

15.02.2017

## **"Spiel mir den Film zum Buch": Jugendliche präsentieren Video-Clips**

Um die Verbindung von alten und neuen Medien geht es in dem Projekt "Spiel mir den Film zum Buch" der Stadtbibliothek Ludwigshafen. Es 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 dauerte, haben Jugendliche aus dem Kinder-Eltern-Haus in Mitte und der Jugendfreizeitstätte Ruchheim Buchtipps erstellt und eine YouTube-Bibliothek aufgebaut. Bei den Buchvorstellungen konnten sich die Kinder und Jugendlichen, 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.

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

Beteiligt haben sich bisher 23 jugendliche Besucherinnen und Besucher im Alter zwischen neun und 15 Jahren aus dem Kinder-Eltern-Haus in Mitte und aus der Jugendfreizeitstätte Ruchheim.

Sie präsentieren am Montag, 20. Februar 2017, 17 Uhr, in der Kinder- und Jugendbibliothek, Bismarckstraße 44-48, ihre als Videoclip gedrehten Buchtipps.

Im zweiten Modul, das in den Osterferien 2017 stattfinden wird, werden aus dieser Video-Clip-Bibliothek Bücher beziehungsweise Präsentationen ausgewählt, um sie in der virtuellen Welt in Minecraft nachzubauen. Im Rahmen eines Wettbewerbs stellen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre Visualisierungen 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.

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.