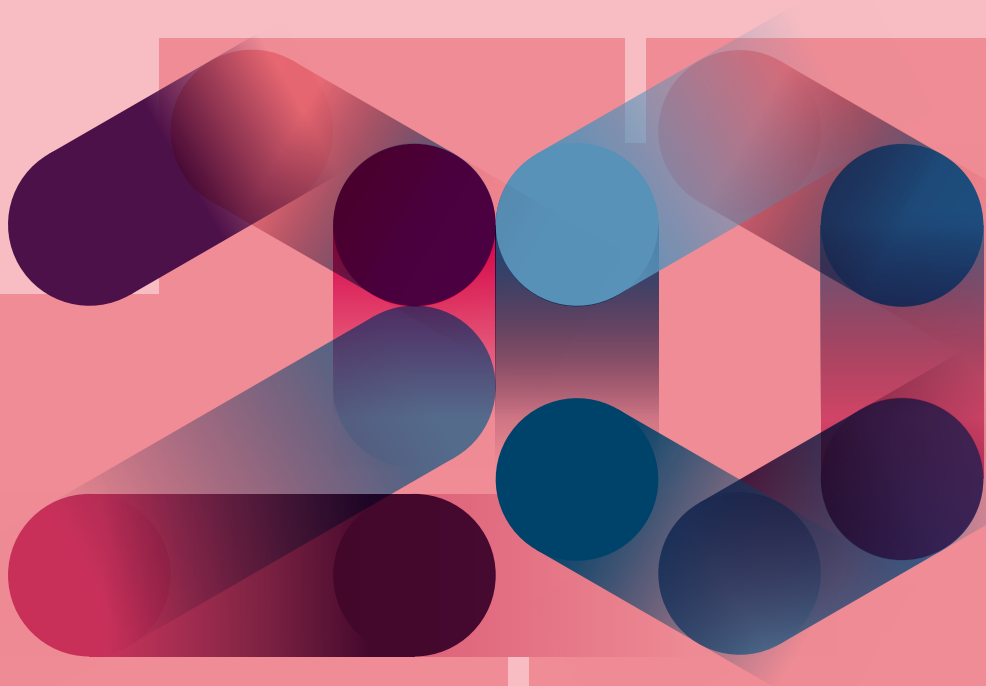


EINFACH DIGITAL – 20 TIPPS FÜR IHRE BIBLIOTHEK



NETZWERK
BIBLIOTHEK

GAMING,
MAKERSPACES UND
KREATIVE
COMMUNITYS



DIGITALE
INFRASTRUKTUR



LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Bibliotheken verändern sich. Sie werden immer mehr zu offenen Orten, in denen sich Gleichgesinnte treffen, ihren Hobbys nachgehen, Wissen teilen und Neues ausprobieren.

In der Bibliothek formen sich Communitys, Menschen erhalten Zugang zu neuen Technologien, um zu spielen, zu lernen und kreativ zu werden. Mit inspirierenden Veranstaltungen von der Autorenlesung über den Harry-Potter-Abend bis zum Hackathon ist die Bibliothek vielerorts bereits ein Raum für ganz besondere Erlebnisse.

Mit dieser Broschüre möchten wir Ihnen Anregungen und Impulse geben, in Ihrer Bibliothek neue Wege zu gehen. Die vier Expertinnen und Experten der dbv-Kampagne „Netzwerk Bibliothek“ teilen mit Ihnen jeweils fünf Tipps, wie Sie mit innovativen, kreativen und digitalen Themen Ihre Besucherinnen und Besucher begeistern können.

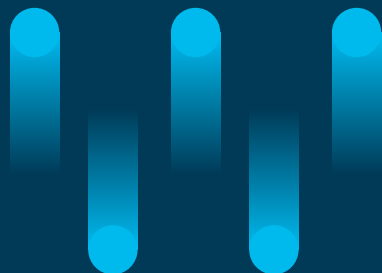
Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg bei der Umsetzung!

Ihr „Netzwerk Bibliothek“-Team

SOCIAL-MEDIA-
KOMMUNIKATION



DIGITALE
BIBLIOTHEKSPÄDAGOGIK



Unsere Expertinnen
und Experten

GAMING, MAKERSPACES UND KREATIVE COMMUNITYS

5 Tipps für Gaming, Makerspaces und kreative Communitys

1

Offen für Neues sein

2

Die Leute bei ihren
Interessen abholen

3

Freiräume für
Erlebnisse schaffen

4

Lassen Sie sich inspirieren

5

Einfach ausprobieren

Seien Sie offen für Neues

Oft werden in Bibliotheken nur die Leute angesprochen, die ohnehin schon lesen. Das ist zu eng gedacht. Öffnen Sie sich Dingen, die Sie nicht persönlich interessieren. Es geht um mehr, als Bücher verleihen. Eine Bibliothek ist ein Ort zum Leben. Wir bieten nicht mehr nur den Zugang zu Informationen. Wir sind ein zweites Wohnzimmer für die Menschen.

Holen Sie die Leute bei ihren Interessen ab

Öffnen Sie Ihre Bibliothek unterschiedlichen Communitys. Ermöglichen Sie, dass sich Gleichgesinnte bei Ihnen treffen, um ihre Interessen zu teilen und gemeinsam neue Dinge auszuprobieren. In Gruppen und Clubs, in denen es um alles gehen kann, von Mangas und Gaming bis zum Nähen. Denn egal, welcher kultureller Hintergrund oder wie gut das Deutsch ist – beim gemeinsamen Spielen oder Basteln entstehen Freundschaften.

Schaffen Sie Freiräume für Erlebnisse

Ermöglichen Sie es Ihren Nutzerinnen und Nutzern, Wissen aus Büchern direkt anzuwenden – am Computer, an der Nähmaschine oder am 3D-Drucker. Aber schaffen Sie auch Freiräume zum Spielen. Richten Sie einen Gaming-Raum ein, mit Spielkonsolen und Computern. So spielen Gamerinnen und Gamer zusammen, nicht zu Hause allein, besser kontrolliert und altersgerecht.

Lassen Sie sich inspirieren

Besuchen Sie andere Bibliotheken und lernen Sie von deren Erfahrungen. Sprechen Sie mit externen Beraterinnen und Beratern und vor allem, nutzen Sie die Talente und Interessen Ihrer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und die Ihrer Besucherinnen und Besucher. Bieten Sie ihnen die Möglichkeit, in Ihrer Bibliothek Clubs aufzubauen und Workshops zu ihren Interessen zu besuchen oder sogar selbst durchzuführen.

Einfach ausprobieren und Spaß haben

Binden Sie Ihre Nutzerinnen und Nutzer mit ein, orientieren Sie sich an deren Interessen und lassen Sie die Communitys einfach selbst machen. Haben Sie Geduld, alles Neue braucht etwas Zeit. Fangen Sie klein an, zunächst mit nur einer Konsole, die Sie z. B. für die Flüchtlingsarbeit nutzen können. Lernen Sie Ihre Besucherinnen und Besucher kennen und fragen Sie nach ihren Interessen und Hobbys. Legen Sie einfach los!

„Ich will, dass sich die Menschen in Bibliotheken mit ihren Interessen akzeptiert fühlen. Dass sie einen Ort haben, um in der Gemeinschaft ihren Hobbys nachzugehen.“



Ich habe Bibliothekswissenschaften in Köln studiert. Bei meinem Praxissemester in einer Öffentlichen Bibliothek ging es mir viel zu verstaubt zu. Mir kamen gleich viele Ideen, wie ich es anders machen würde, um mehr junge Menschen in die Bibliothek zu locken: Ich wollte Veranstaltungen wie einen Harry-Potter-Abend mit Filmvorführung und Lesungen, mit Zaubersüßigkeiten, mit Spielen. In unserer Bibliothek schaffen wir jetzt solche Erlebnisse. Um Bücher und Wissen herum. Wir müssen die Menschen da abholen, wo ihre Interessen tatsächlich sind und nicht, wo sie theoretisch sein sollten.

Annabell Huwig
Stadtbibliothek Ludwigshafen

Unsere Expertin für Gaming,
Makerspaces und kreative Communitys

DIGITALE INFRASTRUKTUR



5 Tipps für digitale Infrastruktur

1 Offenes WLAN anbieten

Professionelle
Dienstleister engagieren

2

3 Communitys nutzen

Auf Tablets setzen

4

5 Alles selbst ausprobieren

Bieten Sie offenes WLAN

Sehr viele Menschen besitzen inzwischen ein Smartphone und können damit im Internet surfen. Ein guter Datentarif kostet allerdings nach wie vor Geld. Daher sind viele Menschen froh, wenn sie freie WLAN-Zugänge in der Bibliothek nutzen können. Lassen Sie Ihre Besucherinnen und Besucher einfach Ihr Netz nutzen, auch ohne Bibliotheksausweis und komplizierte Authentifizierungsverfahren. Damit werden Sie viele neue Nutzerinnen und Nutzer gewinnen. Gleichzeitig kann die Bibliothek das WLAN für neue Services einsetzen, z. B. Führungen auf Tablets oder Infomonitorre.

Arbeiten Sie mit professionellen Dienstleistern zusammen

Die Aufgabe von IT-Verantwortlichen in der städtischen oder kommunalen Verwaltung ist es, die IT-Infrastruktur am Laufen zu halten und vor allen potentiellen Gefahren zu schützen. Die Wünsche und Anforderungen von Bibliotheksnutzerinnen und -nutzern sind bei dieser Aufgabe eher nachrangig. Setzen Sie daher bei der Umsetzung von neuen Angeboten auf professionelle Dienstleister, die Ihre Kundinnen und Kunden im Fokus haben und genau wissen, worauf es ankommt. Gerade wenn viele Personen gleichzeitig im Internet surfen wollen, ist Bandbreite entscheidend, damit alle Dienste gut funktionieren.

Nutzen Sie das Wissen offener Communitys

Wenn Sie nur über begrenzte Budgets für digitale Kundenservices verfügen, investieren Sie Ihre Zeit in die Vernetzung. Es gibt zahlreiche Communitys und Foren, die sich z.B. mit Open WLAN-Lösungen oder Content-Management-Systemen beschäftigen. Sie werden dort viele Lösungen für Ihre Herausforderungen finden. Gute Beispiele dafür sind das Freifunk-Netzwerk sowie die Community zum Content-Management-System WordPress. Die Communitys entwickeln ihre Produkte ständig weiter und bieten zahlreiche professionelle Lösungen zu erschwinglichen Konditionen.

Setzen Sie auf Tablets

Tablets bieten ein breites Spektrum kreativer Einsatzmöglichkeiten – von der Video-Erstellung bis zu E-Learning-Apps. Im Internet finden Sie eine Menge toller Beispiele für den Einsatz von Tablets im Bildungsbereich. Viele App-Anbieter bieten außerdem spezielle Rabatte für Bibliotheken an. Wenn Sie gleichzeitig mehrere Tablets in Ihrer Bibliothek verwalten müssen, finden Sie unter dem Stichwort „Mobile Device Management“ bequeme Lösungen dafür.

Probieren Sie alles selbst aus

Warten Sie nicht, bis Ihre Benutzerinnen und Benutzer sich über zu langsames Internet oder einen veralteten Internet-PC beschweren. Testen Sie selbst alle Dienste und Services, die Sie anbieten, von der WLAN-Verbindung über Apps bis zu den Programmen auf Ihren Kunden-Rechnern. Das Land Nordrhein-Westfalen hat eine umfassende Handreichung für die EDV-Infrastruktur von Öffentlichen Bibliotheken verfasst, in der sämtliche Fragen umfangreich behandelt werden, Sie finden sie auf unserer Website: www.netzwerk-bibliothek.de

„Politiker sollten öfter in öffentliche Bibliotheken gehen, damit sie sehen, was für eine wichtige Rolle wir für die gesellschaftlichen Veränderungen durch Digitalisierung spielen.“



In meiner Kindheit habe ich viel Zeit in der Stadtbücherei Recklinghausen verbracht. Ich bin dort mit meiner Oma hingegangen und durfte mir Comics ausleihen. Später habe ich dann Medienpädagogik studiert und nebenbei Webseiten programmiert. Eigentlich war es nicht mein Ziel, in der Bibliothek zu landen. Was mich aber immer schon interessiert hat, war die Vermittlung von Wissen durch digitale Möglichkeiten. Letztlich geht es in Bibliotheken ja darum, Menschen zu ermöglichen, sich eigenständig Wissensräume zu erschließen.

Daniel Tepe
Stadtbibliothek Bremen

Unser Experte für digitale Infrastruktur

SOCIAL-MEDIA-KOMMUNIKATION

5 Tipps für Social-Media-Kommunikation

1

Seien Sie sichtbar

Bauen Sie einen Dialog auf

2

3

Qualität vor Quantität

Nicht nur Social Media nutzen

4

5

Guidelines und Schulungen gegen Bedenken

Seien Sie dort sichtbar, wo Ihre Nutzerinnen und Nutzer sind

Inzwischen sind Profile in den sozialen Medien mindestens genauso wichtig wie eine eigene Website. Nutzen Sie Social Media, um Neuigkeiten schnell und direkt zu verbreiten und Ihre Bibliothek mit ihren Angeboten bei den Zielgruppen sichtbar machen. Stellen Sie ein Social-Media-Team zusammen, das aus Personen unterschiedlicher Abteilungen besteht. Teilen Sie die Arbeit auf, in Inhalte und Kanäle.

Dialog aufbauen und für Interaktion sorgen

Eine Facebook-Seite ist kein Einwegkanal. Es geht um einen Dialog, nicht um einseitige Werbung. Bauen Sie eine Beziehung zu Ihren Nutzerinnen und Nutzern auf. Nehmen Sie den Rückkanal ernst, hören Sie zu und reagieren Sie schnell auf Feedback. Durch Umfragen, Gewinnspiele, eigene Kommentare und weitere Interaktionen erhöhen Sie Ihre Reichweite.

Qualität vor Quantität

Posten Sie nicht zu viel. Drei- bis viermal pro Woche reicht aus. Wichtiger ist, dass die Informationen relevant sind und dass Sie authentisch und transparent kommunizieren. Beschäftigen Sie sich mit den sozialen Netzen, in denen Sie aktiv sind. Schreiben Sie unter Ihrem eigenen Namen, öffnen Sie Ihre Bibliothek und bieten Sie einen Blick hinter die Kulissen. Fassen Sie sich kurz, bauen Sie Bilder oder Videos ein. Achten Sie darauf, das Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte nicht zu verletzen.

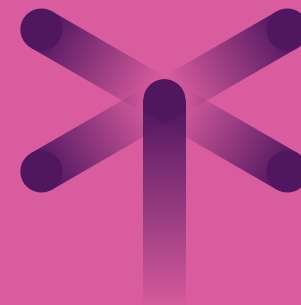
Setzen Sie nicht nur auf Social Media

Wir erreichen nicht alle bei Facebook, Twitter und Co. Twitter ist und bleibt ein Nischenmedium. Instagram hat eine lebendige, jedoch begrenzte Community. Und Facebook macht es nicht registrierten Menschen inzwischen nahezu unmöglich, sich Inhalte anzusehen. Richten Sie sich deshalb auch einen Blog ein, um längere Beiträge zu schreiben, die in die Tiefe gehen und direkt kommentiert werden können.

Guidelines und Schulungen gegen Bedenken

Erstellen Sie klare Guidelines und schulen Sie alle Ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, wie sie am besten in den sozialen Medien kommunizieren. Seien Sie darauf gefasst, dass nicht alles gleich auf große Resonanz stößt, was Sie tun. Schauen Sie einfach, was funktioniert und reagieren Sie darauf.

„Ich versuche immer von den Menschen aus zu denken: Was wünschen die sich von der Bibliothek und wie kann man diese so gestalten, dass sie sich willkommen fühlen?“



Bibliotheken haben für mich schon als Kind eine große Rolle gespielt. Am liebsten habe ich mir Berge von Büchern ausgeliehen, sie auf meinem Bett ausgebreitet und alle angelesen. Diese Begeisterung hat mich auch zum Studium der Bibliothekswissenschaften gebracht. In der Stadtbibliothek Erlangen bin ich für die Online-Kommunikation zuständig, betreue unsere Website, den Newsletter und verantworte unsere Social-Media-Kanäle, von Facebook und Twitter über Youtube bis Instagram. Außerdem organisiere ich unsere Veranstaltungsreihe „Digitaler Salon“ mit Vorträgen und Workshops zu digitalen Themen.

Marlene Neumann Stadtbibliothek Erlangen

Unserer Expertin für
Social-Media-Kommunikation

DIGITALE BIBLIOTHEKS- PÄDAGOGIK



5 Tipps für digitale Bibliothekspädagogik

- 1 **Roboter programmieren**
- 2 **Trickfilme erstellen**
- 3 **Quizzes und Rallyes**
- 4 **Geschichten erfinden mit
PC und Tablet**
- 5 **Programmieren und Pizzaessen
in der Bibliothek**

Roboter programmieren

Nutzen Sie Angebote, die sich auch ohne Informatikkenntnisse durchführen lassen. Optische Programmiersprachen für Kinder wie z. B. Scratch lassen sich schnell erlernen. Für Kinder ist Programmieren besonders anschaulich, wenn sie mit Robotern arbeiten. Es gibt inzwischen viele Roboter, die sich mit dem Tablet oder Smartphone steuern lassen. Bei Vereinen wie „Start Coding“ oder einer Initiative wie „Jugend hackt“ finden Sie Unterstützung.

Trickfilme erstellen

Es gibt eine Reihe spannender Möglichkeiten, schnell und einfach mit Kindern und Jugendlichen eigene Trickfilme zu gestalten. Sie können eigene Geschichten umsetzen oder sogar Filme zu ihren Lieblingsbüchern gestalten. Für Tablets gibt es sogenannte Stop-Motion-Apps. Dabei werden viele einzelne Aufnahmen von minimalen Veränderungen der Figuren gemacht. Durch das Zusammenfügen der Einzelaufnahmen entstehen die Bewegungen im Film. Zusätzlich lassen sich die Filme mit Musik oder gesprochenen Texten vertonen. Auch ohne Tablet können Sie mit Computer und Scanner Legetrickfilme erstellen – einfache Formen oder Figuren aus Papier ausschneiden und einscannen.

Rallyes und Quizzes

Rallyes oder Quizzes zur Wissensvermittlung eignen sich sehr gut zum spielerischen Kennenlernen der Bibliothek. Planen Sie Stationen ein, die an Tablets oder am PC stattfinden, das motiviert und macht die Sache gleich viel unterhaltsamer. Auf der Plattform „Learning Apps“ finden Sie viele interaktive Aufgaben wie Gitter- und Kreuzworträtsel, Multiple-Choice-Aufgaben, Memorys oder Lückentexte.

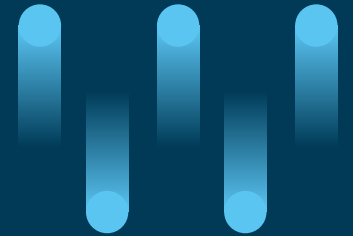
Geschichten erfinden mit PC und Tablets

Es gibt verschiedene hilfreiche Apps und Programme, mit denen Kinder eigene Geschichten entwerfen und animieren können. Z. B. „Knietsches Geschichtenwerkstatt“, ein Programm, mit dem Kinder am Computer Bilder und Texte kombinieren können. Die meisten Programme eignen sich für Kinder ab acht Jahren. So auch „Minibooks.ch“, ein Online-Programm, mit dem sich Faltbüchlein erstellen lassen. Drucken Sie am Ende alles aus und geben Sie es den Kindern mit oder veröffentlichen Sie die Geschichten online.

Hackathons: Programmieren und Pizzaessen in der Bibliothek

Veranstalten Sie Hackathons (Wortschöpfung aus Englisch „to hack“ und „Marathon“). An einem intensiven Wochenende unterstützen Fachleute als Mentoren Jugendliche dabei, ein eigenes Projekt zu programmieren. Dabei sollten ausnahmsweise andere Regeln gelten – Pizzaessen in der Bibliothek muss erlaubt sein.

„Ich möchte, dass Kinder und Jugendliche, die Medien, die sie in der Bibliothek ausleihen, selbst gestalten und sie nicht nur passiv konsumieren.“



Für mich waren Bibliotheken in meiner Kindheit Wunderkammern, aus denen ich stapelweise Bücher wegschleppen durfte, ohne etwas dafür zu bezahlen. Diese Begeisterung hat mich schließlich zu meinem Beruf als Bibliothekarin geführt. Bei der Stadtbibliothek Mannheim bin ich für das Sachgebiet Bibliothekspädagogik zuständig, dazu gehört es, neue Formate zu entwickeln, wie das „N3-Bibliothekslabor“, in dem viele Veranstaltungen und kreative Workshops stattfinden oder das Ausrichten von „Hackathons“, in denen Jugendliche zusammen mit Mentoren Softwareprodukte entwickeln.

Bettina Harling
Stadtbibliothek Mannheim
Unsere Expertin für
digitale Bibliothekspädagogik

Hilfreiche Projekte

Es gibt zahlreiche Vereine, Initiativen und Projekte, bei denen Sie Unterstützung für Ihre Vorhaben finden können. Im Folgenden haben wir einige Organisationen aufgeführt, die Ihnen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen:

Actionbound

Mit der Actionbound-App können spannende, lustige und lehrreiche Smartphone- und Tablet-Rallyes erstellt werden.

<https://de.actionbound.com>

kommerziell, für eine nicht private Nutzung muss eine Lizenz erworben werden

CoSpaces

CoSpaces ist ein 3D-Visualisierungswerkzeug zum Erstellen von eigenen VR-Welten.

www.cospaces.io

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung

Die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) setzt sich dafür ein, dass junge Menschen in Deutschland gut aufwachsen können. Im Themenbereich „Digitale Bildung“ liegt der Schwerpunkt auf der Vermittlung von Medienkompetenzen und der Orientierung in der digitalen Welt.

T: +49 (0)30 - 25 76 76 - 0

E: info@dkjs.de

www.dkjs.de

Deutsche Zentralbücherei für Blinde (DZB)

Das Projekt „Chance Inklusion“ der DZB ermöglicht den Partnerbibliotheken und ihren Leserinnen und Lesern mit Sehbeeinträchtigung den Zugriff auf die Hörbücher der DZB. Zusammen mit dem dazugehörigen Service kann das Bestreben, Inklusion und gleichberechtigte Teilhabe zu verwirklichen, in den Bibliotheken umgesetzt werden.

T: 0341 7113-116

E: bibliothek@dzb.de

www.dzb.de

Weitere Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner

Auch auf unserer „Netzwerk Bibliothek“-Website finden Sie Kontaktdaten von Expertinnen und Experten, an die Sie sich mit Ihren Fragen rund um die Digitalisierung und moderne Gestaltung Ihrer Bibliothek wenden können:

www.netzwerk-bibliothek.de

Die Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen (BAGSO)

Die BAGSO – Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen e.V. ist die Lobby der älteren Menschen in Deutschland. Sie vertreten deren Interessen gegenüber Politik, Wirtschaft und der Gesellschaft. Die Servicestelle „Digitalisierung und Bildung für ältere Menschen“ berät zu allen Themen rund um lebenslanges Lernen und Digitalisierung.

T: +49 228 / 55 52 55 - 54,

E: kontakt@bagso.de

www.bagso.de

Digital-Kompass

Der Digital-Kompass ist ein gemeinsames Projekt der Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen und Deutschland sicher im Netz e.V. und richtet sich an Trainerinnen und Trainer, Helferinnen und Helfer und Engagierte, die in der Seniorenarbeit aktiv sind und Kompetenzen zur sicheren Nutzung digitaler Medien vermitteln.

T: +49 228 - 55 52 55 - 50

E: info@digital-kompass.de

www.digital-kompass.de

Digitale Nachbarschaft (DiNa)

Das Projekt Digitale Nachbarschaft (DiNa) möchte Ehrenamtliche, Vereinsmitglieder, Bürgerinnen und Bürger im sicheren Umgang mit dem Internet und IT-Sicherheit sensibilisieren, trainieren und befähigen, dieses Wissen an andere weiterzugeben.

T: +49 (0) 30 27576-370

E: DiNa@digitale-nachbarschaft.de

www.digitale-nachbarschaft.de

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW widmet sich der Medienkompetenzvermittlung in der Kinder- und Jugendhilfe in Nordrhein-Westfalen.

T: 0221 677741920
E: info@fjmk.de
www.jugendmedienkultur-nrw.de

Kahoot!

Kahoot! ist eine spielebasierte Lernplattform, die von der gleichnamigen Firma betrieben wird.

www.kahoot.com

klicksafe.de

Klicksafe setzt sich dafür ein, Internetnutzerinnen und -nutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln.

T: 0621/5202.271
E: info@klicksafe.de
www.klicksafe.de

Landesanstalt für Medien NRW

Eine der wichtigsten Aufgaben der Medienanstalt NRW ist die Förderung von Medienkompetenz im Land Nordrhein-Westfalen. Menschen sollen selbstbestimmt, kritisch, kreativ und verantwortlich mit Medien umgehen können.

T: 0211 / 77 00 7-0
E: info@medienanstalt-nrw.de
www.medienanstalt-nrw.de

medien+bildung.com

medien+bildung.com ist eine gemeinnützige GmbH der Landesmedienanstalt in Rheinland-Pfalz und ist eine Einrichtung zur Förderung der Medienkompetenz, um Jugendmedienschutz in der Praxis umzusetzen. Sie entwickeln und verwirklichen Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren.

T: +49 621 / 52 02 256
E: info@medienundbildung.com
www.medienundbildung.com

Multimediamobile

Die Multimediamobile schulen Lehrkräfte und außerschulische Pädagoginnen und Pädagogen beim Einsatz von Multimedia in der Bildungsarbeit. Sie zeigen, wie die Beschäftigung mit Medien zum interessanten Gegenstand von Unterricht und Projektarbeit gemacht werden kann.

T: 05 11 / 28 477 0
E: info@nlm.de
www.multimediamobile.de

Netzwerk Medienkompetenz Schleswig-Holstein

Das Netzwerk Medienkompetenz Schleswig-Holstein hat das Ziel, die vielfältigen Angebote zur Vermittlung von Medienkompetenz zu bündeln und damit die Möglichkeit zu eröffnen, ein angemessenes Maß an Medienkompetenz zu erwerben.

www.oksh.de

Onilo

Onilo bietet animierte Kinderbücher bekannter Verlage für die Lern- und Leseförderung an.

www.onilo.de
kommerziell, Lizenz muss erworben werden

SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht

Die Initiative „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht“ ist ein Elternratgeber zur Mediennutzung, der Erziehende dabei unterstützt, ihre Kinder im Umgang mit Medien zu stärken.

T: 030 / 52 68 52-132
E: service@schau-hin.info
www.schau-hin.info

spielbar.de

spielbar.de ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele, sie informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen.

E: spielbar@bpb.de
www.spielbar.de

Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber-NRW ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps und liefert Tipps für Gaming-Angebote in der Kinder- und Jugendhilfe.

T: 0221-677741920
E: info@computerprojekt-koeln.de
www.spieleratgeber-nrw.de

Stiftung Digitale Chancen

Aufgabe der Stiftung Digitale Chancen ist es, die gesellschaftlichen Folgen der Digitalisierung zu erforschen, sich für den chancengleichen Zugang aller Menschen zum Internet einzusetzen und ihre Medienkompetenz zu stärken.

T: 030-437277-41
E: redaktion@digitale-chancen.de
www.digitale-chancen.de

TOMMI – Der Deutsche Kindersoftwarepreis

Der Kindersoftwarepreis TOMMI ist eine Auszeichnung für Kindersoftware, sowohl Lernsoftware als auch PC- und Konsolenspiele, die seit 2002 auf der Frankfurter Buchmesse verliehen wird.

T: 030.857 330 30
E: post@feibel.de
www.familieundco.de

Start Coding e.V.

Start Coding e.V. möchte einen gesellschaftlichen Einstellungswandel anstoßen und Menschen befähigen, ihr Leben und die Gesellschaft aktiver mitzugestalten, indem sie sich an digitalen Schaffensprozessen beteiligen. Sie möchten kreative Zugänge zu modernen Technologien schaffen und Hemmschwellen abbauen.

www.start-coding.de

**Kampagne „Netzwerk Bibliothek“
Deutscher Bibliotheksverband e.V. (dbv)**

Bundesgeschäftsstelle
Fritschestraße 27–28
10585 Berlin

Tel. 030 644989910
dbv@bibliotheksverband.de

www.bibliotheksverband.de
www.netzwerk-bibliothek.de

🐦 www.twitter.com/bibverband
📘 www.facebook.com/deutscherbibliotheksverband
#einfachdigital

Redaktion:

Maiken Hagemeister
Bettina Harling
Annabell Huwig
Esther Israel
Marlene Neumann
Daniel Tepe

Texte:

Julian Philipp Schlüter

Fotos:

Janko

Gestaltung:

www.mor-design.de

Druck:

Druckerei Killinger GmbH

dbv
Deutscher
Bibliotheksverband e.V.



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung