Bedarf abgerufen werden können.

Herzliche Grüße

*Die Giraffe-Redaktion:
Susanne Krüger*

Inhalt



Lisa Schubert, Helen Arnold: Let's dance.....	S. 3
Sandra Kugler, Nicole Keller, Jessica Puscha, Stefan Breuning: Kartenspiel online.....	S. 5
Ellen Philipp, Katharina Frey, Cassandra Dröschner: Ozobot Evo.....	S. 9
Katrin Vogt, Melina Jochim, Anja Zimmermann: Zines selber machen.....	S. 15
Greta Dorst, Larissa Merz, Tobias Hartmann: Podcasts selber machen.....	S. 17
Impressum.....	S. 28



Lisa Schubert, Helen Arnold: Let's Dance

Material/Vorzubereiten:

- 2 Musikanlagen
- Buch "Let's Disco!: die schwer verrückte Geschichte von Valentin Plau" von Andreas Hüging
- 2 große Räume

Planung:

- Zielgruppe: 13- bis 17-Jährige
- Teilnehmerzahl: 10-15
- Personalaufwand: 1- max. 2 Personen. Wenn nur ein Betreuer verfügbar ist, können Räume nebeneinander liegen und Betreuer wechselt zwischen den Räumen
- Materialaufwand: mehrere Ausgaben des Buchs sollten vorliegen
- mitgebracht werden muss: gemütliche oder Sportklamotten, Essen, Trinken
- Zeitrahmen: ca. 4 h

Ablauf:

Vorstellungsrunde/ Kennenlernspiele (z. B. Zipp-Zapp, Der Ball mit Namen)

- Zeit: 20 min
- Bei der Vorstellungsrunde werden einmal rundherum die Namen gesagt

Anleitung Zipp-Zapp: Bei "Zipp" muss das angesprochene Kind innerhalb von 3 bis 4 Sekunden den Namen des Kindes zu seiner Linken sagen. Bei "Zapp" muss es den Namen des rechten Sitznachbarn nennen. Wenn das angesprochene Kind den Namen nicht weiß oder nicht schnell genug sagt, muss es selbst in die Mitte gehen.

Anleitung Der Ball mit Namen: Man hat einen Ball, welchen man zu einer bestimmten Person wirft und dabei seinen Namen sagt

Variante: Namen und Tanzbewegung: Jeder stellt sich mit seinem Namen vor und zeigt dazu eine Bewegung. Dies kann eine Welle mit den Armen sein, Hüpfen oder Schnipsen. Die anderen Teilnehmer versuchen sich den Namen zusammen mit der Bewegung zu merken.

Fragen ob jemand schon mit Tanzen Erfahrung gemacht hat

Einführung in den Roman

- kurze Zusammenfassung des Inhalts (Klappentext)
- Textstelle „Tanzbattle“ vorlesen (E-Book Seite 177-187)
(Rechte für das Vorlesen des Buchs müssen eingeholt werden! Da es eine öffentliche Veranstaltung ist, muss beim Urheber angefragt werden).

Lockerungsübungen/Aufwärmen

- Schulterisolation (Schulter vor und zurück kreisen)

- Roll Down und Roll Up (Der Oberkörper wird beim Roll Down nach unten abgerollt. Der Rücken sollte dabei entspannt werden. Der Kopf führt diese Bewegung an. Das Roll Up ist die entgegengesetzte Bewegung. Der Oberkörper rollt Wirbel für Wirbel nach oben bis er wieder aufgerichtet ist)
- Arm-Swings (Die Arme werden vor- und zurückgeschwungen)

Gruppe wird in 2 Gruppen aufgeteilt (evtl. durch Losen)

- Die Gruppen erarbeiten jeweils mit einem Erwachsenen eine Choreografie (Zeit: 60 min)
- Grundschrirte des Hip-Hops:
- Bounce, Slide, Kick Cross, Snake
- <http://www.sachgebiet.de/hip-hop-tanzschritte.html>

Pause

Battle: Nachdem eine Choreografie erarbeitet wurde kommt es zur Aufführung bzw. zum "Battle"



Sandra Kugler, Nicole Keller, Jessica Puscha, Stefan Breuning: Kartenspiel online

1. Grundidee

Die Grundidee ist es, im Rahmen dieses Workshops Kinder dabei zu unterstützen in Kleingruppen ein eigenes kleines Kartenspiel zu entwickeln. Da es sich um eine Online-Veranstaltung handelt, soll auch das gemeinsam entwickelte Kartenspiel im Idealfall Online spielbar sein. Als Hinführung und Unterstützung bekommen die Kinder zunächst ein wenig theoretischen Input und eine mögliche Umsetzung eines solchen Spiels gezeigt.

2. Ausgangsvoraussetzungen (Ziel, Zielgruppe, Gruppengröße)

Zieldefinition

Diese Veranstaltung verfolgt nicht nur das Ziel Kindern den Lebensweg eines Spiels zu vermitteln, sondern auch mithilfe von gemeinsamen Arbeiten die soziale Kompetenz der Zielgruppe zu stärken.

Wir haben uns insbesondere für ein Kartenspiel entschieden, da es beim Design recht viele Möglichkeiten gibt, ohne dass die TeilnehmerInnen großartige Fähigkeiten im Basteln haben müssen. Dabei soll auch Hintergrundwissen über Spielmechanismen vermittelt werden.

Zielgruppe: 8- bis 11-Jährige

Gruppengröße: 3er-/4er-Gruppen bei ca. 15 bis 16 Teilnehmern

3. Material, Technik, Raum, sonstige Ausstattung

Um den Workshop online einwandfrei durchführen zu können, müssen die Teilnehmer über Endgeräte verfügen, die einen guten Internetzugang haben und des Weiteren ein Mikrofon und eine Kamera besitzen. Dies ermöglicht es auch online zusammenzuarbeiten und gemeinsam zu spielen. Wird der Workshop in real life durchgeführt, fallen diese Materialien für die Teilnehmenden weg. Nur die durchführende Person wird einen Laptop und einen Beamer brauchen, um die Präsentation zu zeigen.

Material

ausgedruckte Karten bzw. Kartenvorlagen, Designmöglichkeiten (Stifte, Kleber, Sticker), Schere

Technik

Laptop, Zoom, Kamera, Mikrofon, Drucker

Raum (bei Umsetzung in Präsenz)

Gruppentische, Whiteboard (Tafel...), Beamer

sonstiges

Belohnung (Urkunde, Sticker...)

4. Vorbereitende Arbeiten

Die Vorbereitung der digitalen Durchführung ist identisch zur Durchführung in Präsenz.

- Kartenvorlagen
- eine Schere
- einen Drucker (im Optimalfall Farbdrucker)
 - alternativ: Farbstifte in den Farben gelb, grün, blau und rot

- Dokument mit den Spielkarten verschicken mit Hinweis sie auszudrucken und auszuschneiden
- Teilnehmerzahl überprüfen und Gruppenbildungsmethode anpassen
- sich selbst in theoretischen Input einarbeiten und über angepasste Vermittlung nachdenken (je nach Art der TeilnehmerInnen)
- geeigneten Terminabstand wählen (etwa eine Woche optimal)

5. Durchführung

1. Workshoptermin

Nach der Öffnung des Zoom Meetings muss man zunächst einmal warten bis alle TeilnehmerInnen dem Meeting beigetreten sind und diese begrüßen. Dabei kann man auch noch einmal kurz darauf eingehen, worum es bei dem Workshop gehen soll und was man insgesamt und vor allem in der heutigen Sitzung macht.

Darauf soll eine kleine Kennenlernrunde folgen. Hierfür soll sich jede Person eine kleine Geschichte/Erzählung in ein zwei Sätzen über sich selbst überlegen. Die anderen TeilnehmerInnen sollen dann, je nach Gruppengröße durch passende Zoom-Reaktionen oder einfach durch verbales mitteilen, beurteilen, ob es sich um eine wahre oder eine ausgedachte Geschichte handelt. Es empfiehlt sich, dass auch die Veranstalter des Workshops daran teilnehmen, da sich alle gegenseitig etwas kennenlernen sollten, um Vertrauen zu fassen. Dadurch lockert sich auch gleich ein wenig die Stimmung auf. Direkt darauf folgt der etwas größere Input-Block, welcher sich inhaltlich in mehrere Bereiche gliedert. Zuerst geht es um die gängigsten Kartenspielmechanismen. Um diesen Teil etwas interaktiver zu gestalten, wird hier die Frage gestellt, welche Kartenspiele sie denn kennen und wie diese funktionieren. Dabei kann man die genannten Beispiele im Idealfall gleich den passenden Mechanismen zuordnen und noch weitere erklären.

Der zweite Input-Block beschäftigt sich mit dem Thema, warum wir Menschen gerne spielen. Hier soll die Aufmerksamkeit erhalten werden, indem am Ende des Inputs eine kleine Frage gestellt wird, die zuvor im Input beantwortet wurde. Außerdem werden die Kinder durch weitere Fragen zum Nachdenken angeregt.

Der dritte Input-Block beschäftigt sich dann mit der Frage, was ein Spiel eigentlich konkret ausmacht. Ob das zum Beispiel die Spielmechanik, das Design oder der Spaßfaktor ist. Auch hier wird durch Fragen aufgelockert.

Nach dem etwas längeren Input-Teil soll es 5 bis 10 Minuten Pause geben, um die Konzentrationsfähigkeit nicht zu sehr auszureizen. Danach werden die Kinder in 3er- bis 4er-Gruppen aufgeteilt. Hierfür kann man je nach Gruppengröße die Kinder nach der Zeit im Jahr, zu der sie geboren sind, aufteilen. Also zum Beispiel alle, die im Frühling Geburtstag haben, bilden eine Gruppe, alle die im Sommer Geburtstag haben noch eine usw.

Dann wird ein bereits vorher ausgedachtes Online über Zoom spielbares Kartenspiel vorgestellt und erklärt. Die Karten hierfür müssen bereits im Voraus an alle TeilnehmerInnen, mit dem Hinweis sie auszudrucken und auszuschneiden, geschickt werden. Sodass alle ein Kartenset zu Hause haben. Nach der Erklärung des Spiels (anhand der beigefügten Anleitung (Anhang 2)) werden die TeilnehmerInnen dann in die Breakouträume aufgeteilt um das Spiel gemeinsam zu spielen. Hier können die Veranstalter immer wieder in die verschiedenen Räume springen und bei Fragen unterstützend eingreifen.

Im Anschluss sollen dann auf einem Whiteboard die Erkenntnisse der Kinder gesammelt werden, welche sie durch das gemeinsame Spielen gewonnen haben. Dafür bietet sich

eine weiße Folie an, auf der der Veranstalter des Workshops die Ideen und Erkenntnisse der TeilnehmerInnen notiert. Diese sollten den TeilnehmerInnen auch direkt im Anschluss zugeschickt werden. Zum Abschluss des ersten Workshopteils sollen die Kinder sich zu Hause weiter Gedanken dazu machen, was sie in einem Kartenspiel gerne umsetzen würden und sich diese Ideen bis zum nächsten Workshop notieren. Dann werden die TeilnehmerInnen an den nächsten Termin erinnert und verabschiedet.

2. Workshoptermin

Auch der zweite Termin startet mit einer gemeinsamen Begrüßung und einem kurzen Ausblick darauf, was die TeilnehmerInnen erwartet. Danach sollen, um das Thema wieder in den Kopf zu bekommen, einige kleine Fragen zum Input der letzten Veranstaltung gestellt werden. Auch um eventuell eine kleine Diskussion anzuregen und die TeilnehmerInnen wieder richtig ins Thema zu bringen.

Dann werden wie beim letzten Termin Vorschläge aus dem gesamten Plenum auf einem Whiteboard gesammelt. Hier geht es zunächst einmal noch nicht um die Umsetzbarkeit der Ideen, sondern darum möglichst viele verschiedene Ideen zu sammeln. Hier können die TeilnehmerInnen auch ihre Überlegungen die sie zu Hause gemacht haben einbringen. Die Ideensammlung wird dann direkt an alle TeilnehmerInnen geschickt. Daraufhin werden die TeilnehmerInnen wieder in kleinere Gruppen von etwa 4 Personen aufgeteilt. Das können, falls sich die Gruppenzusammensetzung nicht geändert hat, die Gruppen vom letzten Mal sein. Eventuell muss man hier ein wenig anpassen. Der Rest der Zeit wird dann als kleine Pause verwendet.

Zusätzlich zu der Ideensammlung, bekommen die TeilnehmerInnen auch einige Kartenvorlagen zugeschickt (Anhang 6) an denen sie sich orientieren können oder die sie auch direkt so verwenden dürfen.

Dann sollen in den Breakout-Räumen in den Kleingruppen jeweils eine Spielidee ausgearbeitet werden. Zunächst sollten sie sich auf eine Spielidee einigen, dann die Karten mithilfe der Vorlagen gestalten (hier werden sie vermutlich Hilfe benötigen) um dann schließlich die Karten auszudrucken und das Spiel auch noch gemeinsam zu testen. Während dieser Zeit muss der Veranstalter wieder zwischen den verschiedenen Räumen hin- und herspringen und die TeilnehmerInnen unterstützen und gegebenenfalls ein wenig lenkend eingreifen.

Nach etwa 45 min sollen kehren alle Gruppen dann wieder in den Hauptraum zurück und stellen sich gegenseitig ihre Spielideen kurz vor, sodass die TeilnehmerInnen auch die Ideen der anderen Gruppen kennenlernen können.

Schließlich folgt dann noch eine kleine offene Feedbackrunde, bei der die TeilnehmerInnen Rückmeldung an die Veranstalter geben dürfen, wie es ihnen gefallen hat und was ihnen besonders gefallen hat, bzw. auch, was sie aus der Veranstaltung mitnehmen. Danach werden die TeilnehmerInnen verabschiedet und die Veranstaltung beendet.

Besonders schön ist, dass sie dann auch zwei Kartenspiele haben, die sie mit ihrer Familie oder ihren Freunden spielen können und eines davon haben sie sich sogar selbst ausgedacht.

Zeitplan inkl. Pausen

Session 1 (1h 20min)

1. Gemeinsame Begrüßung (5 min)
2. Kennenlernrunde (5 min)

3. Input übermitteln (20 min)
4. PAUSE (5-10 min)
5. Kleingruppen bilden (5 min)
6. Vorbereitetes Spiel erklären (5 min)
7. Vorbereitetes Spiel spielen (15 min)
8. Neue Erkenntnisse durch Spielen sammeln (10 min)
9. "Hausaufgabe", Erinnerung und Abschluss (5 min)

Session 2 (1h 30 min)

1. Gemeinsame Begrüßung (5 min)
2. Input reminder (5 min)
3. Spielideen auf Whiteboard sammeln (10 min)
4. Kleingruppen bilden/ PAUSE (5 min)
5. Gruppen arbeiten lassen und bei Problemen unterstützen
 - a. Auf eine Spielidee einigen (15 min)
 - b. Karten gestalten (15 min)
 - c. Spiel ausdrucken (5 min)
 - d. Spielen (10 min)
6. Kurze Präsentation aller Spiele der Kleingruppen (je nach Größe der Gesamtgruppe 10 bis 15 min)
7. Feedback einholen (5 min)
7. Alternativen, Besonderheiten

Anpassungen bei Durchführung in Präsenz, was könnte man noch machen?

Wird die Durchführung in Präsenz veranstaltet bieten sich weitaus bessere Möglichkeiten das Ganze lebendiger und spannender zu gestalten. Angefangen bei den Materialien, die nicht jedes Kind selbst besorgen muss, sondern von der geeigneten Einrichtung zur Verfügung gestellt wird. Auch in Puncto Kennenlernspiel kann man weitere Versionen oder Spiele mit weitaus mehr Interaktion einbinden. Ein Beispiel hierfür ist, dass sich die TeilnehmerInnen der Körpergröße nach aufstellen oder kleine Grüppchen nach Sternzeichen zu bilden, das macht auch die Gruppeneinteilung im weiteren Verlauf der Durchführung einfacher. Selbst die Gruppeneinteilung kann anhand einer kleinen Süßigkeit gestalten, hierfür bieten sich Gummibärchen in verschiedenen Farben am besten an. Jedes Kind nimmt sich also eine Farbe aus der Tüte, die es am liebsten mag, demnach werden dann die Gruppen gebildet. Hat man dann mehrere Gruppen, kann man ihnen verschiedene Aufgaben geben. Zum Beispiel überlegt sich Gruppe eins eine spannende Geschichte, Gruppe zwei macht sich Gedanken über das Design und Gruppe drei überlegt sich welche Mechanismen am besten zu all dem passen. Wie im Zeitplan angegeben wurde, kann man während der Veranstaltung die Kinder dazu auffordern sich bis zum nächsten Treffen Gedanken über eine eigene Spielidee zu machen, welche sie bei der zweiten Zusammenkunft allen mitteilen.

Anhänge: Karten zu vorbereitetem Spiel, Anleitung zu vorbereitetem Spiel, Präsentation Termin 1, Präsentation Termin 2, Input & Hintergrundwissen, weitere Kartenvorlagen

Diese Materialien können bei der Seminarleitung abgerufen werden:

Marion Bukowski (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)

Peter Marus (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)



Ellen Philipp, Katharina Frey, Cassandra Dröschner: Ozobot Evo

Projekt:

Der Ozobot Evo ist ein kleiner Roboter, der edukatives Spielen, Programmieren, Robotik und soziale Interaktion miteinander kombiniert. Seine vielfältigen Funktionen sind einfach zu erlernen, bieten aber auch immer neue, komplexe Lernmöglichkeiten auf verschiedenen Niveaus.

Beginnend mit ersten einfachen Funktionen in den Bereichen Movement, Light Effects, Wait und Sounds, bis hin zu komplexen Funktionen, Variablen und Listen, kann Codieren erlernt und stückchenweise ausgebaut werden.

Im folgenden Projekt werden erste Schritte in das Thema Programmieren unternommen. Dafür wird Stufe 2 Beginner der App Ozoblockly verwendet. Diese beinhaltet die Funktionen Movement (Bewegungsart, -richtung, -geschwindigkeit, -länge), Light Effects (Lichteffekt ein / aus; Farbwahl; Polizei-Licht-Sirene, Regenbogen, Ampel, Disco, Weihnachtsbaumlicht, Feuerwerk), Timing, Loops (Schleifen: Wiederholungen bestimmter Schritte) und Sounds (Gefühle ausdrücken; Farben, Richtungen, Zahlen nennen; Musik spielen).

Ziele:

Die Veranstaltung teilt sich in zwei Blöcke auf:

Der erste Block beschäftigt sich mit ersten Schritten im Bereich Programmieren. Einfache Bewegungen (vor und zurück), Wiederholungen (Schleifen) und Licht- und Töneffekte werden erlernt und programmiert.

Ziel ist es, die SchülerInnen in das Thema Programmieren einzuführen und sie erste Dinge selbst programmieren zu lassen.

Der zweite Block baut Programmieren in einen Kontext ein: Die SchülerInnen dürfen eine Kurzgeschichte visuell darstellen und vom Ozobot durchlaufen lassen.

So wird ihr abstraktes Denken angeregt: Sie lesen eine Geschichte, müssen verstehen, was darin passiert, wie sie das Gelesene visuell darstellen können, und wie welche erlernte Funktion des Ozobot Evo Handlungen in der Geschichte am passendsten darstellt.

Zielgruppe:

6. bis 8. Klasse, 12- bis 14-Jährige

Teilnehmerzahl:

Eine Schulklasse (ca. 25 bis 30 SchülerInnen + eine Lehrkraft)

Auf Organisationsseite ein bis zwei BetreuerInnen / VeranstalterInnen

Dauer der Veranstaltung:

125 bis 165 Minuten (zwischen 2 und 2,5 Stunden) + Vorbereitungszeit

Räumlichkeiten:

Raum in der Stadtteilbibliothek

Wichtige Anmerkungen:

- Vorab sind rechtliche Fragen zu Lizenzen, Datenschutz und Urheberrecht zu klären.
- Die SchülerInnen sollen weder überfordert noch gelangweilt werden.

- Bei der Kombination des Programmierens und der Visualisierung der Geschichte könnten Schwierigkeiten auftreten, da dieses Zusammenspiel sehr komplex ist; die VeranstalterInnen sollten dies beachten und die SchülerInnen auch bei Schwierigkeiten oder Problemen weiterhin ermutigen.
 - Es ist bei allen Schritten notwendig, den SchülerInnen Unterstützung und die Möglichkeit, diese einzufordern, anzubieten.
- Endprodukt sind einerseits erste Schritte im Programmieren, andererseits die kreative Darstellung einer Geschichte.

Vorbereitungen:

- Der Lehrkraft der Klasse einen Elternzettel zukommen lassen, um Folgendes zu klären:
 - Datenschutz und Urheberrecht: Bild- und Videoaufzeichnungen während und am Ende der Veranstaltung von den TeilnehmerInnen und ihren Erzeugnissen (visualisierte Geschichten)
 - Die Eltern stimmen zu oder lehnen ab
 - Die ausgefüllten Elternzettel müssen am Tag der Veranstaltung mitgebracht werden (evtl. auch schon ein paar Tage früher, damit sich die VeranstalterInnen darauf einstellen können)
- Vorgehensweise und ggf. Geschichten für Story-Mapping wählen:
 - Variante 1:
 - Kurzgeschichten, Märchen oder Textpassagen der Literatur aus dem eigenen Bestand wählen
 - Achtung: Nutzungsrechte (Lizenzen) der ausgewählten Kurzgeschichten, Märchen oder Textpassagen beachten
 - Kurzgeschichten, Märchen oder Textpassagen in passender Menge kopieren
 - Variante 2:
 - TeilnehmerInnen erfinden und schreiben in den Kleingruppen eine eigene Geschichte in der Veranstaltung
 - Achtung: Sehr zeitintensiv
 - Schreibmaterialien herrichten
 - Variante 3:
 - TeilnehmerInnen bearbeiten und setzen sich bereits vorab zusammen mit der Lehrkraft mit einer Geschichte auseinander und visualisieren diese dann in der Veranstaltung
 - Achtung: Nutzungsrechte (Lizenzen) der Geschichte beachten, sofern diese aus dem Bestand der Bibliothek stammt
 - Vorab mit der Lehrkraft klären
- Aufgabenblätter in passender Menge kopieren (für den Fall eines technischen Problems oder Ausfalls)
- Abschiedsgeschenk für die TeilnehmerInnen vorbereiten (z.B. Ozobot-Lesezeichen)

→ *Lesezeichen im Anhang enthalten*
- Präsentation der Veranstaltung aktualisieren (Bild und Kurzinformation über die VeranstalterInnen einfügen)

→ *Präsentation im Anhang enthalten*
- **Technik überprüfen:**
 - Ozobots testen (Sind die Ozobots vollständig geladen und funktionsfähig?)

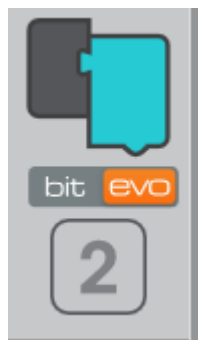
- o Tablets testen (Sind die Tablets vollständig geladen und funktionsfähig?)
- o Beamer anschließen und einrichten
- o Präsentation einmal komplett durchlaufen lassen
- Raum umräumen (eine freie Fläche auf dem Boden zum Arbeiten schaffen)
- Für Story-Mapping: Stifte, Papier, Kleber und Pappe herrichten
- Für Namensschilder: Kreppband und Filzstifte herrichten

Durchführung:

- **Begrüßung & Einführung (ca. 5 – max. 10 Minuten):**
 - o Die VeranstalterInnen begrüßen die SchülerInnen und stellen sich kurz vor.
 - o Die SchülerInnen machen sich kleine Namensschilder aus Kreppband und Filzstift.
 - o Die VeranstalterInnen erklären den Ablauf der Veranstaltung.

Gruppeneinteilung & Ozobots verteilen (ca. 20 – max. 30 Minuten)

- o Die VeranstalterInnen teilen die Klasse in Kleingruppen ein; je nach Klassengröße zwischen vier und fünf Gruppenmitgliedern und zwischen sechs und acht Gruppen (*Vorschläge für Spiele zur Gruppenfindung siehe unten*).
- o Die VeranstalterInnen geben die Roboter und die Tablets an die Gruppen aus.
Die ersten ca. 10 Minuten dürfen die SchülerInnen frei mit den Robotern und der App experimentieren.
Danach wird gezeigt, wie man prüft, ob die App auf den richtigen Roboter eingestellt ist, wie man den Code auf den Ozobot lädt und wie dieser es dann ausführt (Wichtig: Stufe 2 Beginner) → *siehe Bild*



Anmerkung: Sollte in dieser Phase Unruhe auftreten, sollten die VeranstalterInnen darauf eingehen und Ruhe einfordern. Im Extremfall sollten die Roboter und Tablets für diese Phase eingesammelt und später wieder ausgegeben werden.

- o Kleine Programmieraufgaben zur Einführung werden an die Wand projiziert mittels der Powerpoint im Anhang. Sie beinhalten erste, einfache Befehle wie gerade vor- und rückwärts bewegen, drehen, Licht, Geräusche. Die erste Aufgabe wird gemeinsam programmiert. Vorne wird es demonstriert, damit die SchülerInnen es nach- oder mit programmieren können.
- o In der Präsentation sind mögliche Lösungen angegeben, jedoch können die Programme der SchülerInnen auch davon abweichen, da es meist mehrere Lösungswege gibt. Wichtig ist nur, dass der Ozobot das tut, was in der Aufgabe angegeben ist.

- o Die anderen Aufgaben dürfen die SchülerInnen selbst programmieren, die VeranstalterInnen unterstützen bei Bedarf.

15-Minuten-Pause

Story Mapping (ca. 40 – max. 50 Minuten)

- o Die VeranstalterInnen zeigen nun, wie man das Gelernte im Bereich Programmieren mit einer Geschichte verknüpfen kann. Dazu wird das Video gezeigt, das die aufgemalte Geschichte (vorab) zeigt, die der Ozobot durchläuft, und dabei die gelernten Schritte anwendet und durchspielt.
- o Die VeranstalterInnen stellen die ausgewählten Kurzgeschichten vor und lassen die Gruppen wählen, welche sie umsetzen wollen (*mögliche Geschichten siehe unten*).
 - Alternativen:

Die SchülerInnen erfinden eine eigene Geschichten und visualisieren diese.

Die SchülerInnen setzen sich bereits vor der Veranstaltung mit der Lehrkraft mit einer Geschichte auseinander und visualisieren später dann diese.

- Anmerkung: *Wie das Story-Mapping abläuft, entscheiden die VeranstalterInnen vorab.*
- o Die SchülerInnen bauen ihre ausgewählte Geschichte auf (visuell zu Papier gebracht). Anschließend programmieren sie den Ozobot so, dass er sich in dieser Geschichte bewegt und diese nachspielt, mit den gelernten Schritten aus dem ersten Teil.
- o Die VeranstalterInnen fotografieren dies, sofern die Eltern dem zugestimmt haben.

15-Minuten-Pause

Vorstellen und Abschluss (ca. 20 – max. 30 Minuten)

- o SchülerInnen stellen ihre Geschichten vor und lassen den Ozobot diese einmal durchlaufen.
- o Die VeranstalterInnen filmen dies, sofern die Eltern dem zugestimmt haben.
- o Abschließende Runde, wie die Eindrücke und der Tag waren.
- o VeranstalterInnen überreichen jedem TeilnehmerIn ein Ozobot-Lesezeichen. (*siehe angehängte Datei*)
- o Die Klasse wird verabschiedet.

Anhang:

Beispiele für Gruppenspiele:

Hier Meyer!

Der*die Spielleiter*in verteilt vorbereitete Zettel, auf denen ähnlich klingende Familiennamen stehen: Meyer, Meier, Maier, Geier, Leier, Schleier.... Alle gehen durcheinander, wobei sie niemandem ihren Namen zeigen dürfen. Auf das Signal des Spielleiters sollen sich dann die entsprechenden Familien mit dem gleichen Namen so schnell wie möglich finden, indem sie laut ihren gezogenen Namen rufen.

Quartett

Wie der Titel schon sagt, sollen Vierergruppen gebildet werden. Hierbei ist allerdings Voraussetzung, dass die Spieler*innenanzahl durch vier teilbar ist. Alle gehen mit geschlossenen Augen und ohne zu sprechen vorsichtig durcheinander. Nach dem Signal vom Spielleiter*in sollen sich jeweils vier zusammenfinden und Schulter an Schulter zu einem Quadrat aufstellen. Steht ein Quartett zusammen, dürfen diese vier

die Augen öffnen. Geredet werden darf aber erst wieder, wenn alle Quartette gebildet sind.

Besuch im Zoo

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.

Für Gruppen zwischen 10-40 Spielern

Material: vorbereitete Tierkarten

Beschreibung des Spiels:

Der Spielleiter bereitet verschiedene Karten mit Tieren vor (Bsp. hier). Jeder TN bekommt eine Karte, die er noch geheim halten muss. Auf Kommando laufen alle durch den Raum. Immer wenn sich zwei begegnen begrüßen sie sich in ihrer Tiersprache. So sollen „Gleichgesinnte“ gesucht werden (sprich: alle Kühe bilden eine Gruppe, alle Elefanten, etc.)

Marktplatz

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.

Für Gruppen zwischen 10-40 Spielern

Material: verschiedene Gegenstände in mehrfacher Ausführung

Beschreibung des Spiels:

Für jede Gruppe die benötigt wird, braucht man einen Gegenstand in so vielen Ausführungen wie TN da sein sollen. Z. B. 5 Gabeln, 5 Löffel, etc. oder 3 Bleistifte, 3 Kugelschreiber, etc. Jeder TN erhält erst einmal einen Gegenstand, es wird Musik gespielt. Während der Musik werden die Gegenstände wahllos getauscht. Hört die Musik auf, müssen sich die Gruppen je nach Gegenstand finden (also alle Löffel, alle Kulis...)

Puzzle

Eignung: Kinder ab 6 Jahren, Jugendliche und Erwachsene.

Für Gruppen zwischen 12-40 Spielern

Material: verschiedene Postkarten, Bilder aus Zeitschriften, etc.

Beschreibung des Spiels:

Im Vorfeld bereitet der Spielleiter so viele Bilder (z.B. Postkarten, Zeitungsanzeigen, evtl. auf das Seminarthema abgestimmt) vor, wie es Gruppen geben soll. Die Bilder werden je nach TN in gleich viele Teile zerschnitten und in einem Beutel gemischt. Jeder TN zieht nun ein Teil und auf Kommando müssen sich die Gruppen finden und gemeinsam ihr Puzzle fertig stellen. Die Gruppe, die dies zuerst schafft, könnte einen Vorteil für die nächste Aufgabe oder das nächste Spiel bekommen.

Atomspiel

Ort: im Freien oder in größeren Räumen

Dauer: ca. 15 Minuten

Eignung: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Für Gruppen ab 10 Spielern

Lockert die Atmosphäre auf und erfüllt das Interesse an körperlicher Bewegung

Beschreibung des Spiels: Alle Spieler bewegen sich frei durch den Raum. Irgendwann ruft der Spielleiter eine Zahl, z. B. „Vier“. Die Teilnehmer müssen so schnell wie möglich Vierergruppen bilden. Wer keinen Anschluss findet, muss ein Pfand abgeben, darf sich dafür aber eine Gruppe aussuchen, der er sich anschließt. Nun bekommen die Kleingruppen Aufgaben, die sie lösen müssen: z. B. eine Runde Bockspringen, pantomimisch eine Küchenmaschine vormachen (der Rest der Gesamtgruppe muss raten, was sie darstellen), ein Weihnachtslied singen (alle Gruppen gleichzeitig), mit 5 Leuten auf drei Beinen stehen, sich gegenseitig das Lieblingstier vormachen.... Danach lösen sich die Kleingruppen wieder auf und bewegen sich wieder durch den Raum, bis der Spielleiter eine neue Zahl ruft. Zum Schluss sammeln sich alle im Stuhlkreis. Die Pfänder hat der Spielleiter in eine große undurchsichtige Schüssel gelegt. Einer aus der Gruppe darf nun einen Vorschlag machen wie jemand ein Pfand auslösen kann... z. B. indem er ein Lied vor der Gruppe singt, Liegestützen macht.... Danach wird ein Pfand aus der Schüssel gezogen, und die Person muss nun die Aufgabe lösen....

TIPP: Das Spiel eignet sich gut als Methode sich in kleineren Gruppen kennenzulernen oder Gruppen für ein anderes Spiel oder Zusammenarbeit einzuteilen.

Mögliche Kurzgeschichten:

Ab 12 Jahren:

James Krüss: Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen

Chris Priestley: Onkel Montagues Schauergeschichten

Kirsten Boie: Der Prinz und der Bettelknabe oder Erzähl mir vom Dow Jones

Rainer M. Schröder: Die lange Reise des Jakob Stern

Tobias R. Junge & Nils Andersen: Darkworld - Der geheime Code

Astrid Lindgren: Kati in Amerika

Ab 14 Jahren:

Julie Chape: Hold me now

Nicky Singer: Davor und Danach - Überleben ist nicht genug

Antonia Michaelis: Tankstellenchips

Johannes Groschupf: Lost Places

Alternativen:

Kopieren einzelner Buch-Kapitel oder Passagen

Märchen (z. B. Rotkäppchen, Rapunzel, Dornröschen, Aschenputtel)

Kurzgeschichte(n) selbst schreiben

Die angegebenen Anhänge des Konzepts können bei der Seminarleitung abgerufen werden:

Marion Bukowski (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)

Peter Marus (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)



Zielsetzung

Zines sind kleine „Büchlein“, welche man ganz einfach aus einem Din A4 Papier herstellen kann. Das Format ist dabei egal, es geht auch mit D A3 oder noch größer. Dabei wird das Papier in einer bestimmten Weise gefaltet und an einer Stelle eingeschnitten. Dabei entsteht als Produkt ein kleines Buch mit Seiten, in welchem man wie in einem echten Buch blättern kann. Diese Kommunikations- und Darstellungsform wird vor allem von Gruppen und Subkulturen genutzt, um zu bestimmten Themen Infos und ihre Meinung kreativ und ohne viel Aufwand darzustellen und in kleiner Auflage zu publizieren.

Das Wort *Zine* stammt vom englischen Wort *magazine* für Zeitschrift ab. Doch auch für Kinder sind diese kleinen Büchlein eine hervorragende Idee, um kreativ zu werden, dabei muss es gar nicht um politische Themen gehen. Das Ziel dieser Veranstaltung ist es, den Kindern ein neues Konzept vorzustellen, welches ihnen die Möglichkeit eröffnet, ihre Geschichten, Ideen und Interessen in einem neuen Format kreativ darzustellen und dies mit wenig Aufwand, so dass sie es auch zuhause durchführen können. Als Ergebnis der Veranstaltung soll jedes Kind mindestens ein Zine erstellen und mit nach Hause nehmen.

Materialien: - DIN-A3-Papier - Buntes Tonpapier - Scheren (für Rechts- und Linkshänder) - Klebestifte - Buntstifte - Anspitzer - Filzstift - Collagematerial

Zeitablauf:

Vorbereitung:

Einen Stuhlkreis vorbereiten. An der Seite des Raumes die Tische mit dem Bastelmaterial (siehe Materialliste) vorbereiten. 10 interessante Gegenstände für das Storytelling-Spiel platzieren.

Minute 0-15: Vorstellungsrunde Die Kinder kommen an, nehmen Platz in einem Stuhlkreis. Die Veranstalter stellen sich und die Veranstaltung vor. Dabei wird der Zeitablauf kurz vorgestellt und gezeigt, wie man eine Zine bastelt. Die Veranstalter sagen, was sie später machen wollen, damit die Kinder einen roten Faden haben. Danach wird ein Kennenlernspiel gespielt.

Minute 15-25: Mitmachgeschichte „Ballonfahrt“ Bei dem Ballonspiel sitzen die Kinder anfangs im Stuhlkreis. Der Veranstalter fragt, ob vier Kinder eine Ballonfahrt zusammen unternehmen wollen. Die vier freiwilligen Kinder stellen sich eng in die Mitte zusammen. Einer der Veranstalter leitet dieses Spiel. Die restlichen werden in die Geschichte aktiv miteinbezogen (z. B. wenn ein Windstoß kommt, pusten alle anderen Kinder gemeinsam). Er berichtet von der Ballonfahrt. Die Kinder müssen die Ballonfahrt pantomimisch nachspielen. Der Ballon steigt zuerst nach oben. Dann schauen die Ballonfahrer begeistert nach unten. Plötzlich kommt ein starker Wind auf. Die Ballonfahrer müssen jetzt gemeinsam überlegen, wie sie nun handeln. Nachdem sie den Sturm gemeinsam gemeistert haben, landet der Ballon und die Ballonfahrer werden von den anderen wieder begrüßt.

Pause, Minute 25-30

Minute 30-40: Storytelling-Spiel

Die Kinder suchen sich im Raum einen interessanten Gegenstand aus und erzählen darüber eine kurze Geschichte (3-5 Sätze). Sollte ein Kind Schwierigkeiten haben, können die anderen Kinder helfen und notfalls einer der Veranstalter. Für dieses Spiel wurde im Vorhinein vom Veranstalter interessante Gegenstände im Raum platziert, damit es zu einer größeren Vielfalt an Gegenständen kommt.

Minute 40-45: Gemeinsames Umbauen. Es werden nun die Tische zu Gruppentische umgestellt. Dabei können die Tische zu einem großen Gruppentisch oder zu mehreren kleineren Gruppentischen zusammengestellt werden. Bei mehreren Tischen werden die Bastelmaterialien gleichmäßig verteilt.

Minute 45-105: Zines basteln Am Anfang der Bastelphase wird nochmals gezeigt, wie die Zines gebastelt werden.

Bastelanleitung

1. Papier der Mitte falten, sodass die beiden langen Kanten aufeinanderliegen.
2. Das Papier in der Mitte falten, sodass die beiden kurzen Kanten aufeinanderliegen.
3. Das Papier aufklappen und beide Außenseiten in die Mitte falten.
4. Die Enden (Laschen) wieder hochklappen und das Papier wieder in der Mitte falten, dass wieder die kurzen Kanten aufeinanderliegen
5. Das gefaltete Papier längsseitig hinlegen. Mit einer Schere bei der geschlossenen Seite des Papiers auf dem mittleren Falz bis in die Mitte schneiden.
6. Das Papier auseinanderfalten. Dann wieder in der Mitte falten, sodass die langen Kanten aufeinander sind. Die beiden Seiten des Papiers in die Mitte drücken, damit ein Plus-Symbol entsteht.
7. Der obere und der untere Teil des Plus-Symbols nach links falten.
8. Das Zine ist jetzt fertig. Wenn man will können nun die Zwischenräume der Seiten zusammengeklebt werden.

Siehe auch <https://de.wikihow.com/Ein-Zine-machen> (mit Bildern) oder YouTube-Videos

Minute 105-115: Abschluss Kinder finden sich in Stuhlkreis ein und stellen, wenn sie wollen ihre Produkte vor und danach gibt es eine Verabschiedung von den Kindern.

Minute 115-120: Gemeinsames Aufräumen



Greta Dorst, Larissa Merz, Tobias Hartmann: Podcasts selber machen

Konzeptplanung

Hauptziel

Es handelt sich um ein Kooperationsprojekt zwischen einer Schule und einer Bibliothek. Die Idee und somit auch das Hauptziel waren die gemeinsame Erstellung eines Podcasts bzw. einer Podcast-Folge, die wir in Zusammenarbeit mit den Schülern erarbeiten.

Nebenziele

- Die Veranstaltung sollte, da sie in Kooperation mit einer Bibliothek stattfindet, auch für diese von Nutzen sein. Aus diesem Grund stand für uns als angehende Informationswissenschaftler die Recherche zu einem Thema in der Bibliothek als Schwerpunkt auf der Agenda. Die Schüler sollen lernen, die Bibliothek für ihre Informationssuche zu nutzen, gerade wenn es um ein Thema geht, das ihnen bisweilen fremd ist.
- Ein weiteres Nebenziel wäre in dem Fall der Schülerzeitungs-AG die Nutzung eines Podcasts ergänzend zur Schülerzeitung. Es wäre eine neue Art von Medium, das genauso informativ ist und weniger Zeit in Anspruch nimmt, da man kein Satz oder Layout benötigt. Des Weiteren kann es einem großen Unterhaltungseffekt dienen und gewinnt somit evtl. mehr Rezipienten.
- Unser letztes Ziel ist der Gewinn an Selbstvertrauen. Freies Reden und Diskutieren ist wichtig heutzutage, es ist nicht nur für Referate in der Schule hilfreich, sondern auch später im Berufsleben. Je öfter man dies trainiert, desto besser ist man später gewappnet.

Zielgruppe

Für unser spezielles Projekt wurde es uns ermöglicht, mit einer Schülerzeitungs-AG zusammenzuarbeiten. Diese befindet sich in der Klassenstufe 8-10 (14-16 Jahre). Bei dem Thema Podcast sollte der Einstieg nicht früher als in diesem Alter erfolgen, da gewisse Kompetenzen benötigt sind, um über ein Thema zu recherchieren, sprechen, es aufzunehmen und zu bearbeiten. Für Jüngere wäre dies vielleicht etwas komplizierter, dennoch machbar, indem man ein leichtes kurzes Thema wählt und die Bearbeitung evtl. selbst übernimmt.

Einheit 1: Einführung

Kurzüberblick:

<u>Länge:</u>	45 min
<u>Ort:</u>	In der Schule
<u>Was wird vermittelt:</u>	- Kennenlernen der Teilnehmer - Was ist ein Podcast? - Wie kann man Podcast hören? (Plattformen) - Was gibt es zu hören? → Welche Podcasts kennen die Schüler?

- Wie gestalte ich selbst einen Podcast?
- Überlegung von Themen (Streaming, Schülerzeitung etc.)

Benötigtes Material (Materialliste)

- Beamer und Leinwand oder weiße Wand
- Stifte / Papier

Ausformulierte Einheit 1 (Begleittext zu den PowerPoint Folien)

Hallo, zusammen.

Ich gebe euch heute eine kleine Einführung zum Thema "How to Podcast".

Wer wir sind?

Wir sind Studenten im 4. Semester der Hochschule der Medien in Stuttgart. Für ein Projekt im Fach Bibliothekspädagogik erhielten wir die Möglichkeit, eine Veranstaltung mit Schülern in einer Bibliothek zu planen. Unsere Überlegung war es daher, eine Podcast-Folge gemeinsam mit den Schülern zu erstellen. Podcasts werden immer beliebter und sie lassen sich für jedes erdenkliche Thema und jede Situation erstellen, so z.B. auch für eine Schülerzeitung, wie es bei uns angedacht war.

Nun zum Thema. Beginnen wir von vorne.

Was genau ist überhaupt ein Podcast?

Podcast, setzt sich zusammen aus POD = Play on Demand (Spielen auf Abruf) und CAST = Broadcast (Rundfunk).

Eine oder mehrere Personen sprechen/diskutieren in diesem Podcast über ein bestimmtes Thema. Podcasts sind kostenlos. Es sind abonnierbare Medienbeiträge im Audio- oder Videoformat, welche für Nutzer bereitgestellt werden. Im Gegensatz zum Radio hat ein Podcast keine festen Sendezeiten, deshalb oftmals auch als „Audio on demand“ bezeichnet, also auf Abruf. Zu jeder Zeit, von überall. Er ist im Prinzip wie ein Blog, nur nicht schriftlich, sondern im Audio-/Video-Format. Ein Podcast besteht zumeist aus mehreren Episoden, erst diese einzelnen „Beiträge“ machen daraus einen Podcast. Es gibt unendlich viele Kategorien: Comedy, Business, Weiterbildung, Reisen, Sport, Nachrichten, Familie, uvm.

Wo kannst du sie hören?

Es gibt sehr viele Plattformen und jeder Podcaster bevorzugt seine eigene.

Die bekanntesten sind jedoch: *Google Podcast*, *iTunes*, *Spotify* und *YouTube*, wobei bei letzterem meistens noch eine Videoaufnahme enthalten ist.

Was benötigt man für die Erstellung?

Mikrofon:

Es gibt zwei Arten von Mikrofonen. *Dynamische Mikrofone*, diese nehmen nur den Bereich vor dem Mikrofon auf und *Kondensatormikrofone*, diese nehmen auch Umgebungsgeräusche auf. Erstere sind somit deutlich besser geeignet, aber in der

Anschaffung auch wesentlich kostspieliger. Für den Anfang reicht es, wenn man ein gutes Headset-Mikrofon oder auch ein Laptop-Mikrofon besitzt. Dies muss man ausprobieren, es sollten aber auf alle Fälle Störgeräusche vermieden werden, da dies für den Zuhörer unangenehm ist.

Aufnahmesoftware:

Für die Aufnahmesoftware gibt es viele Möglichkeiten. Wir nutzen für diese Veranstaltung *Audacity*, da es ein kostenloses Programm ist, das für jeden zugänglich ist und auch einfach zu bedienen. Es lassen sich hier auch Schnitte vornehmen, aber das besondere an Podcasts ist es, dass eben wenig geschnitten wird. Es soll echt, live und wie ein natürliches Gespräch wirken. Darauf gehen wir in unserem Technik-Video genauer ein.

Weitere Möglichkeiten bieten die Aufnahmeprogramme: *Adobe Audition* mit einer kostenlosen Demo-Version und *Garageband*, das aber hauptsächlich für den Mac von Apple ist. Natürlich gibt es noch viele weitere.

Intro/Outro:

Ein guter Podcast besitzt ein kleines Intro und abschließend ein Outro. Das kann eine Eröffnungsmelodie mit evtl. einer kurzen Einführungsrede mit dem Namen des Podcasts und des Hosts (Sprecher) sein. Beim Abspann dasselbe, eine kleine Melodie, welche einem signalisiert, dass der Podcast zu Ende ist. Beides sollte nicht länger als 10-20 Sekunden gehen.

Woher bekomme ich diese Musik? Nun kann man leider nicht losstöbern und sich jedes beliebige Lied vornehmen und nutzen, denn dafür benötigt man eine Lizenz und diese kosten in der Regel einiges. Es gibt jedoch auch Internetseiten, wo man lizenzierte Musik findet, wie z.B. *Premiumbeat*, *audiohub*, *musicfox*, uvm. Hier kann man sich meist eine kostenlose Demo-Version herunterladen, der Liedtitel selbst kostet dann jedoch einmalig. Die Preise liegen aber im Dreh unter 20 Euro und als einmalige Investition für einen Podcast finde ich dies eine gute Möglichkeit. Zumindest ist man rechtlich auf der sicheren Seite.

Hosting

Selbsthosting oder Fremdhosting

Selbsthosting bedeutet, dass du deinen Podcast auf deiner eigenen Webspacer/Homepage hochlädst, sofern du eine besitzt. Meistens sind die Audio-Dateien jedoch sehr groß und es benötigt für Blogs wie z.B. WordPress eines Plugins. Wenn du aber keine Homepage besitzt, kommt so das Fremdhosting ins Spiel. Es gibt hier sowohl kostenlose Seiten als auch Dienste, die Geld verlangen. Letztere bieten mehr Möglichkeiten zur Verbreitung und können mehr Daten aufnehmen. Preislich liegen diese bei 1,00 bis 12,00 Euro im Monat, je nachdem, wie viele Features man benötigt und wie viele Podcasts man hosten möchte. Bekannte Fremdhosting-Seiten sind z.B. *Libsyn*, *Podigee* und *Podcaster*. Natürlich steht es einem frei beides gleichzeitig zu nutzen. So kann man beispielsweise den Podcast auf *Podigee* hochladen und den Link auf der eigenen Homepage einpflegen.

Promoten

Wie bekomme ich Zuhörer? Heutzutage gibt es viele Möglichkeiten, ich gehe im Nachfolgenden aber nur auf eine kleine Auswahl ein. Zum einen kann man über die eigene Homepage und deren Follower Zuhörer bekommen, zum Anderen über Social Media Kanäle, welche natürlich eine größere Reichweite haben, aber auch YouTube und natürlich Newsletter, die man bei neuen Postings oder neuen Podcast-Folgen automatisch an alle Abonnenten sendet. Eine weitere Möglichkeit bieten dann noch die Podcast-Verzeichnisse, wie *Spotify*, *iTunes*, *Google Podcast*, etc.

Podcast-Cover

Ein Podcast-Cover sollte nach Möglichkeit quadratisch sein, mind. 1500 x 1500 Pixel und max. 3000 x 3000 Pixel groß sein. Es sollte auch auf Smartphones gut lesbar sein und nicht allzu viel Text enthalten. Auf dem Cover sollte der Name des Podcasts bzw. das Logo sein. Viele Podcaster nutzen für jede Folge immer ein und dasselbe Bild, andere gehen auf die einzelne Folge ein und bringen zusätzlich zum Logo noch ein passendes Bild mit ein.

Erstellbar ist dies mit Grafikprogrammen wie *Adobe Photoshop*, was allerdings sehr teuer in der Anschaffung ist, oder freien Programmen, wie *Gimp* und *Canva*. Natürlich gibt es noch sehr viele andere Möglichkeiten, so kann man für den Anfang auch *Microsoft Paint* benutzen sofern man keine größeren Ansprüche hat oder gar ein simples Cover möchte.

Ihr seid dran!

Was hört ihr so für Podcasts? Was interessiert euch?

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit. Wenn ihr mehr über die Informationsrecherche erfahren wollt, so seht euch auch unser zweites Video dazu an. Bis dahin!

Einheit 2: Das Podcastkonzept / Informationsrecherche

Kurzüberblick:

<u>Länge:</u>	2,5 Stunden
<u>Ort:</u>	Bibliothek
<u>Was wird vermittelt:</u>	- Was macht ein Podcast hörenswert? - Podcast Ziel (SMARTe Zielsetzung) - Zielgruppe - Inhalt - Länge und Frequenz - Struktur und Form - Namen - Themen - Informationsrecherche im Bibliothekskatalog

Benötigtes Material (Materialliste)

- Beamer und Leinwand oder weiße Wand
- 20 Stühle
- 5 Tische (am besten in der Bibliothek verteilt) mit jeweils 3 Stühlen

- Stifte / Papier
- Gruppen-Arbeitsblätter (siehe Materialordner)

Ausformulierte Einheit zwei (Begleittext zu den PowerPoint Folien)

Damit ein Podcast gut funktioniert und erfolgreich ist, wird ein Podcastkonzept benötigt. Dabei sind besonders Themen wie die Zielgruppe oder der Inhalt besonders wichtig. Im Folgenden wird das genaue Podcastkonzept erläutert:

Warm Up bevor das eigentliche Konzept beginnt: Überlegung: Was macht ein Podcast hörensenswert?

An dieser Stelle sammeln die Schüler Ideen was einen Podcast hörensenswert macht. Antworten können z. B. lauten: „spannende Themen, gute Sprecher, gute Länge, ...“ Die Idee können auf der Tafel gesammelt werden.

Antwort bzw. Lösung:

Es gibt nicht den perfekten Podcast! Dennoch sollte darauf geachtet werden, dass der Podcast authentisch ist, also er nicht gespielt oder künstlich wirkt, frei nach dem Motto: Sei immer du selbst. Außerdem sollte ein Podcast eine gewisse Passion ausdrücken, also eine gewisse Begeisterung für das Thema oder dem Gespräch beinhalten. Dabei sollte aber immer eine gewisse Professionalität mitschwingen.

Authentizität + Passion + Profession = Podcast hörensenswert

Das Podcastziel

Damit der Podcast Erfolg hat, ist es wichtig, sich über das genaue Ziel des Podcasts Gedanken zu machen. Damit habt ihr auch immer Orientierungspunkte, die dazu beitragen, euer Ziel nicht aus den Augen zu verlieren.

Wie definiere ich klare Ziele?

Eine sehr erfolgreiche Methode, um ein Ziel zu definieren, ist die SMART Methode. Die Buchstaben stehen für:

s → spezifisch (oft wird das Gesamtergebnis als spezifisch betrachtet)

m → messbar

a → attraktiv

r → realistisch

t → terminiert

Ein Beispiel für ein smartes Podcast Ziel:

Unser Podcast soll bis zum Schulende von 150 Schülern und Eltern gehört werden. Pro Episode sollen sich 30 Personen den Podcast anhören. Die hörenden Schüler sollen außerdem animiert werden, sich der Schülerzeitungs AG anzuschließen.

Die Zielgruppe

Die genaue Zielgruppe zu definieren hilft euch, den richtigen Ton eures Podcasts zu finden.

Fragen, die ihr euch stellen könnt, sind zum Beispiel:

1. Sprecht ihr eure Hörer mit Du oder Sie an?
2. In welchem Alter sollen eure Zuhörer sein?
3. Möchtet ihr eine spezifische Gruppe ansprechen oder allgemeiner sein?
4. ...

Der Inhalt

Es wird empfohlen, sich bereits frühzeitig über die ersten fünf Podcastsfolgen und deren Inhalt Gedanken zu machen. Somit kann sichergestellt werden, dass die Gefahr geringer ist, nach der ersten Episode in ein „Ideen-Loch“ zu fallen. Ausnahmen sind natürlich Podcasts über das aktuelle Geschehen oder die aktuelle Themen behandeln. Diese können natürlich nicht vorgeplant sein, außer man ist in Besitz einer magischen Kristallkugel.

Ihr solltet euch auch Gedanken machen, wie der Inhalt nummeriert wird. Dabei ist der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Soll eine gewisse Anzahl an Podcasts eine Staffel bilden (z.B. 10 Podcast = Staffel 1) oder numerisch fortgesetzt werden?

Und ganz wichtig, wie sollte das Intro und das Outro klingen?

Länge und Erscheinungsintervall

Studien haben festgestellt, dass die perfekte Länge einer Podcast Folge genau 18,7 Minuten sein sollte. Keine Sorge, kein Mensch achtet darauf, ob eure Folge wirklich genau diese Zeit einhält - es ist jedoch ein guter Richtwert, an den ihr euch halten könnt. Dennoch seid ihr vollkommen uneingeschränkt, wie lange euer Podcast laufen soll. Was aber wichtig wäre und worauf ihr achten solltet, ist eine gewisse Kontinuität und ein Wiedererkennungswert in den verschiedenen Podcast Folgen. Eure Hörer würden sich wundern, wenn eine Folge plötzlich dreimal so lange geht wie die üblichen Folgen.

Überlegt bei der Länge der einzelnen Folgen auch an eure Zielgruppe und überlegt euch, welche Länge ihr für sinnvoll empfindet.

Es ist auch wichtig zu überlegen, in welchen Intervallen, also in welchen Zeitabständen eure Podcast-Folgen veröffentlicht werden sollen. Hierbei ist wieder Kontinuität zu beachten, denn damit können sich eure Zuhörer auf die nächste Folge freuen und wissen, wann sie wieder etwas zu hören haben.

Aber auch hier ist wieder anzumerken, dass kein Konzept in Stein gemeißelt ist. Führt ihr einen Podcast durch und merkt, ihr seid viel schneller als geplant fertig, dann überlegt ob diese Zeitspanne ausreicht oder ob ihr noch Material braucht. Auch die Erscheinungsintervalle können variieren, wenn ihr feststellt, ihr benötigt weniger oder mehr Vorbereitungs- und Aufnahmezeit.

Tipp: Masse ist nicht gleich Klasse: Manchmal ist weniger einfach mehr - auch beim Podcasting. Ihr müsst nicht auf Zwang unbedingt jede zwei Wochen eine neue Folge planen, produzieren und veröffentlichen. Wenn die Inhalte gut aufbereitet sind, reicht es auch weniger Folgen zu produzieren.

Struktur und Darstellungsform

Die Struktur ist wie ein roter Faden, der sich durch den Podcast ziehen soll. Eine Struktur hilft zum einen, den Hörern dir folgen zu können und zum anderen hat der Giraffe 63 November 2021

Podcast dadurch ein Wiedererkennungsmerkmal. Die Struktur bezieht sich dabei sowohl auf die ganze Folge des Podcasts als auch auf die einzelnen Abschnitte. Gedanken, die ihr euch machen könnt:

- Soll der Podcast Rubriken enthalten? An welcher Stelle ist diese Rubrik?
- Beginne ich mit einem News-Überblick?
- Gibt es immer ein Interview oder alle x-Folgen? An welcher Stelle ist dieses Interview?
- ...

Einen klaren Ablauf in dem Podcast zu haben, verwirrt die Zuhörer nicht. Ihr seid wahrscheinlich auch sehr verwirrt, wenn eure Lehrer immer an einer anderen Stelle im Unterricht sagen würdet, was ihr als Hausaufgabe aufhabt.

Der Begriff Darstellungsform wird vor allem im Journalismus verwendet und bezeichnet die unterschiedlichen Arten Inhalte zu verpacken, also darzustellen.

Bekannte Beispiele, die für Podcast verwendet werden, sind:

- Das Interview
- Bericht / Reportage
- Kommentar
- ...

Die meistgenutzte Form für das Podcasting ist das Interview. Ein Vorteil des Interviews ist es, dass das Gespräch lebendiger klingt. Aber es können auch Themen ohne einen Interviewten behandelt werden, dabei sprechen die zwei Sprecher des Podcasts miteinander über ein Thema. Somit wird auch ein Bericht oder eine Reportage lebendig. Diese Form hat den Vorteil, dass man sich nicht bemühen muss jede Folge eine neue Person für ein Interview zu suchen.

Natürlich ist auch hier wieder nichts in Stein gemeißelt und es dürfen verschiedene Formen der Darstellung gemischt werden.

Namensfindung

Das Konzept ist fast zu Ende, was aber immer noch fehlt ist der Name, den euer Podcast erhalten soll. Dabei sind wieder einmal der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Aber auch ein Blick auf andere Podcasts können helfen. Viele Podcasts haben im Titel, die Worte „.pod“ (SOZIOPOD), „.fm“ (segel.fm) oder das Wort Podcast enthalten (Der Podcast über das Podcasten).

Ein Name soll gut überlegt sein, weil er nicht wie die Darstellungsform ständig geändert werden soll. Also lasst euch ruhig bei der Namensfindung Zeit.

Das Podcastkonzept - Beispiele

Um immer wieder das Konzept im Blick zu behalten, empfiehlt es sich, es schriftlich festzuhalten. Ihr könnt es z.B. in eine Mind-Map verschriftlichen.

Informationsrecherche

Bei der Informationsrecherche sollen die Schüler zunächst durch eine Impulsfrage „Wo recherchiert ihr nach Informationen?“ selbst erzählen, woher sie Informationen entnehmen.

Die Alternative zu Google und Co.: Angebote der Stadtbibliothek.

In einer Live-Demonstration wird der Bibliothekskatalog erklärt und auf die digitalen Angebote der Stadtbibliothek eingegangen.

Nachdem ihr jetzt doch viel Input bekommen habt, seid ihr wieder dran. Ihr dürft jetzt eure gewonnen Erkenntnisse umsetzen und euer eigenes Podcastkonzept entwerfen. Dafür bildet bitte Kleingruppen (2-3 Schüler) und verteilt euch an den fünf Gruppentischen:

Gruppe 1: Das Podcastziel

Gruppe 2: Die Zielgruppe

Gruppe 3: Der Inhalt

Gruppe 4: Länge und Erscheinungsintervall

Gruppe 5: Struktur und Darstellungsform

Wenn eine Gruppe vorzeitig fertig ist, kann diese sich Gedanken um den Namen des Podcasts machen.

Die Schüler kommen wieder alle zusammen und stellen ihre Ergebnisse vor. Die Ergebnisse werden in einer großen Mindmap gesammelt.

Bevor die Schüler noch selbst in der Bibliothek nach Informationen recherchieren, Bücher ausleihen oder sich einen Bibliotheksausweis anfertigen zu lassen, haben sie die Hausaufgabe, sich bis zur nächsten Sitzung das Thema vorzubereiten und sich in Rollen aufzuteilen.

Dabei nimmt jeder Schüler die für ihn interessanteste Aufgabe ein.

Die Rollen:

- 2 Sprecher (+2 für Konzeption)
- 2 Technik die bei dem Aufnahme, Schnitt und der Feinabstimmung arbeiten / helfen
- 2 Imagefindung

Bei einer ganzen Klasse wird es mehrere Podcast-Gruppen geben, in denen wiederum jeder eine Rolle einnehmen wird. Dementsprechend gibt es mehrere Aufzeichnungen.

Einheit 3: Aufnahme

Kurzüberblick:

Länge: 3 Stunden

Ort: Bibliothek

Was wird vermittelt:

- Umgang mit Arbeitsmitteln (Technik und Programme)
- Umgang mit Sprache
- Aktives Beobachten des Gesprochenen

Benötigtes Material (Materialliste)

- Laptop

- Mikrofon
- Aufnahmeprogramm
- Themenliste
- 20 Stühle
- 5 Tische (am besten in der Bibliothek verteilt) mit jeweils 3 Stühlen
- Stifte / Papier

Ausformulierte Einheit drei (Begleittext zu den PowerPoint Folien)

Stimmübungen

Bei Stimmübungen geht es natürlich in erster Linie um das bewusste Aktivieren der Sprechorgane und darum, sich mit seiner Stimme vertraut zu machen. Darüber hinaus dient es aber auch der mentalen Lockerung. Das Sprechen für einen Podcast oder auch für Videos ist immer auch für Profis etwas Ungewohntes, man wird etwas steif oder gerade beim ersten Mal etwas peinlich berührt sein. Sich in der Gruppe ein wenig zum „Affen“ zu machen, in dem man lustige Stimmübungen und Spiele spielt, nimmt einem diese Angst, lockert einen auf und bringt einen zu einer gewissen Natürlichkeit in der Art, wie man sich benimmt, und der Sprache.

Stimmübungen variieren von reinen Stimmübungen, wie dem Aufsagen einer Tonleiter oder dem bewussten Gähnen oder geräuschvollem Kauen, um die Stimmbänder und die Gesichtsmuskeln zu lockern, bis hin zu Bewegungsübungen der Gestik und Mimik, die zum einen natürlich auflockern, zum anderen aber auch witzig sind und einem den Stress nehmen. Gerade bei jüngeren Teilnehmern sind Stimmübungen also ein hervorragendes Spiel, bei dem die Teilnehmer sich und die anderen besser kennenlernen und auch die Scham vorm Sprechen verlieren.

Typische Beispiele für Auflockerungs-, und Stimmübungen wären:

- 1- Atemübungen, bei denen die Teilnehmer bewusst einatmen, um dann bewusst und langsam auszuatmen
- 2- Zwerchfell-Gymnastik: Hierbei ahmen die Teilnehmer verschiedene Tiere oder auch Maschinen nach. Zum Beispiel die Eisenbahn „Chucka-chucka-chucka-choo-choo“
- 3- Auflockerung der Stimmwerkzeuge: Hierbei sollen die Teilnehmer sich vorstellen ein leckeres Essen zu essen, und dieses dann geräuschvoll zu verspeisen, dabei ist zum einen wichtig, dass die Teilnehmer aktiv kauen, aber auch zu Schmatzen, das Schmatzen aktiviert nämlich die Stimmbänder und Pegel die Stimme auf eine natürliche Höhe ein.

Natürlich gibt es noch weitere Stimmübungen, diese müsste man aber auch mit der Gruppe erarbeiten, denn am Ende sollen ja alle auch Spaß daran haben.

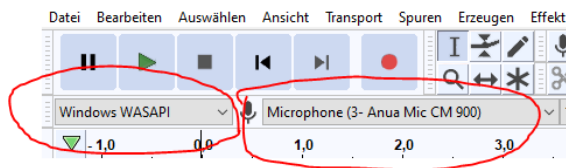
Umgang mit Arbeitsmitteln (Technik und Programme)

Wenn das Thema steht, geht es an die Technik. Um zu starten, brauchen wir nicht viel: einen Laptop oder PC (Bevorzugt Laptop, für die Mobilität), ein Mikrofon, Aufnahme- und Bearbeitungssoftware, ggf. Möglichkeit zum Mitschreiben.

Wenn alles vorbereitet ist, beginnt man mit den Aufnahmen, also suchen wir uns einen möglichst isolierten Bereich, um statisches Rauschen oder Hall zu verhindern, starten PC und Aufnahmesoftware - hier kann ich zwei Programme direkt empfehlen: *Audacity* und *OBS*.

Audacity

Bei *Audacity* handelt es sich um eine reine Audio-Aufnahme-Software, sie ist kostenlos und kompatibel mit Windows, Mac OS und diversen Open Source-Betriebssystemen. *Audacity* ist mittlerweile recht automatisiert und richtet sich direkt nach der Installation ziemlich passend ein, also müssen wir als Neulinge nicht viel einstellen. Für uns sind eigentlich nur zwei Einstellungen wichtig:



Der Audiohost - in meinem Fall „Windows WASAPI“, also mein Windows Betriebssystem, welches dem Programm zu verstehen gibt, dass alle Audioeingänge über das System laufen - und die Audioquelle - in unserem Beispiel das „Microphone (3- Anua Mic CM 900)“, damit das Programm weiß, welches Audioeingabegerät gemeint ist. Gerade Laptops haben ein internes Mikrofon, welches zwar normalerweise funktioniert, aber qualitativ oft etwas schwächelt (für Hobbyprojekte soll es aber genügen). Wenn diese zwei Faktoren eingerichtet sind, haben wir oben links unsere Eingabefelder: *Pause*, *Play*, *Stop*, *Zurück*, *Vor* und *Aufnahme*. Um zu starten, klicken wir auf *Aufnahme* oder nutzen das Tastenkürzel „R“ für „Record“ und schon nimmt das Programm jedes gesprochene Wort auf. *Audacity* ist also extrem benutzerfreundlich und einfach. Diese Benutzerfreundlichkeit hat aber auch seine Probleme, denn *Audacity* erlaubt dem Nutzer das Aufnehmen von nur einer Audiospur. Es ist also nicht möglich zwei Mikrofone zeitgleich mitschneiden. Auch das Abspielen von Desktop Audio, also „Hintergrundgeräuschen“, ist nur möglich, wenn kein Mikrofon aufgenommen wird. Wenn wir aber zusammen mit einem Mikrofon in einem Raum sitzen ist die Einschränkung verträglich. Um die Aufnahme zu beenden, wird *Stop* gedrückt und wir können die Audiodatei über „Datei -> Exportieren“ als Mp3 abspeichern.

Wenn die Datei noch einen kleinen Touch-Up braucht, bzw. etwas rausgeschnitten werden muss, dann hilft uns *Audacity* auch.

Die Tonspur lässt sich einfach an der Stelle, die geschnitten werden muss, markieren und mit der Entfernen-Taste „Entf“ löschen. Die Datei wird automatisch vor und nach dem Schnitt zusammengefügt und kann ohne Nachbesserungen gehört werden. Für eine hohe Audioqualität würde man den Schnitt noch etwas glätten, damit er nicht so präsent ist. Das ist mit *Audacity* leider nicht möglich und Programme, die das ermöglichen, kosten Geld. Aber Podcasts sind auch bei Profis nicht perfekt und müssen nicht bis aufs letzte aufpoliert werden, das macht sie nämlich so charmant.

OBS (Open Broadcasting Software)

Die Alternative zu *Audacity*, also fall man dazu gezwungen ist, wirklich mehrere Tonspuren gleichzeitig aufzunehmen, ist *OBS* (Open Broadcasting Software). *OBS* ist als Broadcasting Software ein komplettes Studio, man braucht nur ein bisschen Einarbeitung.

Wichtig zur Einstellung sind die folgenden 3 Reiter:

1. Reiter: Szene:

Die Szene ist nichts weiter als ein „Überordner“, in dem wir all unsere Quellen sammeln. Es ist möglich, mehrere Szenen gleichzeitig zu haben: eine für Podcasts, eine für Videoaufnahmen oder eine für Live-Streaming. Jede Szene funktioniert unabhängig voneinander und dient nur dem Zweck, mehrere Szeneneinstellungen nebeneinander haben zu können. Szenen erstellt man durch das „+“ Symbol, gelöscht werden sie durch das „-“ Symbol. Die Pfeile dienen der Orientierung, mit ihnen kann man die Szene in der Liste nach oben oder unten verschieben.

2. Reiter: Quellen:

Die Quellen sind für uns ausschlaggebend. Durch das Klicken des „+“ Symbols können wir uns die benötigten Tools aussuchen, wie zum Beispiel die Audioeingabeaufnahme.

Für einen Podcast reicht uns diese Quelle, denn damit können wir unser Mikrofon aufnehmen. Die Option Desktop-Audio aufzunehmen, bekommen wir bei *OBS* automatisch.

Desktop-Audio ist dann wichtig, wenn der Podcast über das Internet aufgenommen wird, also, wenn die beteiligten nicht im selben Raum sind, sondern in einem Telefon- oder Videokonferenz über z. B. *Skype* oder *Discord* zueinander sprechen.

3. Reiter: Audio-Mixer:

Der Audio-Mixer zeigt uns an, welches Audio von *OBS* wahrgenommen wird. Wenn wir einen Ausschlag im Audiopegel haben, nehmen wir Sound auf. Wenn wir einen Sound, wie zum Beispiel das Desktop Audio nicht aufnehmen wollen, dann reicht es, auf das Lautsprecher-Symbol zu klicken um den Sound stummzuschalten. Die Aufnahme starten wir, indem wir auf der Schaltfläche unten links „Aufnahme Starten“ klicken - über den selben Button beenden wir die Aufnahme auch wieder.

Wenn wir die *OBS* Sounddatei mit *Audacity* bearbeiten wollen, müssen wir diese in *Audacity* importieren:

OBS speichert Sound-Dateien standardmäßig im MKV Format, welches von *Audacity* nicht gelesen werden kann. Bevor wir die Datei also importieren können, müssen wir ein FFmpeg-Plugin installieren, welches wir im *Audacity* Wiki finden.

(https://manual.audacityteam.org/man/installing_ffmpeg_for_windows.html)

Englisch wird vorausgesetzt.

(<https://lame.buanzo.org/#lamewindl>)

Der Rest des Prozesses ist derselbe wie auch bei der Aufnahme über *Audacity*: die Datei wird nach Belieben geschnitten und abschließend exportiert.

Ich empfehle einen Notizblock zur Hand zu haben, damit man Stellen, die man schneiden möchte, aufschreiben kann. Es ist sehr leicht, die Übersicht zu verlieren und

dann vor einer längeren Suchaktion in der Tonspur zu sitzen.

Quellen

ForRefs (o.J.): *Projektorientierter Unterricht*. Aufrufbar unter <https://www.forrefs.de/grundschule/unterricht/unterricht-halten/organisationsformen/projektorientierter-unterricht.html> [15.06.2020]

Hagedorn, B. (2018): *Podcasting : Konzept, Produktion, Vermarktung*. 2 Auflage. ISBN 978-3-95845-935-9

Meyer, H. (1987): *Handlungsorientierter, handelnder und schülerorientierter Unterricht*. In: Hilbert Meyer: *Unterrichtsmethoden*. Band 1: *Theorieband*. Cornelsen Scriptor, Frankfurt am Main, [ISBN 3-589-20850-3](#), S. 214 ff.

Vasslian, L (2019): *Podcasting!: von erfahrenen Podcastern lernen*. 1. Auflage. ISBN: 978-3-8362-6423-5

Weitere Materialien zu diesem Konzept können bei der Seminarleitung abgerufen werden:

Marion Bukowski (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)

Peter Marus (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)



Redaktion:

Prof. Susanne Krüger, Stuttgart

Kontaktadresse: susa-krueger@t-online.de

Das Copyright liegt prinzipiell bei den Autoren!

Bei Interesse an den im Vorwort erwähnten zusätzlichen Materialien zu den Konzepten:

Marion Bukowski (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)

Peter Marus (bibliothekspädagogik@stuttgart.de)