

## Angebote

### Drucken hoch drei!

3D-Druck verstehen und ein eigenes Objekt mit einem 3D-Druck-Stift drucken  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 6 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

### Tonstudio

Digitale Instrumente bauen, spielerisch  
Musiktheorie aneignen und digital Musik machen  
Dauer: 2,5 Stunden  
Bis zu 12 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

### Mit Trick zum Film

Interesse an der kreativen Videoarbeit wecken, Grundlagen der Video- und Filmproduktion vermitteln  
Dauer: 4 Stunden (auch im Rahmen von Projekttagen möglich)  
Bis zu 8 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

## Kontakt und Ansprechpartner

### Mobiles Medienlabor - Stadtbibliothek Ulm

Vestgasse 1, 89073 Ulm

[www.stadtbibliothek.ulm.de/bildungspartner/mobiles-medienlabor](http://www.stadtbibliothek.ulm.de/bildungspartner/mobiles-medienlabor)

Melanie Keil (Leitung Kinderbibliothek)  
Tel.: 0731/161-4160

Natascha Könches (Medienpädagogin)  
Tel.: 0731-161-4143

**E-Mail:**  
[medienlabor@ulm.de](mailto:medienlabor@ulm.de)

**Das Mobile Medienlabor wird gefördert von:**

 **Bibliotheks  
gesellschaft  
Ulm e.V.**

gefördert von  **Sparkasse  
Ulm**

  
Stadtbibliothek  
Ulm

[www.stadtbibliothek.ulm.de](http://www.stadtbibliothek.ulm.de)

## Mobiles Medienlabor

## Stadtbibliothek Ulm

Angebote für Grundschulen und Kitas



  
Stadtbibliothek  
Ulm

### Was ist das Mobile Medienlabor?

Digitale Medien gehören heute ganz selbstverständlich zum Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen. Smartphones, Tablets und andere digitale Geräte eröffnen viele Möglichkeiten zur Nutzung, aber auch viele Entwicklungs- und Lernchancen.

In Schulen und Kindertageseinrichtungen fehlt oft die Ausstattung oder die Kapazität sich mit allen Ausprägungen der Digitalisierung auseinanderzusetzen. Hier setzt das Mobile Medienlabor an: Es ermöglicht den Kindern viele spannende Projekte, bei denen sie lernen, kreativ und kompetent mit digitalen Medien umzugehen. Angeleitet werden sie dabei von Medienpädagog\*innen, welche immer mit vor Ort sind.

### Wie kann ich das Mobile Medienlabor buchen?

Sie buchen eines oder mehrere der kostenlosen Angebote und das Mobile Medienlabor kommt zu Ihnen an die Schule oder in die Kindertageseinrichtung. Kontaktinformationen finden Sie auf der Rückseite.

### Was ist gut zu wissen?:

- Beim Mobilen Medienlabor handelt sich um ein Auto, vollgepackt mit digitalen Medien. Medienpädagog\*innen der Stadtbibliothek Ulm haben dazu passende Vermittlungskonzepte, die sie mit den Kindern durchführen können. Sie fahren ganz einfach zu Ihnen an die Schule oder Kindertageseinrichtung. Als Mobil der Zukunft fährt das Mobile Medienlabor natürlich mit Strom.
- Alle Angebote haben Bezug zum Buch, zur Lese- und Sprachförderung!
- Das Mobile Medienlabor stellt eine **Erweiterung** des vielseitigen Angebots der Stadtbibliothek dar und weckt gleichzeitig das Interesse, die Stadtbibliothek als Ort zu erleben.
- Alle Angebote sind **kostenlos!**

### Für Vorschulkinder (ab 5/6 Jahren):

#### Appgelesen - Bilderbuch-App

Sprach- und Leseförderung sowohl mit Sachbüchern als auch mit dem Tablet  
Dauer: 2 Stunden  
Bis zu 8 Kinder

#### Programmier' die Biene - BeeBot

Unterschiede zwischen Mensch und Robotern erkennen, Robotorbiene programmieren  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 8 Kinder

### Für Klasse 1-4:

#### Klangmeisterschaft mit Keezy

Gehör schulen, Wortschatz üben, digitale Aufnahmemöglichkeiten verstehen und nutzen  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 1-2

#### Die Welt der sprechenden Tiere mit Tellimero

Sprach - und Leseförderung. Sachinformationen kreativ und digital vermitteln  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 1-4

#### Bring das Bild zum Klingen mit Tellimero

Sprach - und Leseförderung - Ein eigenes sprechendes Bilderbuch herstellen  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 1-4

#### Geräuschewerkstatt

Kreativer Umgang mit Tablet und Alltagsgegenständen  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 2-4

#### Programmieren wie die Profis mit Scratch Jr. (App)

Erste Einblicke und Erfahrungen in das Thema Informatik mit grafischer Programmiersprache  
Dauer: 3 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 2-4

#### Ich sehe was, was du nicht siehst mit Augmented Reality

Erweiterte Realität kennenlernen und verstehen. Wissen aneignen mit neuer Technik und bewährten Mitteln  
Dauer: 1,5 - 2,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

#### Programmier-Werkstatt (Dash-Roboter)

Einfache, grafische Programmiersprache kennenlernen und eigene Geschichte mit dem Dash-Roboter auf dem Tablet programmieren  
Dauer: 2 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

#### Tauche ein in neue Welten mit Virtual Reality

Virtuelle Realität kennenlernen und verstehen. Wissen aneignen mit neuer Technik und bewährten Mitteln  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

#### Ohren gespitzt! Hörspiel selber gestalten

Medien auf vielfache Weise erleben und einsetzen. Kinder werden zu aktiven und kreativen Mediengestalter\*Innen  
Dauer: 3 Stunden (auch im Rahmen von Projekttagen möglich)  
Bis zu: 10 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4

#### Spielerfinder-Werkstatt

Analog und Digital verbinden, um das erste eigene Spiel zu entwickeln  
Dauer: 1,5 Stunden  
Bis zu 30 Schüler\*innen  
Klasse: 3-4