

Lesungen / Kindertheater

Wir organisieren Lesungen und Puppentheater (vor Weihnachten) für ganze Jahrgänge. Finanziert werden diese Veranstaltungen von der Bibliothek und Sponsoren. In der Regel müssen sich SuS mit 2-3 Euro an einer Veranstaltung beteiligen. Gerne kommt Ulrike Karau mit ihrem Buch „Die Kinder vom Sachsenhof“ nach Greven. Interesse an einer Lesung mit einer Autorin / einem Autor – sprechen Sie uns an! Über aktuelle Angebote und Anmeldeöglichkeiten informieren wir auch auf unserer Homepage und im Grundschulblog.



Kamishibai

Viele neue Kamishibais wurden in den letzten Jahren gekauft. Auch Sachthemen, wie Tiere im Wald, Müll oder Umwelt, Kinderrechte, Körper, ... sind als Kamishibai im Bestand. Sie können auch einen Theaterrahmen ausleihen. Eine Liste aller Geschichten finden Sie im Katalog unter Medientipps.



Onilo

Vorlesen mit animierten Bildern „Lernerfolg durch Lesespaß“

Onilo ist eine Internetseite, die Boardstories, animierte Geschichten, bereitstellt. Die Stadtbibliothek besitzt eine Lizenz. Animierte Bilder unterstützen die Geschichte, der Text kann mitgelesen werden. Es gibt viele verschiedene Geschichten, z.B. zu den Themen Ostern, Winter, Freundschaft, ... Gerne lesen wir Ihrer Klassen im Rahmen eines Klassenbesuchs eine Onilo Geschichte vor.



Medienboxen



Wir stellen Medienboxen individuell nach Ihren Wünschen kostenfrei zusammen: Bücher, CDs oder Kamishibais zu Themen wie Europa, Wald, Gefühle, Tiere im Winter, Umwelt, ... Die Leihfrist von 6 Wochen kann verlängert werden, wenn es keine Vorbestellung gibt. Medienboxen können Sie persönlich, per Mail oder telefonisch bestellen. Für den 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 die Anmeldekarten (Papier oder digital) zu, auf denen die Unterschrift der Eltern erforderlich ist. Bei einem Besuch 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 LuL 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: bitte vereinbaren, gerne telefonisch
Termine von Montag bis Freitag von 8 bis 13 Uhr.
Die Dauer der Veranstaltung ist individuell anpassbar.

Kosten: Alle Veranstaltungen sind kostenlos.

Bibliothek der Dinge



Viele Dinge braucht man nur gelegentlich. Manche möchte man testen bevor man sie kauft. Vielleicht brauchen Sie einen Bollerwagen für einen Schulausflug, Greenscreentücher, eine Karaokemaschine oder Plotter oder Ihre SuS einen Webrahmen? Fast 100 DINGE sind bei uns kostenlos ausleihbar. Zu finden in unserem Katalog, unter Bibliothek der Dinge.

Medienkompetenzrahmen NRW



Bei der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens unterstützen wir sie gerne.

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



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

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

Termine für Klassen machen wir von Mo-Fr von 8 bis 13 Uhr

Stadtbibliothek Greven

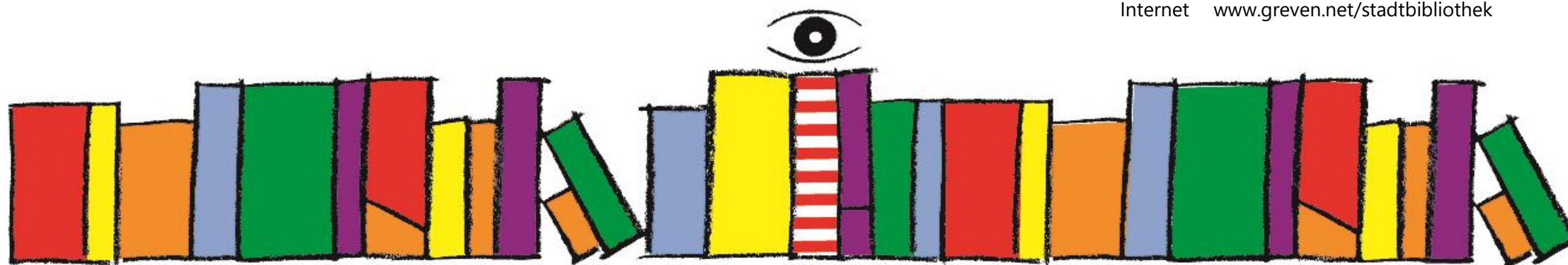
Kirchstr. 3, 48268 Greven
Telefon 02571 / 920 390
E-Mail stadtbibliothek@stadt-greven.de
Internet www.greven.net/stadtbibliothek



Angebote für Grundschulen



Stand: September 2022



Eine Einrichtung der
Stadt Greven

Unsere Angebote

Erster Besuch

Klasse: 1. Schuljahr

Ziel: Kennenlernen der Bibliothek, Ausleihe und Standorte der Medien

Dauer: 45-60 Minuten

Mitzubringen: ausgefüllte Anmeldekarten



Die SuS lernen die Bibliothek, Medien und Standorte kennen. Am Ende der Veranstaltung können sie nach geeigneten Büchern stöbern und ausleihen. Beim 2. Besuch geben die Kinder die Bücher zurück. Wir lesen eine Geschichte vor, danach geht es wieder an die Regale zum Stöbern und Ausleihen.



App in die Bibliothek

"Lindbergh - die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus"

Klasse: 2. Schuljahr

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

Dauer: 45-60 Minuten

Eine ruhige Geschichte, über die Anfänge der Fliegerei, die vorgelesen und am Fernseher verfolgt werden kann. Kleine Animationen unterstützen die Geschichte.

Antolin

Klasse: 2. Schuljahr (zum Start mit Antolin)

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

Dauer: 45-60 Minuten

Wir zeigen die Antolin-Seite im Internet, das An- und Abmelden und die Suche nach Büchern. Neu bei Antolin sind Sachtexte, die am Bildschirm gelesen und mit einem

Quiz abgeschlossen werden, diese sind gut geeignet für eine Lese-Hausaufgabe. Am Ende können die SuS nach Antolin-Büchern im Regal stöbern und ausleihen.



Online-Katalog und Recherchieren üben

Klasse: 3./4. Schuljahr

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

Dauer: 45-60 Minuten

Nach der theoretischen Einführung in den Online-Katalog können die SuS anhand von kleinen Suchaufgaben ihr neu erworbenes Wissen über Recherchewege, Systematiken und Standorte direkt anwenden.



Wie entsteht ein Buch?

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die SuS wissen, wie ein Buch entsteht.

Dauer: 45-60 Minuten



Mit einer PowerPoint-Präsentation und Anschauungsmaterial wird erklärt, wie aus einem Manuskript ein fertiges Buch entsteht und wer alles an der Entstehung beteiligt ist.

Spiel und Spaß mit Büchern

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Die SuS 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 in zwei Gruppen gegeneinander verschiedene Aufgaben und Rätsel rund um das Thema Buch.

Nacht in der Bibliothek

Klasse: 3./4. Schuljahr

Ziel: Ein Ereignis, das im Gedächtnis bleibt

Dauer: 1 Nacht / kostenfrei



Start freitags, 19.30 Uhr in der Bibliothek. Eine Bibliotheks-Rallye und viele weitere Aktionen stehen auf dem Programm. Die Veranstaltung endet am Samstag nach dem Frühstück um 9.30 Uhr. Die Klasse sollte die Bibliothek schon einmal zu einer Einführung besucht haben. Auf der Homepage der Bibliothek gibt es Einzelheiten zum Ablauf. Bitte langfristig anmelden – wir führen eine Reservierungsliste.

Make IT –

SuS lernen den Umgang mit digitalen Techniken und Programmieren



Biparcours / Ritter-Biparcours

Klasse: 4. Schuljahr

Ziel: Die SuS 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 und der App „Biparcours“ durchlaufen die SuS einen Parcours durch die Bibliothek. 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 – Fotos verfremden

Klasse: 1-4. Schuljahr

Ziel: SuS lernen mit der Greenscreen App den visuellen Effekt und das Tauschen von Hintergründen für Fotos kennen.

Dauer: 60-120 Minuten



Mit einem iPad, der App und einem grünen Tuch erstellen die SuS 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.



Trickfilme drehen

Klasse: 3-4. Schuljahr

Ziel: Mit der App Stop Motion einen Trickfilm drehen

Dauer: 60-120 Minuten
Die SuS erstellen nach einer kurzen Einführung ihren ersten Trickfilm. Wenn die Technik bekannt ist,

kann diese Methode im Unterricht oder in Projekten eingesetzt werden.



BeeBots / BlueBots

Klasse: 1.-2. Schuljahr

Ziel: Die SuS lernen BeeBots durch die Tasten am Rücken der „Biene“ zu „programmieren“

Dauer: 45 Minuten (Auftakt in der Bibliothek)



Wie muss man die Biene programmieren, damit sie ein Ziel erreicht? Durch die selbsterklärende Eingabe auf dem Rücken der Biene erlernen die Kinder das Programmieren. Einfache Algorithmen

lassen sich zunächst ohne Roboter ausführen und dann auf die BeeBots übertragen. BlueBots lassen sich zusätzlich per App steuern. Die Bibliothek lädt zum Auftakt ein. Es gibt insgesamt 24 BeeBots und 12 BlueBots zum Ausleihen.



Ozobots

Klasse: 3-4. Schuljahr

Ziel: Die SuS 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 Ozobot Bits, sowie Ozobot Evos, mit Material und Unterrichtsvorschlägen sind für Grevenener Einrichtungen ausleihbar. Die Boxen können langfristig reserviert werden. Wenn gewünscht, kann eine Ozobot-einführung mit einer Klasse in der Stadtbibliothek stattfinden.

Mehr: <https://padlet.com/kmoehring66/Ozobot>



Abschlussbesuch mit Bücher-Bingo

Klasse: 4. Schuljahr (vor den Sommerferien)

Dauer: 60 Minuten

In dieser Veranstaltung möchten wir gerne von den SuS erfahren, was ihnen besonders in der Bibliothek gefallen hat und besonders im Gedächtnis geblieben ist.



Anschließend spielen wir „Bücher-Bingo“ und lernen Bücher kennen. Wer findet als erstes die ISBN eines bestimmten Buches? Welches Buch beginnt mit dem Wort „Gespenster“?