



# Themenprojekte

Um eine fokussierte und vertiefende Erkundung spezifischer Interessen im Rahmen der Bibliothek zu ermöglichen, werden sogenannte „Themenprojekte“ angesetzt. Durch diese Projekte können Teilnehmende begleitet Informationen zu konkreten Sachverhalten sammeln und präsentieren.

Ab der 5. Klasse

## Book-Face-Challenge

Themen: Fotografie, Technik, Kreativität

Inhalt: Bücher und Fotografie werden auf kreative Weise miteinander verbunden. Buchcover werden vor einem „realen“ Hintergrund so fotografiert, dass das Buch möglichst nahtlos in den Hintergrund einfließt. Die Teilnehmenden können sowohl ihre fotografischen Fähigkeiten als auch ihre Kreativität ausleben, verbessern und erkunden. Anschließend können die Bilder noch bearbeitet und in einer gemeinsamen Präsentation ausgestellt werden.

## Escape-Room mit Actionbound

Thema: Bibliothekseinführung

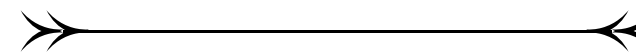
Inhalt: Der Escape-Room bietet ein App-begleitetes und multimedial aufbereitetes Kennenlernen der Bibliothek und ihrer Angebote. Die Teilnehmenden erkunden selbstständig und mit Tablets ausgestattet die Räumlichkeiten. Verschiedene Zahlen-, Buchstaben- und Logikrätsel sind in eine mitreißende Rahmengeschichte eingebettet.



## Künstliche Intelligenz I

Themen: Medienkompetenz, Kreativität, MINT

Inhalt: In unserer KI-Werkstatt entdecken Kinder und Jugendliche spielerisch die Chancen und Risiken Künstlicher Intelligenz. Sie lernen, echte von KI-generierten Bildern zu unterscheiden, erhalten kreative Aufgaben über „Challenge-Karten“ und üben das richtige Prompten. Zum Schluss können die Teilnehmenden gemeinsam mit der KI eine eigene Geschichte schreiben.



Ab der 7. Klasse

## Projekttag: Kreativ durch die Merseburger Rabensage

Themen: Regionalkunde, Kreativität

Inhalt: Die SchülerInnen setzen den Inhalt der Merseburger Rabensage kreativ um – in Form eines Comics, als Theaterstück oder Podcast. Im Anschluss werden die Ergebnisse gemeinsam präsentiert. Kenntnisse zu der Rabensage werden vorausgesetzt.

## Comic, Graphic Novel & Manga: Literatur in Bildern

Thema: Genreeinführung

Inhalt: Dieser Workshop dient der Vorstellung von grafischer Literatur, deren Geschichte und Herkunft. Teilnehmende entdecken dafür zuallererst die „Comics & Co“-Abteilung der Bibliothek. In einer anschließenden Stationsarbeit werden Comic, Graphic Novel und Manga weiter vertieft.



## Fake News

Thema: Medienkompetenz

Inhalt: SchülerInnen lernen spielerisch anhand eines interaktiven Escape Games Informationsquellen und Daten kritisch zu analysieren, zu interpretieren und zu bewerten. Sie lernen die Gefahren und Risiken in digitalen Umgebungen zu reflektieren und zu berücksichtigen und die Wirkung von Medien sowie die Chancen und Risiken für sich selbst und Gesellschaft zu reflektieren.

## Künstliche Intelligenz II

Themen: Medienkompetenz, Recherchekompetenz

Inhalt: Diese Veranstaltung kombiniert interaktive Elemente mit Wissensvermittlung rund um künstliche Intelligenz. Die SchülerInnen erweitern ihre Medienkompetenz, indem sie die Chancen und Grenzen von KI-Technologien kennenlernen. Durch verschiedene praktische Aufgaben werden sie zum kritischen Denken und Handeln angeregt und erwerben dabei wichtige Reflexionskompetenz. Ein weiterer wichtiger Bestandteil ist dabei der kritische Umgang mit Informationen. Die SchülerInnen verwenden das Brockhaus Schullexikon, um die Korrektheit der von der KI generierten Texte zu überprüfen. Dabei lernen sie, Fakten von Fehlinformationen zu unterscheiden.



Wir freuen uns auf Ihren Besuch!



[bibliothek.merseburg.de](http://bibliothek.merseburg.de)

STADTBIBLIOTHEK MERSEBURG  
König-Heinrich-Str. 20  
06217 Merseburg  
Tel: 03461 445560  
E-Mail: [stadtbibliothek@merseburg.de](mailto:stadtbibliothek@merseburg.de)

