

Lesungen / Kindertheater

Wir organisieren Lesungen und Puppentheater (vor Weihnachten) für ganze Jahrgänge. Mal stellt ein Autor sein Buch und seine Arbeit als Schriftsteller vor, mal liest und spielt eine Schauspielerin die Geschichte.



Finanziert werden diese Veranstaltungen z.T. von der Bibliothek, z.T. von Sponsoren. In der Regel muss sich jeder Schüler mit 2-3 Euro an einer Veranstaltung beteiligen. Über aktuelle Angebote und Anmeldeöglichkeiten informieren wir auch auf unserer Homepage und in unserem Grundschulblog.



Kamishibai

Wir erzählen Geschichten mit dem japanischen Erzähltheater in der Bibliothek.

Sie können auch einen Theaterrahmen mit Geschichten ausleihen. Eine Liste aller Geschichten finden Sie im Katalog unter Medientipps.



Bilderbuchkino

Bilderbuchkinos können in eine Bibliothekseinführung einbezogen oder als gesonderte Veranstaltung, z.B. zu Weihnachten, gezeigt werden. Die Bilderbuchkinos sind auch ausleihbar. Eine Liste aller Bilderbuchkinos finden Sie im Katalog unter Medientipps.

Medienboxen

Wir stellen Medienboxen individuell nach Ihren Wünschen zusammen. Bücher, CDs, Spiele oder Filme zu Themen wie Experimente, Wald, Gefühle, andere Länder, Ritter ... Auch einige fertige Boxen stehen zum Ausleihen bereit. Die Leihfrist von 6 Wochen kann verlängert werden, wenn es keine Vorbestellung gibt. Medienboxen können Sie auch telefonisch bestellen. Zum Transport der Medienboxen kann eine klappbare Sackkarre mit ausgeliehen werden und bis zur Rückgabe der Box in der Schule verbleiben.



Kostenlose Ausweise

Beim ersten Besuch können die Kinder einen eigenen kostenlosen Bibliotheksausweis bekommen. Wir schicken Ihnen gerne vor der Veranstaltung die Anmeldekarten zu, auf denen die Unterschrift der Eltern erforderlich ist. Am Ende der Veranstaltung können die Kinder dann mit ihrem eigenen Bibliotheksausweis Medien ausleihen.

Für fremdsprachige Eltern und Kinder haben wir die Informationen zur Anmeldung in verschiedenen Sprachen auf unserer Internetseite hinterlegt. Diese können Sie in der jeweiligen Sprache ausdrucken.

Ausweise für Lehrer/innen

Ausweise für Lehrer sind kostenlos. Wir stellen formlos Ausweise aus, mit denen alle Medien, die Sie in der Schule oder für die Unterrichtsvorbereitung benötigen, ausgeliehen werden können.

Termine nach Absprache.

Günstig sind Zeiten außerhalb der Öffnungszeiten:

- Beginn vor 10.00 Uhr (Di, Mi, Fr)
- donnerstags vormittags

Die Dauer der Veranstaltung ist individuell anpassbar.

Kosten: Alle Veranstaltungen sind kostenlos.

Medienkompetenzrahmen NRW



Bei der Umsetzung des neuen Medienkompetenzrahmens unterstützen wir sie gerne:

- durch Schulungsangebote für Lehrer(kollegien)
- durch viele Angebote für Schulklassen. Lernen Sie mit den Kindern neue Techniken kennen.
- durch die Ausleihe von Robotern: BeeBots und Ozobots stehen Grevenener Schulen und Einrichtungen exklusiv zur Verfügung. Nur wenn hier keine Nachfrage besteht, leihen wir sie an Schulen der Umgebung aus.



Für **Fragen und Anregungen** stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



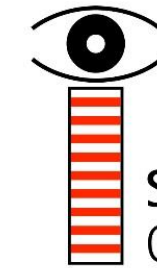
Alle aktuellen Informationen finden Sie in unserem Grundschulblog: www.schulbloggreven.wordpress.com

Öffnungszeiten

Termine für Klassen machen wir gerne außerhalb der normalen Öffnungszeiten

Di	10-12	15-19 Uhr
Mi	10-12	15-18 Uhr
Do		15-19 Uhr
Fr	10-12	15-18 Uhr
Sa	10-13	Uhr

Stadtbibliothek Greven
Kirchstr. 3, 48268 Greven
Telefon 02571 / 920 390
E-Mail stadtbibliothek@stadt-greven.de
Internet www.greven.net/stadtbibliothek



Stadtbibliothek
Greven

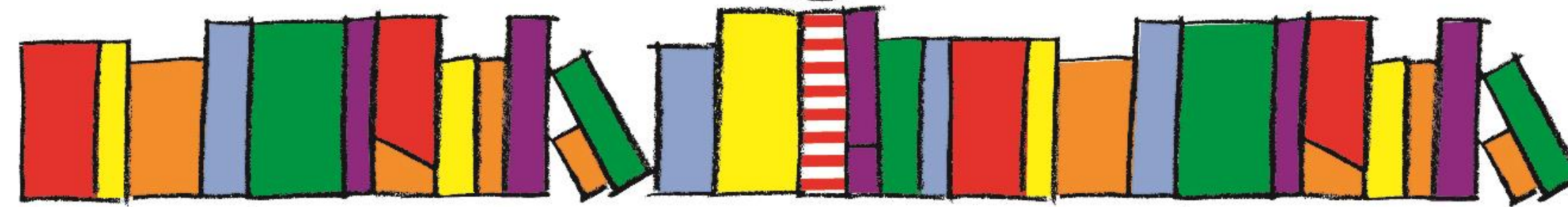
Angebote für Grundschulen



Stand: August 2019



Eine Einrichtung
der Stadt Greven



Unsere Angebote

Erster Besuch

Klasse: 1. Schuljahr

Ziel: Kennenlernen der Bibliothek, der Ausleihmodalitäten und Standorte der Medien

Dauer: 45-60 Minuten

Mitzubringen: ausgefüllte Anmeldekarten

Die Schüler bekommen eine kurze Einführung und können die Bibliothek eigenständig erkunden. Sie bekommen einen eigenen Ausweis und können direkt ausleihen. Anschließend oder bei einem 2. Besuch zeigen wir ein Bilderbuchkino.



App in die Bibliothek

"Lindbergh - die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus"

Klasse: 2. Schuljahr

Ziel: Die Schüler lernen den Umgang mit einem Tablet durch „digitales“ Vorlesen und erfahren etwas über die Geschichte der Fliegerei.

Dauer: 45-60 Minuten



Diese App überzeugt mit tollen Bildern und einer spannenden Geschichte, die Anfang des 20. Jahrhunderts spielt. Vorgelesen wird aus einem Buch,

einzelne Schüler animieren die Menschen, Tiere und Gegenstände am Tablet und lassen so die Geschichte an einem großen Bildschirm für alle lebendig werden.



Antolin

Klasse: 2.-3. Schuljahr (zum Start mit Antolin)

Ziel: Kennenlernen des Antolin-Programms (Quiz und Recherche) und Finden der Bücher in der Bibliothek

Dauer: 45-60 Minuten

Zum Start mit Antolin lesen wir gemeinsam ein Buch und beantworten die dazu gestellten Antolin-Fragen.

Anschließend wird die Recherche im Antolin-Programm erklärt und wie man die Bücher in der Bibliothek findet.



Online-Katalog und Recherchieren üben

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die Schüler können im Online-Katalog recherchieren. Sie wissen, wie sie die Medien im Regal finden können.

Dauer: 45-60 Minuten

Anhand von kleinen Suchaufgaben können die Schüler ihr neu erworbenes Wissen über Recherchewege, Systematiken und Standorte direkt anwenden.



Wie entsteht ein Buch?

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die Kinder wissen wie ein Buch entsteht.

Dauer: 45-60 Minuten



Anhand einer PowerPoint-Präsentation und Anschauungsmaterial wird erklärt, welche Arbeitsschritte und Berufe an der Entstehung eines Buches beteiligt sind. Anschließend bekommen die Kinder einen Lückentext zum Bearbeiten.

Spiel und Spaß mit Büchern

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die Kinder kennen die Bestandteile eines Buches. Sie wissen, was eine Systematik ist und kennen den Unterschied zwischen Sach- und Lesebuch.

Dauer: 45 Minuten

Die Kinder lösen verschiedene Aufgaben und Rätsel rund um das Thema Buch.

Nacht in der Bibliothek

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die Kinder haben Spaß am Bibliotheksbesuch und wollen sich mit Medien beschäftigen.

Dauer: 1 Nacht



Die Kinder kommen freitags ab 19.30 Uhr in die Bibliothek. Nach der Begrüßungsrunde gibt es eine Bibliotheks-Rallye. Die Veranstaltung endet Samstagmorgen, 9.30 Uhr, nach dem Frühstück. Die Klasse sollte die Bibliothek schon einmal zu einer Einführung besucht haben. Einzelheiten zum Ablauf auf der Homepage der Bibliothek. Bitte langfristig anmelden – wir führen eine Reservierungsliste.



Make IT –

Schüler lernen Programmieren und den Umgang mit digitalen Techniken

Biparcours / Ritter-Biparcours

Klasse: 4. Schuljahr

Ziel: Die Kinder kennen sich mit der Bibliothek und ihren Modalitäten aus. Sie können in digitalen Medien recherchieren und relevante Informationen filtern.

Dauer: 60-90 Minuten



Mit dem Tablet bewaffnet müssen die Schüler in Kleingruppen einen Parcours durch die Bibliothek durchlaufen und dabei bibliotheksspezifische Fragen lösen, bestimmte Standorte erreichen und Bilder aufnehmen. Für erfolgreich gelöste Aufgaben gibt es Punkte. Diese Rallye gibt es auch zum Thema Ritter. Die BIPARCOURS-App ist ein kostenloses Angebot von Bildungspartner NRW und wurde speziell für den Einsatz in Bildungseinrichtungen entwickelt.



Green Screen entdecken – Erklärfilm drehen

Klasse: 1-4. Schuljahr

Ziel: Die Schüler lernen mit der App GreenScreen was man mit einem grünen Tuch alles machen kann.

Dauer: 60-120 Minuten



Mit einem Tablet und der App Green Screen erstellen die Schüler nach einer kurzen Einführung Fotos und Filme vor einem beliebigen Hintergrund. So erleben sie, wie man Bilder verfremden kann und

lernen einen Erklärfilm zu drehen. Wenn die Technik bekannt ist, kann diese Methode im Unterricht oder in Projekten eingesetzt werden.

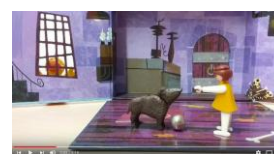


Trickfilme drehen

Klasse: 3-4. Schuljahr

Ziel: Die Schüler lernen mit der App Stop Motion einen kurzen Trickfilm zu drehen.

Dauer: 60-120 Minuten



Mit einem Tablet und der App Stop Motion erstellen die Schüler nach einer kurzen Einführung ihren ersten Trickfilm. Sie entwickeln eine Story, machen Fotos, sprechen

einen Ton ein, hinterlegen Hintergrundgeräusche oder Musik und erstellen einen Abspann. Wenn die Technik bekannt ist, kann diese Methode im Unterricht oder in Projekten eingesetzt werden.



BeeBots

Klasse: 1-2. Schuljahr

Ziel: Die Schüler lernen BeeBots zu „programmieren“. Sie können Befehle aus der realen Welt auf die Roboter übertragen.

Dauer: 45 Minuten (Auftakt in der Bibliothek)



Wie muss man die Biene programmieren, damit sie ein Ziel erreicht (Bild, Buchstabe, Zahl...)? Durch die einfache Eingabe auf dem Rücken der Biene mit den Tasten rechts, links, vorwärts, rückwärts und go erlernen die Kinder das Programmieren mit einfachen Codes.

Einfache Algorithmen lassen sich zunächst ohne Roboter durchführen und dann auf die BeeBots übertragen. Ein Auftakt in der Bibliothek möglich. Es gibt insgesamt 24 BeeBots zum Ausleihen.



Ozobots

Klasse: 3-4. Schuljahr

Ziel: Die Schüler lernen, Ozobots zu „programmieren“. Sie lernen einfache Codes kennen und können damit eigene Projekte umsetzen.

Dauer: 45-60 Minuten (Auftakt in der Bibliothek)

4 Ozobotboxen mit jeweils 16 Ozobots, Materialien und einfachen Unterrichtsvorschlägen sind für Grevenener Einrichtungen ausleihbar. Die Boxen können langfristig reserviert werden. Wenn gewünscht, kann eine Ozoboteinführung mit einer Klasse in der Stadtbibliothek stattfinden. Mehr: <https://padlet.com/kmoehring66/Ozobot>



Abschlussbesuch mit Bücher-Bingo

Klasse: 4. Schuljahr (kurz vor den Sommerferien)

Dauer: 60 Minuten

Vier Jahre Bibliothekserfahrungen werden zusammengefasst. Anschließend spielen wir ein paar Runden "Bücher-Bingo".



Mit viel Spaß lernen die Kinder Bücher kennen. Dafür nutzen sie bibliographische Angaben und Infos zu Autoren und Inhalt.