

06.12.2016

## **"Spiel mir den Film zum Buch" verbindet alte und neue Medien**

Um die Verbindung von alten und neuen Medien geht es in einem neuen Projekt der Stadtbibliothek Ludwigshafen. "Spiel mir den Film zum Buch" verknüpft Leseförderung mit praktischer digitaler Medienarbeit. Umgesetzt wird "Spiel mir den Film zum Buch" von der Stadtbibliothek Ludwigshafen, dem Bereich Jugendförderung und Erziehungsberatung der Stadt Ludwigshafen und dem OK-TV Ludwigshafen mit medienpädagogischer Unterstützung von medien+ bildung.com. Dadurch profitiert das Projekt von der Vernetzung erfahrener lokaler Partner und der Einbindung ehrenamtlicher Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Es spricht Kinder und Jugendliche im städtischen Umfeld an, deren Zugänge zum Bildungsangebot erschwert sind.

"Spiel mir den Film zum Buch" besteht aus zwei Modulen. Im ersten Modul, das im November 2016 gestartet ist und bis Januar 2017 dauert, erstellen Jugendlichen aus den beteiligten Jugendtreffs Westend und Jugendfreizeitstätte Ruchheim Buchtipps und bauen eine YouTube-Bibliothek auf. Im zweiten Modul, das in den Osterferien 2017 stattfinden wird, werden aus dieser Bibliothek Bücher beziehungsweise Präsentationen ausgewählt, um sie in der virtuellen Welt in Minecraft nachzubauen.

Bei den Buchvorstellungen können sich die Kinder und Jugendliche, ähnlich wie beim "Book-Slam", unterschiedlicher Methoden bedienen. Die Präsentationsformen reichen von Vorlesen, szenischen Darstellungen, Rollenspiel, Pantomime, Trailer bis zum Schattenspiel. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Präsentationen werden auf dem YouTube-Kanal der Stadtbibliothek veröffentlicht.

Im zweiten Modul bauen die Kinder und Jugendliche Orte, Gebäude und Landschaften ihres Lieblingsbuchs als virtuelle Welten nach und stellen ihre Visualisierungen im Rahmen eines Wettbewerbs anderen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen vor. Minecraft ist ein ideales Mittel um die Vorstellungswelt von Kindern und Jugendlichen zu visualisieren.

Ziel beider Module ist es, alte und neue Medien sinnstiftend zu verbinden und dabei den beteiligten Kindern und Jugendlichen gleichzeitig einen Bezug zum Lesen zu eröffnen. Das gedruckte Buch hat wegen seiner haptischen Qualitäten einen besonderen Reiz. Die Texte professioneller Autorinnen und Autoren öffnen Vorstellungsräume und regen die Kreativität an. Die neuen Medien wie Video und virtuelle Minecraft-Welten ermöglichen es den Kindern und Jugendlichen, diesen inneren Bildern Ausdruck zu verleihen und lassen sich als digitale Artefakte im Netz mit anderen teilen.

Die Workshops werden von qualifizierten Medienpädagoginnen und -pädagogen von medien+bildung.com und Leseförderungsfachkräften der Stadtbibliothek durchgeführt. Unterstützt werden sie dabei von ehrenamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die zum Teil aus dem Umfeld der Jugendtreffs, aber auch aus dem bestehenden Buchclub für junge Erwachsene "Pageturner" der Stadtbibliothek gewonnen werden konnten.

OK-TV ist Experte für die Erstellung von Videoclips und stellt Filmtechnik zur Verfügung. Zudem wird das Projekt vom OK-TV filmisch dokumentiert.

Das Projekt konnte durch Projektmittel von "Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien" des Deutschen Bibliotheksverbands in Kooperation mit der Stiftung Digitale Chancen im Rahmen

von "Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung" ermöglicht werden.

Ihre Buchtipps präsentieren die Kinder und Jugendlichen am 20. Februar 2017 in der Stadtbibliothek. Dort sollen dann am 12. Juni 2017 außerdem die besten Minecraft-Visualisierungen ausgezeichnet werden.