

CODEWEEK

NIEDERSACHSEN

RECAP 2024 UND AUSBLICK 2025

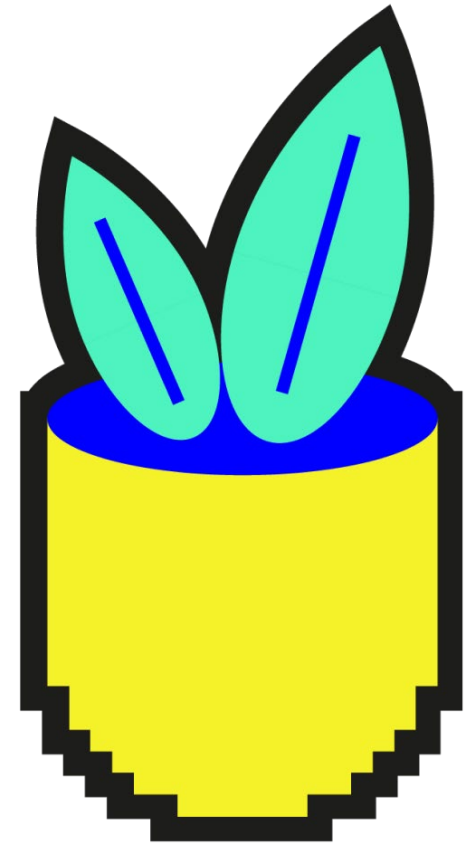


Büchereizentrale
Niedersachsen

...für Bibliotheken in Bewegung

Agenda

- Zahlen und Fakten 2024
- Presse und Öffentlichkeitsarbeit 2024
- Workshops und Veranstaltungen 2024
- Praxisbericht aus Cloppenburg
- Ausblick 2025
- Fragen



Was ist die Code Week?

- EU-weite Bewegung
- Begeisterung wecken für das coden und tüfteln
- Zielgruppe 5-18 Jahre
- Seit 2013
- Zwei Wochen im Herbst
- Funktioniert und wächst durch die Arbeit vieler Akteure

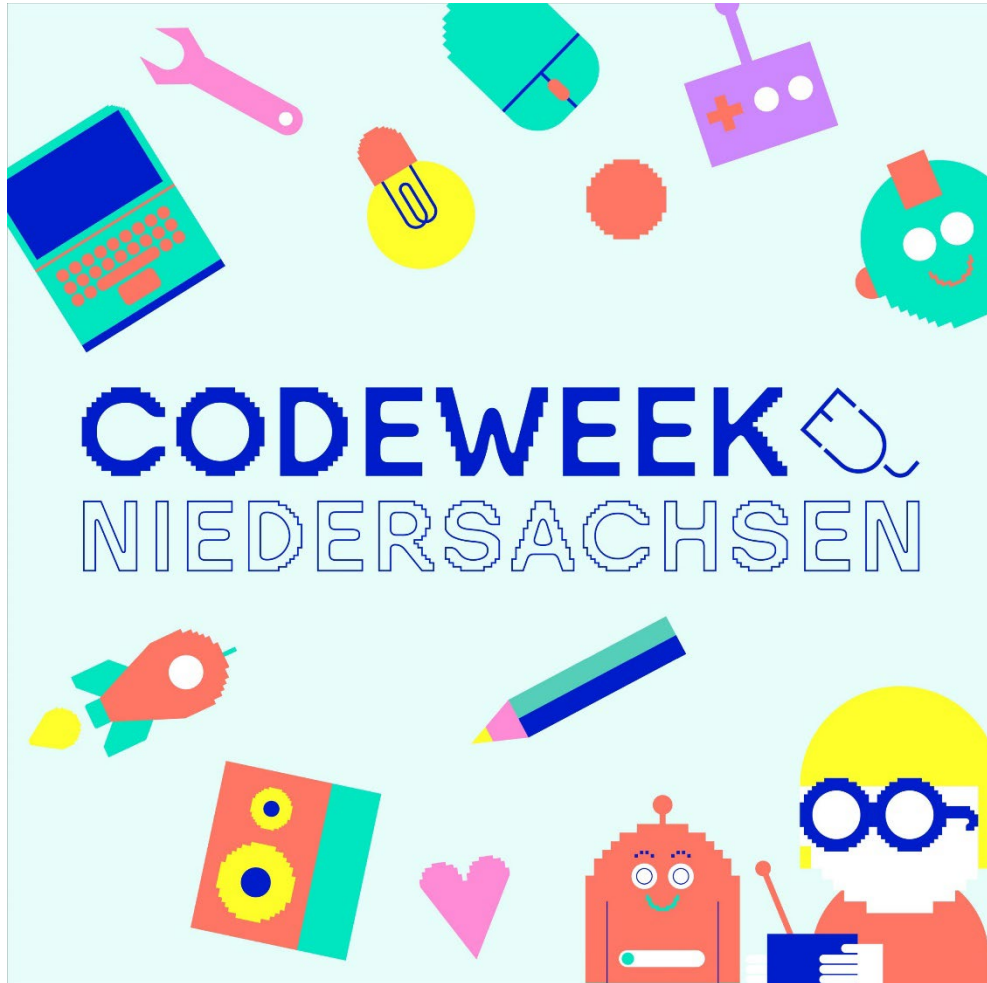


Code Week Niedersachsen 2024



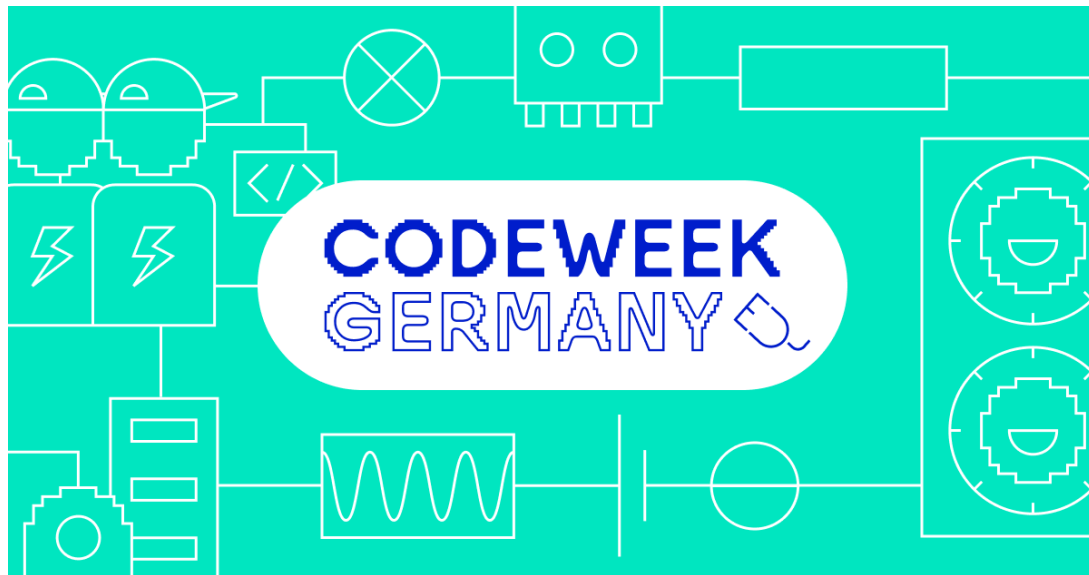
- ca. 80 Veranstaltungen
- 35 Veranstalter:innen
- darunter 20 Bibliotheken

Code Week Niedersachsen 2024 - Lamapoll

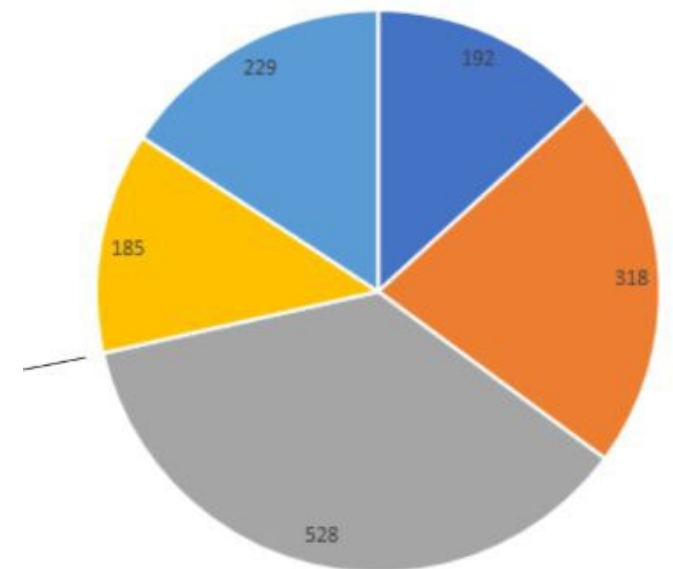


- 16 Rückmeldungen
- Median Durchschnittsalter 8 Jahre
- 75 % Bibliothek
- 12,5 % Schule
- 93,75 % VA für Zielgruppe auch außerhalb Code Week
- 55 % keine Vernetzung mit anderen Bildungsakteuren
- 75 % erste Code Week 2024

Code Week Deutschland 2024

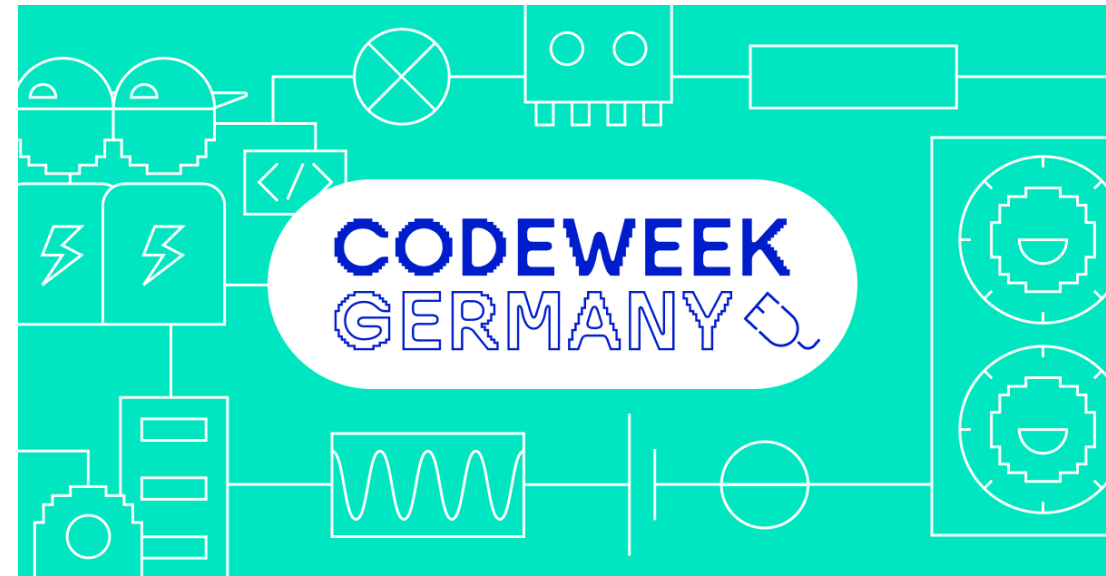
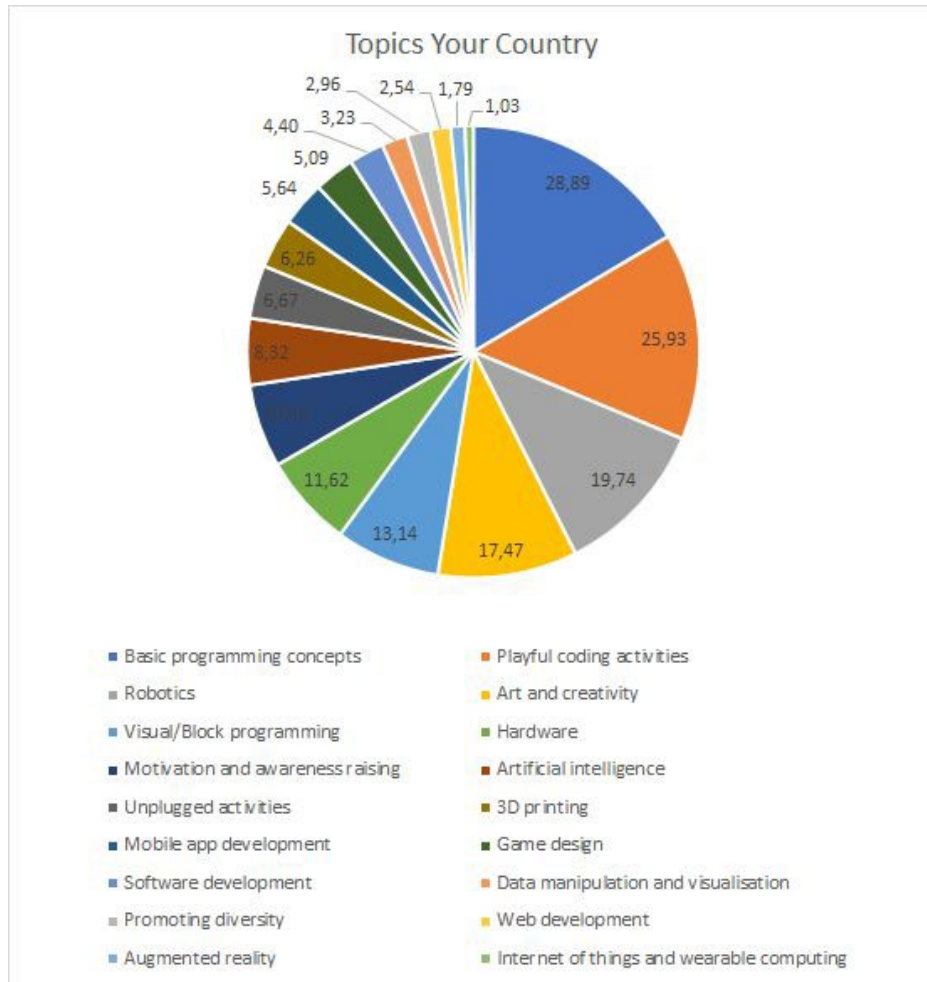


- 1.370 Aktivitäten (Rekord!)
- Top 8 der Teilnehmerländer
- Bibliotheken aktivste Veranstalter



■ school ■ library ■ non profit ■ private business ■ other

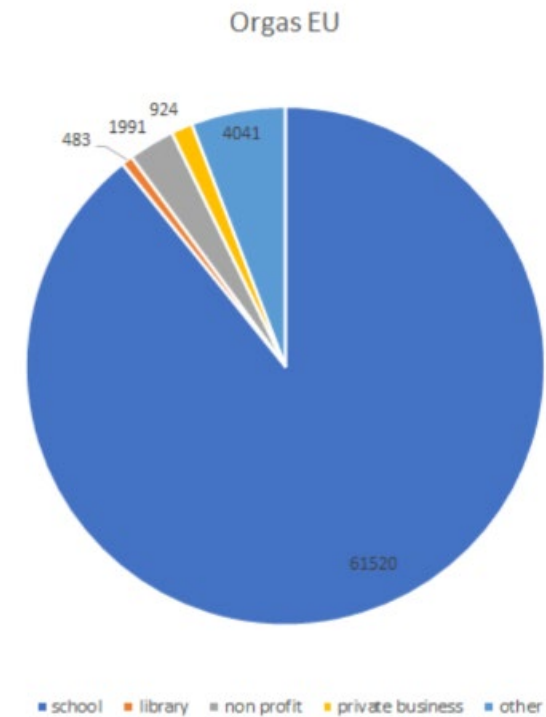
Code Deutschland 2024



Code Week EU 2024

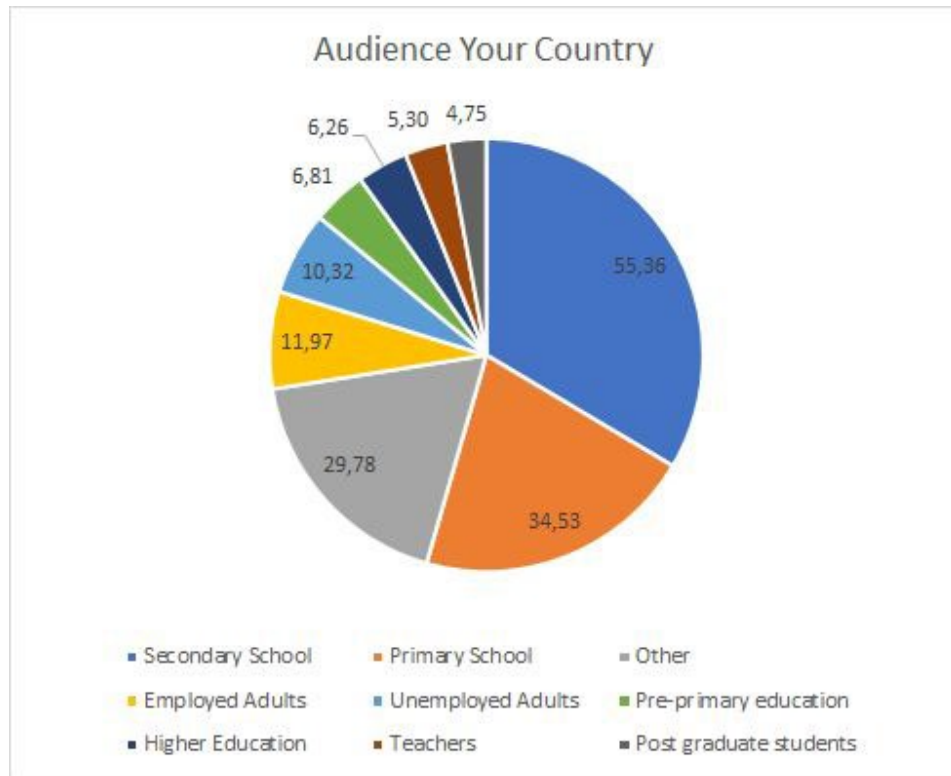
CodeWeek. 

- 66.925 Veranstaltungen
- Großteil in Schulen

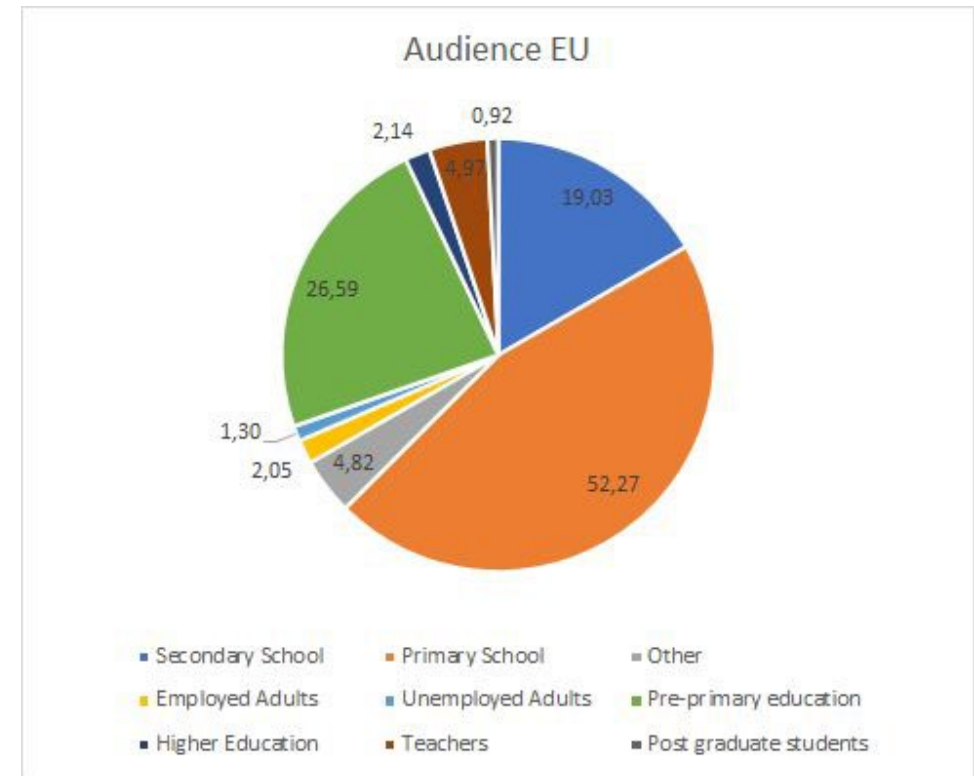


Code Week 2024

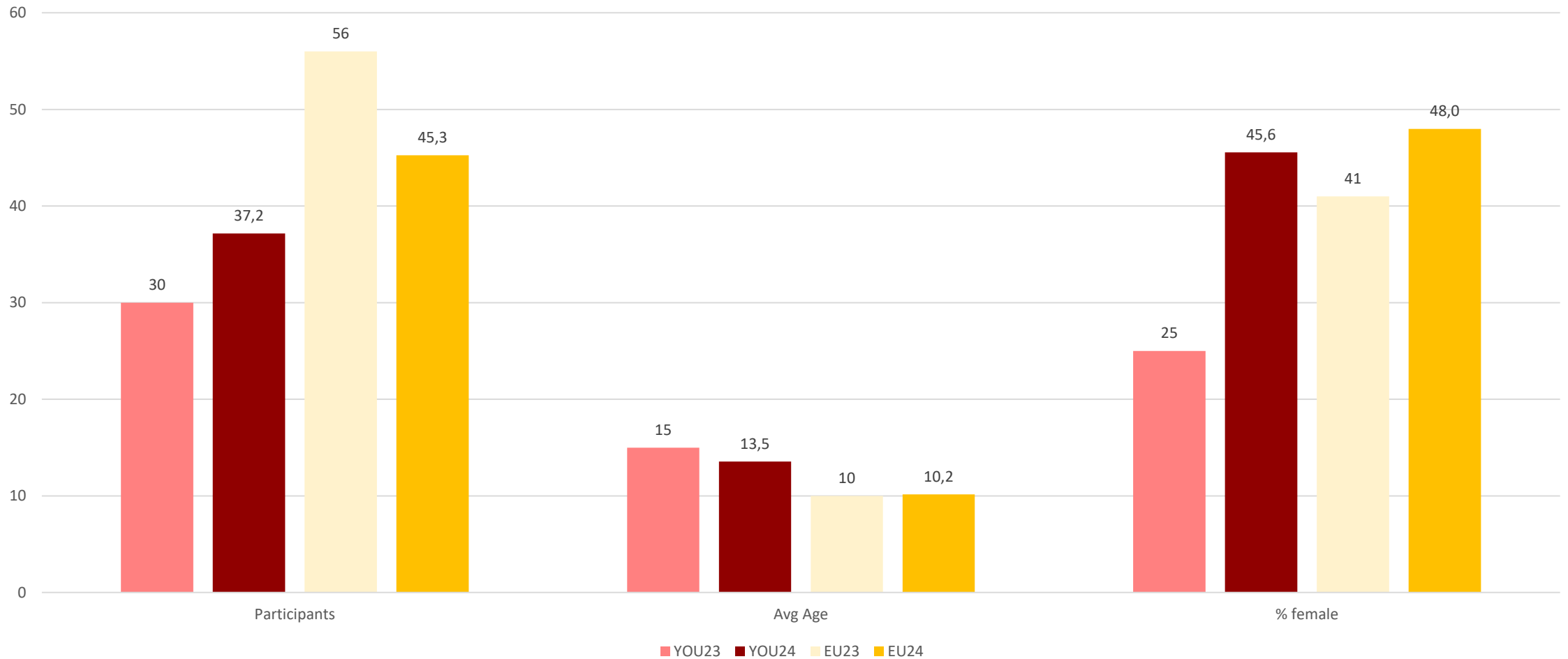
Zielgruppe Deutschland



Zielgruppe EU



Teilnehmende Code Week EU und Deutschland



Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

- PM der BZ im Juni
- PM durch Agentur September
- Payed Ads Social Media (Körper-Stiftung)
- Newsletter, News, Social Media der BZ und Körper-Stiftung (Takeover)
- Newsletter ALf
- Kits Blog der NLQ
- Lokale Pressearbeit



CODE WEEK 2024

www.bz-niedersachsen.de

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit



Nils Arndt, Martina Schürmann

Kompetenzen fördern, Netzwerke bilden und Bibliotheken sichtbar machen

Die Code Week Niedersachsen unterstützt die digitale Bildung von Kindern und Jugendlichen

Die Büchereizentrale Niedersachsen gründete 2024 den Code Week Regio-Hub Niedersachsen und motiviert Akteure landesweit, bei Kindern und Jugendlichen Begeisterung für das Programmieren zu wecken. Die Stadtbibliothek Hannover hat sich mit einem umfangreichen Programm beteiligt.

Kinder und Jugendliche mit Spaß und vielfältigen Aktionen für das Programmieren und Tüfteln zu begeistern und einen Blick hinter die Kulissen der digitalen Welt gewähren, das ist das Ziel der Code Week, die EU-weit seit 2013 für jeweils zwei Wochen im Herbst stattfindet. Im Jahr 2023 standen in ganz Europa rund 72.000 Veranstaltungen auf dem Programm, davon etwa 1.250 in Deutschland und 20 in Niedersachsen. Code-Week-Workshops und sonstige Mitmachangebote werden von Schulen, Bibliotheken, Hochschulen, Vereinen, Initiativen, Stiftungen und allen anderen, die sich für die digitale Bildung von Kindern und Jugendlichen engagieren möchten, angeboten.

In Bibliotheken finden ganzjährig Angebote zur Förderung der Medienkompetenz von Heranwachsenden statt. Viele Bibliotheken betreiben einen Makerspace, in dem 3D-Drucker ausprobiert oder Roboter programmiert werden können. In Ferienprogrammen stehen landesweit häufig Programmierworkshops mit Scratch oder Lego-Robotern auf dem Programm. Bee-Bots und Blue-Bots haben in vielen Bibliotheken Einzug gefunden und erste Programmiererfahrungen werden so schon mit Kita-Kindern erprobt.

Die Büchereizentrale unterstützt die Bibliotheken in diesem Bereich ebenfalls und entwickelt in ihrer Kreativwerkstatt digitale Veranstaltungskonzepte, die sie den Öffentlichen Bibliotheken zur kostenfreien Nutzung zur Verfügung stellt. Mit ihren Mach-mal-Boxen hat sie »ready-to-use«-Angebote etabliert, die neben Geräten auch alle Materialien, Konzepte und Anleitungen enthalten, um sie ohne große Vorbereitung direkt bei Veranstaltungen in Bibliotheken einsetzen zu können. Ozobots, Bee- und Blue-Bots, VR-Brillen, Sphero Bolt und Makey Makeys finden so den Weg in die Bibliothek und damit zur Zielgruppe.

Möglichkeiten zum Mitmachen sind also, entweder durch die eigene Ausstattung oder die Büchereizentrale, vorhanden. »Wir möchten zeigen, wie engagiert und aktiv die Bibliotheken im Bereich Coding und Making sind und sie ermutigen, sich mit Workshops und Aktionen bei der Code Week zu beteiligen«, sind sich Martina Schürmann, Sabrina Juhst und Sylvia Chudasch, das Team Kreativwerkstatt der Büchereizentrale, einig. Und damit war auch die Idee geboren, den Code Week Regio-Hub Niedersachsen zu gründen.

Der Regio-Hub Niedersachsen ist 2024 entstanden

In mittlerweile 15 Regio-Hubs bundesweit schließen sich engagierte Menschen und Organisationen zusammen, um in ihrer Stadt, ihrer Region oder ihrem Bundesland für die Code Week zu werben. Sie werden von der Körber-Stiftung mit Sitz

Artikel in BuB

Ausgabe 01/2025

Büchereizentrale Niedersachsen
und Stadtbibliothek Hannover

Workshops und Veranstaltungen 2024



Stadtbücherei Delmenhorst

- Cubetto, Blue-Bots, Bee-Bots, Ozobots, Sphero Bolt
- Lego Education Spike
- Smart Fashion nähen
- Escape Room mit Minetest
- Gamedesign mit Scratch
- VR-Brillen



Stadtbibliothek Hannover

Workshops und Veranstaltungen 2024



Mediothek Diepholz

- Minecraft- Erschaffe deine eigene Bibliothek
- Calliope, Arduino und Makey Makey
- 3D-Druck
- Gamedesign mit Scratch
- VR-Brillen

**Sphero Bolt: RUND
durch die Bücherei**



**Mo., 14. Oktober
10:30 Uhr**

Lasst euch vom Sphero Bolt für die Themen Robotik und Programmierung begeistern - Anfänger*Innen ab 9 Jahren sind gefragt! Wir spielen mit dem Roboterball und ihr lernt ganz nebenbei, wie Coding aussehen kann.

Stadtbücherei Walsrode

Code Week in der KÖB St. Andreas Cloppenburg



- Melanie Baro
- Stellvertretende Leitung, Medienpädagogin
- Veranstaltungsarbeit, Betreuung media.lab, Beratung Onleihe, Bestandspflege
- Schwerpunkt Kinder- und Jugendmedien

CODEWEEK 2024

NIEDERSACHSEN



Ein Rückblick auf unsere erste CodeWeek



MELANIE BARO

(zertifizierte) Medienpädagogin
stellvertretende Leitung Bücherei

Katholische Öffentliche Bücherei (KÖB) St. Andreas

AUF DER SUCHE ...

Medienpädagogischen Angeboten in Cloppenburg

Kooperationen und MitstreiterInnen

Austausch und Ideen



... UND GEFUNDEN

Medienzentrum des Landkreises

Arbeitskreis Medien des Landkreises

bz Niedersachsen mit vielen Angeboten

... und der Code Week



Von der Idee zur Code Week

Was kann uns das Medienzentrum zur Verfügung stellen?

Neuanschaffungen aus dem DigitalPakt

- Cubetto,
- zusätzliche BlueBot
- Calliope Erweiterungssets von Fischer Technik
- komplettes Aufnahmestudio

Kreativwerkstatt
der Büchereizentrale Niedersachsen

- Fortbildung bzw. Angebote der Kreativwerkstatt,
- Ideen auch aus den Konzepten





CODEWEEK
NIEDERSACHSEN

CodeWeek in Cloppenburg

14.10. - 18.10.2024

Jedes Jahr im Herbst engagieren sich Hunderte Menschen und Initiativen in ganz Europa, um Kinder und Jugendliche für die digitale Welt zu begeistern.

Wir sind dabei!

Eine Zusammenarbeit der Bücherei St. Andreas und dem Medienzentrum Cloppenburg



14 Montag	CUBETTO 15.00 Uhr in der Bücherei St. Andreas
MIT CUBETTO & GRÜFFELO UNTERWEGS Erste Programmierversuche für Kindergartenkinder!	
15 Dienstag	BLUE-BOT 15.00 Uhr in der Bücherei St. Andreas
ENTDECKE DIE WELT DES BLUE-BOT Programmieren für Grundschul Kinder	
16 Mittwoch	OZOBOTS 15.00 Uhr im Medienzentrum
ENTDECKE DIE WELT DER OZOBOTS Programmieren mit Farben für Schüler*innen ab der 5.Klasse	
17 Donnerstag	CALLIOPE 15.00 Uhr im Medienzentrum
ENTDECKE DIE WELT VON CALLIOPE Programmieren für Schüler*innen der weiterführenden Schulen	
18 Freitag	PRÄSENTATION 10.00 Uhr im Medienzentrum

Anmeldung in der Bücherei St. Andreas
telefonisch unter 04471/7014990 oder per Mail buecherei@katholisch-clp.de

← Kindergarten

← Grundschule

← ab 5.Klasse

← weiterführende Schulen

← TeilnehmerInnen



Melanie Baro, Medienpädagogin Bücherei Cloppenburg



1.Tag - Cubetto in der Bücherei



Ich bin Cubetto,
ein Bodenroboter aus
Holz!

Übertragungsknopf

Steuerungsbrett

Richtungsblöcke

1.Tag - Cubetto in der Bücherei



Kamishibai "Der Grüffelo"

mit Erklärungen zur Funktionsweise des Cubetto

Stationen zur freien Auswahl

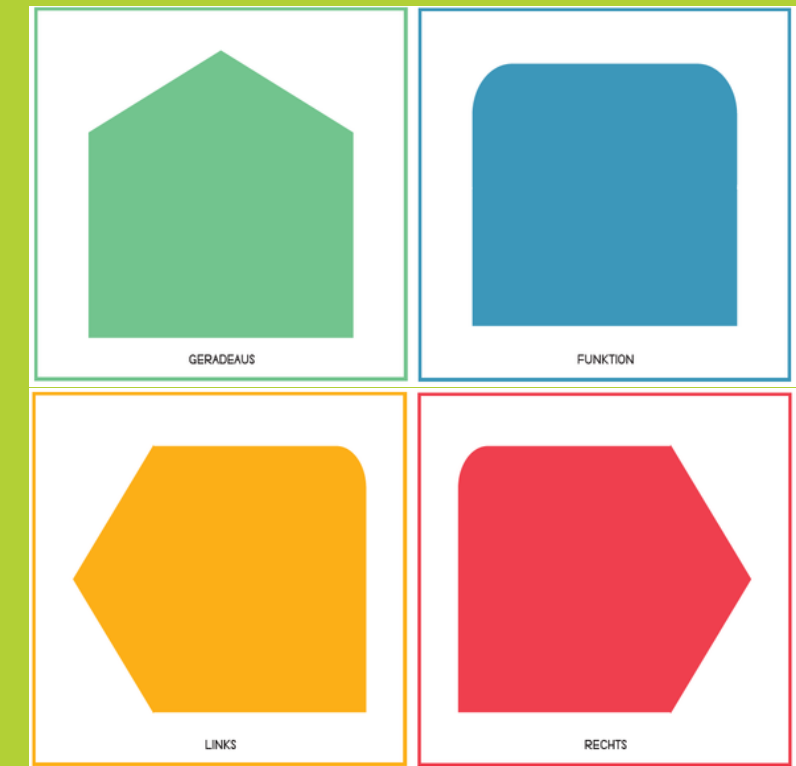
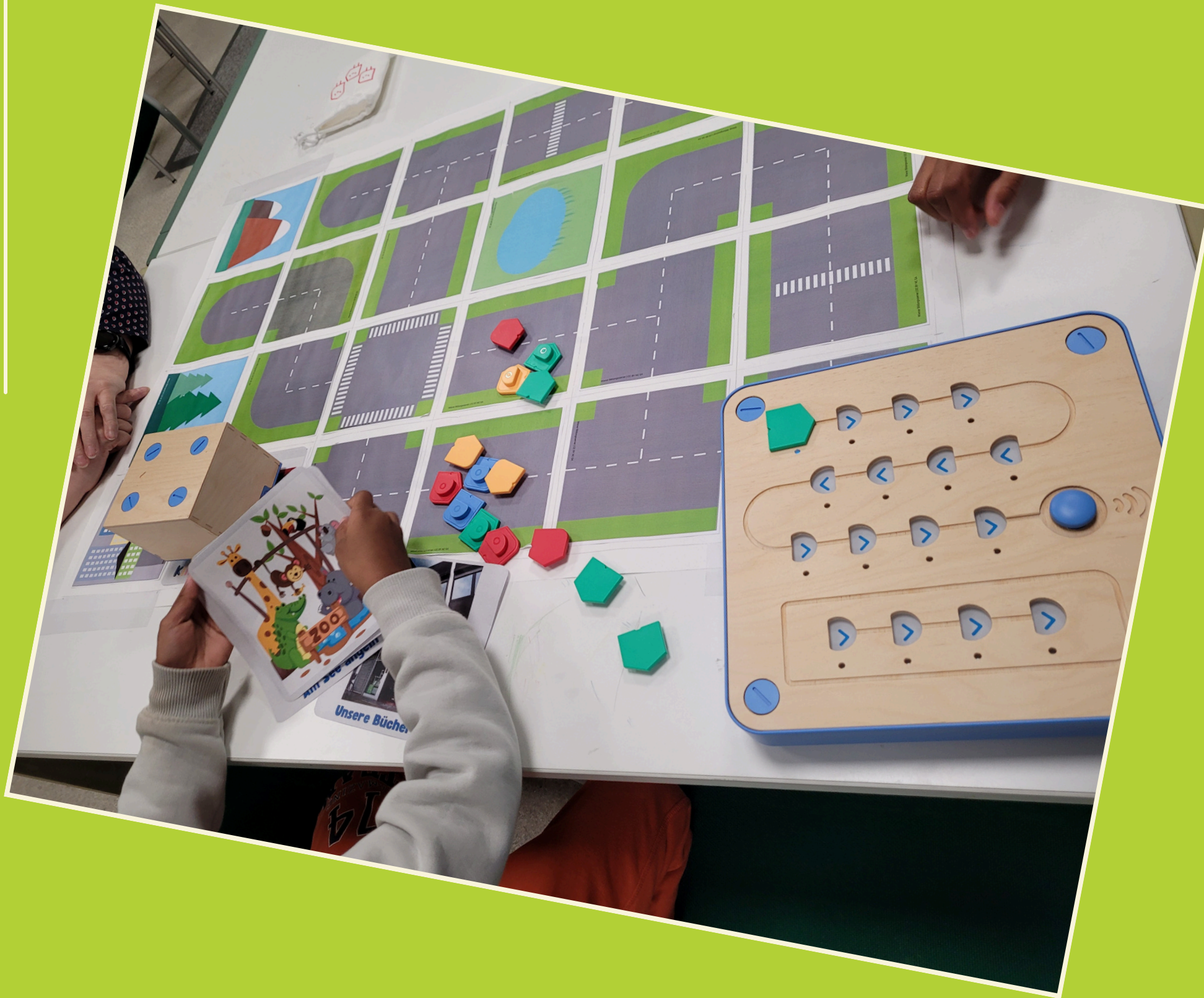
Cubetto Challenge 1-6

- 1 Werde selbst zum Roboter!
- 2 Fahrt mit dem Cubetto durch die Stadt!
- 3 Spielt Memory mit dem Cubetto!
- 4 Folge dem Gedicht über die Schatzkarte!
- 5 Farbenwürfelspiel
- 6 Erfinde deine eigene Geschichte!

<https://www.instagram.com/p/DBTihKMtyxd/>



1.Tag - Cubetto in der Bücherei



Befehlsplättchen

2. Tag - Blue Bot in der Bücherei

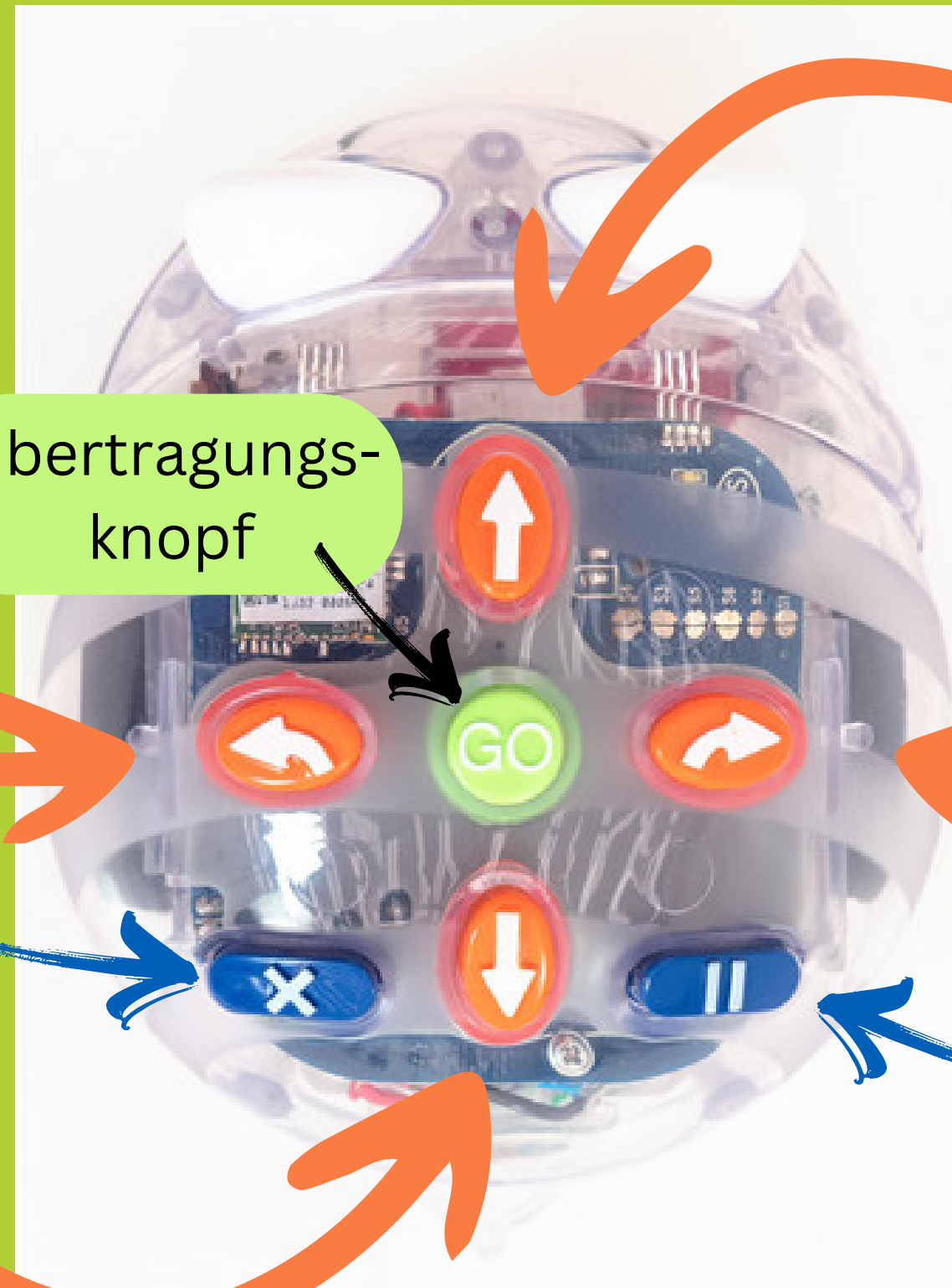
Ich bin ein BlueBot,
ein Bodenroboter mit
Richtungstasten auf
dem Rücken!



© Betzold

Programmieren über Richtungstasten auf dem Rücken,
aber auch mit Steuerungsbrett oder per App auf dem Tablet

2. Tag - Blue Bot in der Bücherei



Geradeaus

Drehung nach
Rechts

Drehung nach
Links

Pause um 1 Sekunde

Programmierung wird gelöscht

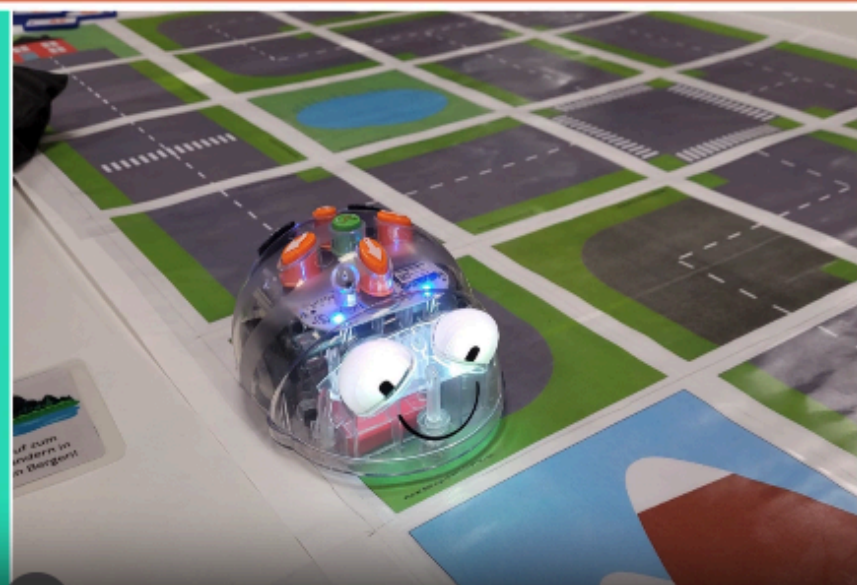
Rückwärts

© Betzold

2. Tag - Blue Bot in der Bücherei



2.Tag: Blue Bot



<https://www.instagram.com/p/DBWCbvJui76/>



zur Erklärung
der Funktionsweise des Blue Bot

Stationen zur freien Auswahl

Cubetto Challenge 1-7

- 1 Werde selbst zum Roboter!
- 2 Fahrt mit dem Blue Bot durch die Stadt!
- 3 Spielt Memory mit dem Blue Bot!
- 4 Folge dem Gedicht über die Schatzkarte!
- 5 Erfinde deine eigene Geschichte!
- 6 Versuche mit dem Blue Bot Buchstaben zu malen!
- 7 Der Weg zum Bienenstock!



DIE BÜCHEREI
ST. ANDREAS CLOPPENBURG

Melanie Baro, Medienpädagogin Bücherei Cloppenburg

2. Tag - Blue Bot in der Bücherei



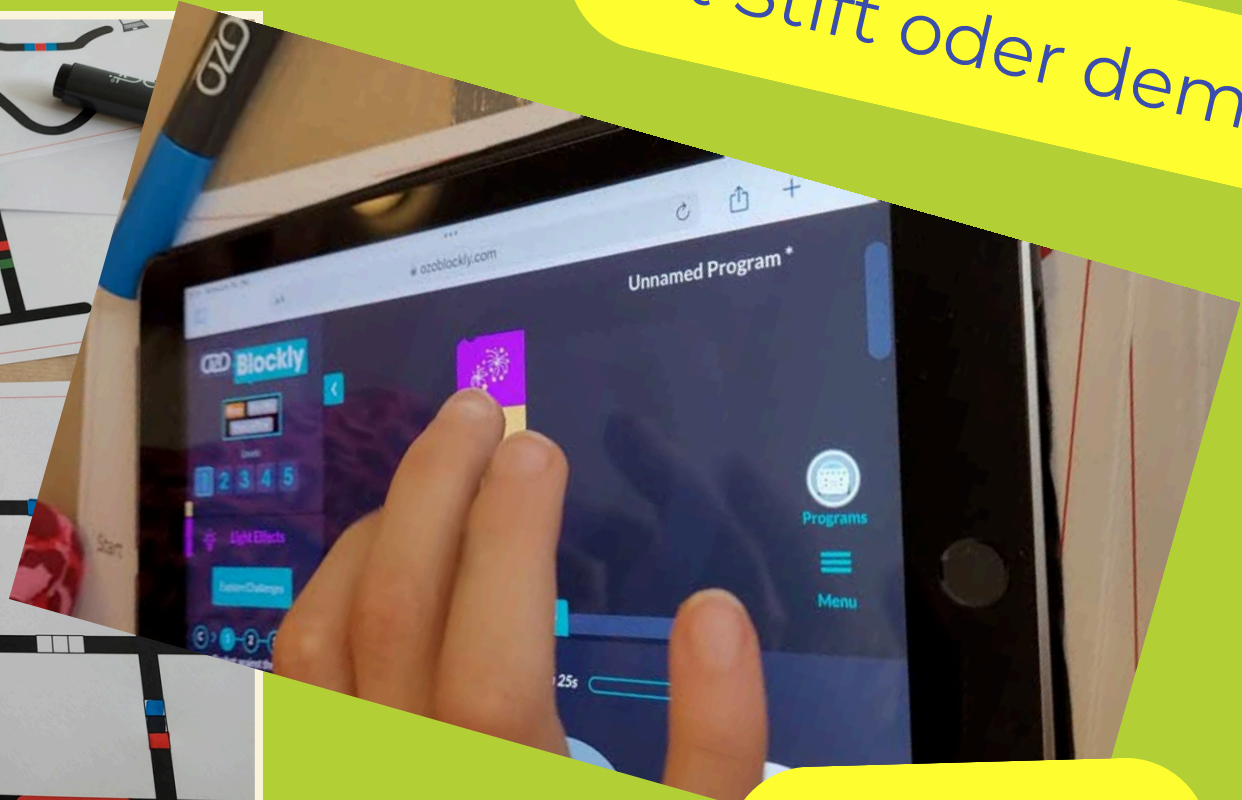
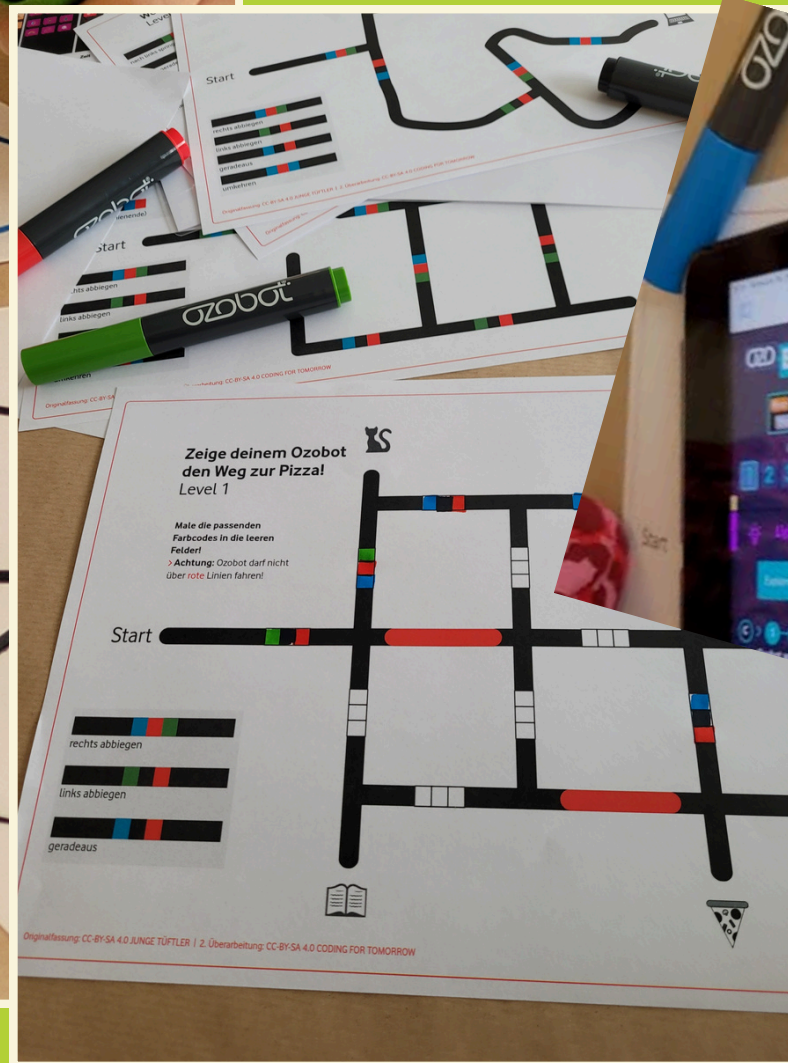
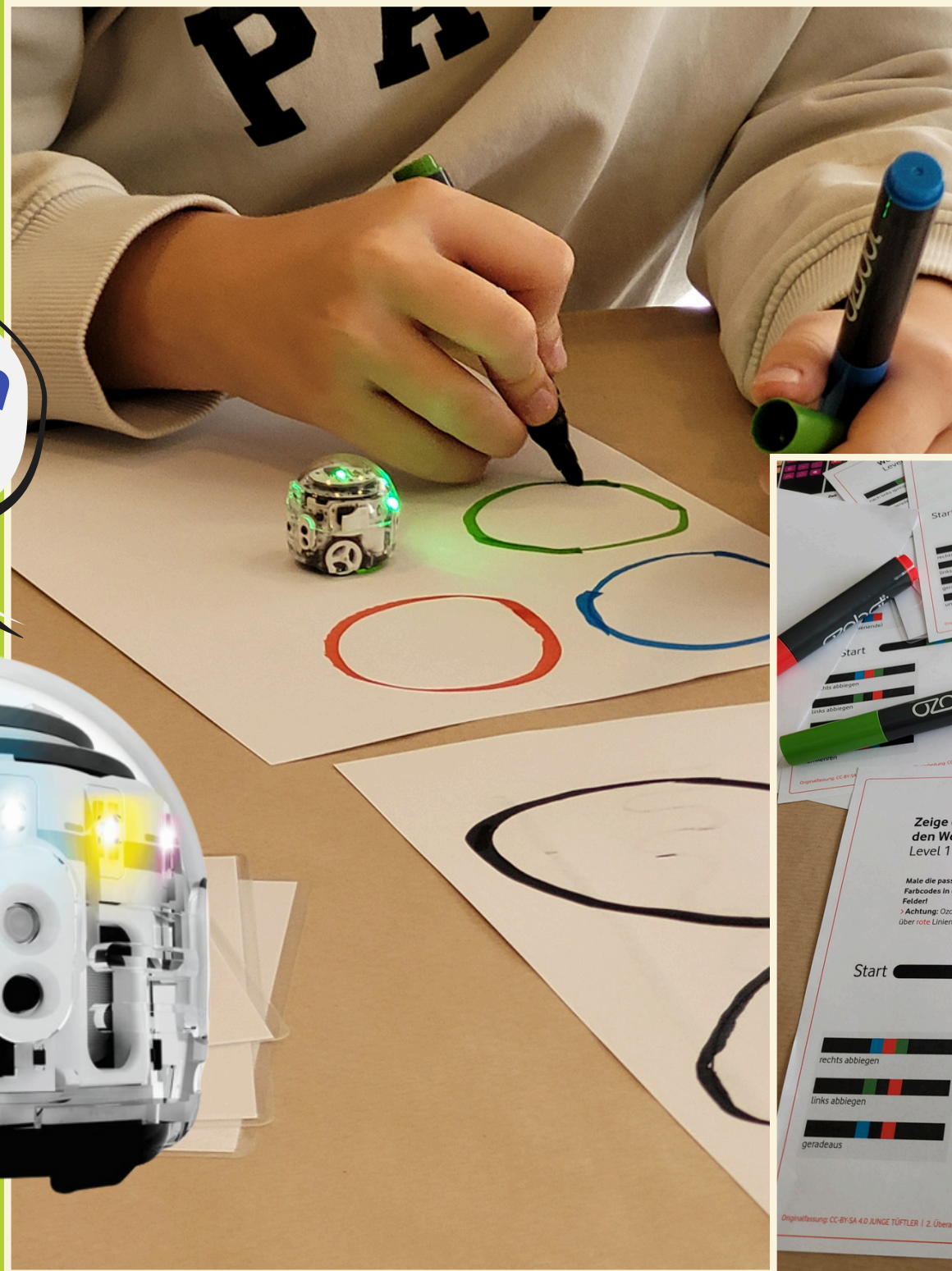
3.Tag Ozobot im Medienzentrum

Ich bin ein Ozobot!

Programmieren über Linien und Farbcodes mit Stift oder dem Tablet



© Betzold



OzoBlockly

3.Tag Ozobot im Medienzentrum

Kurze Einführung...

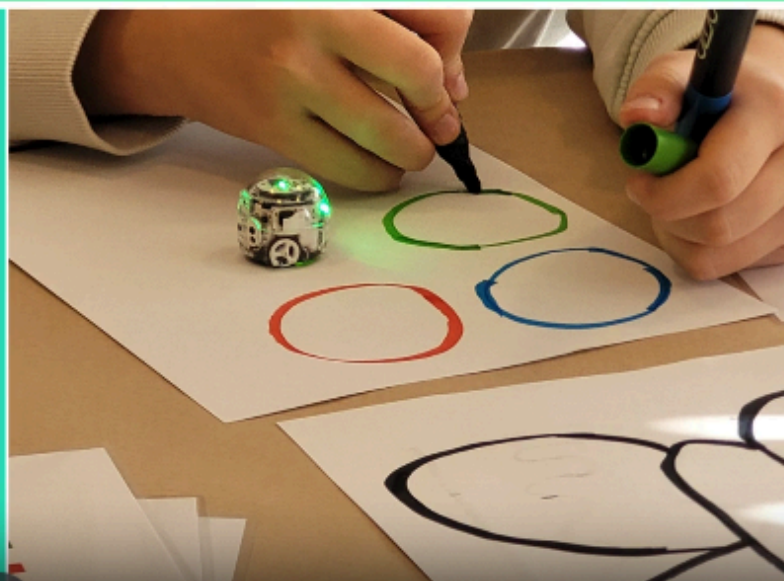
...dann einfach ausprobieren und lernen!



© Betzold



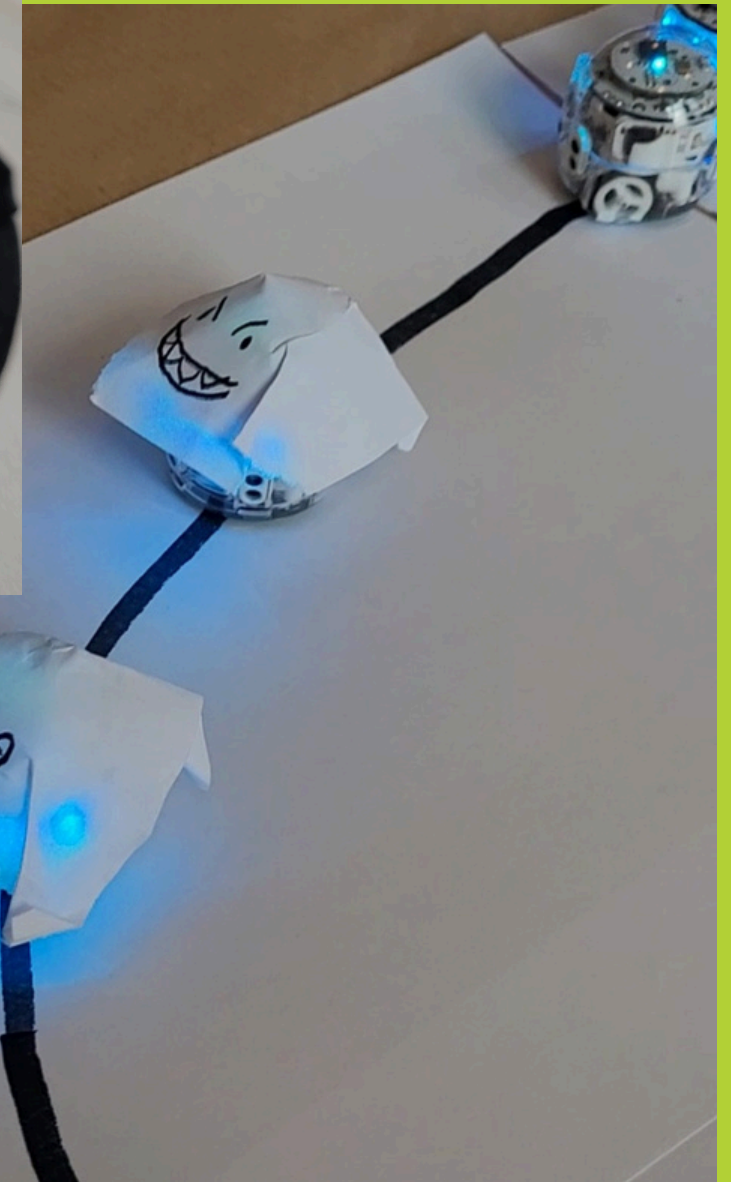
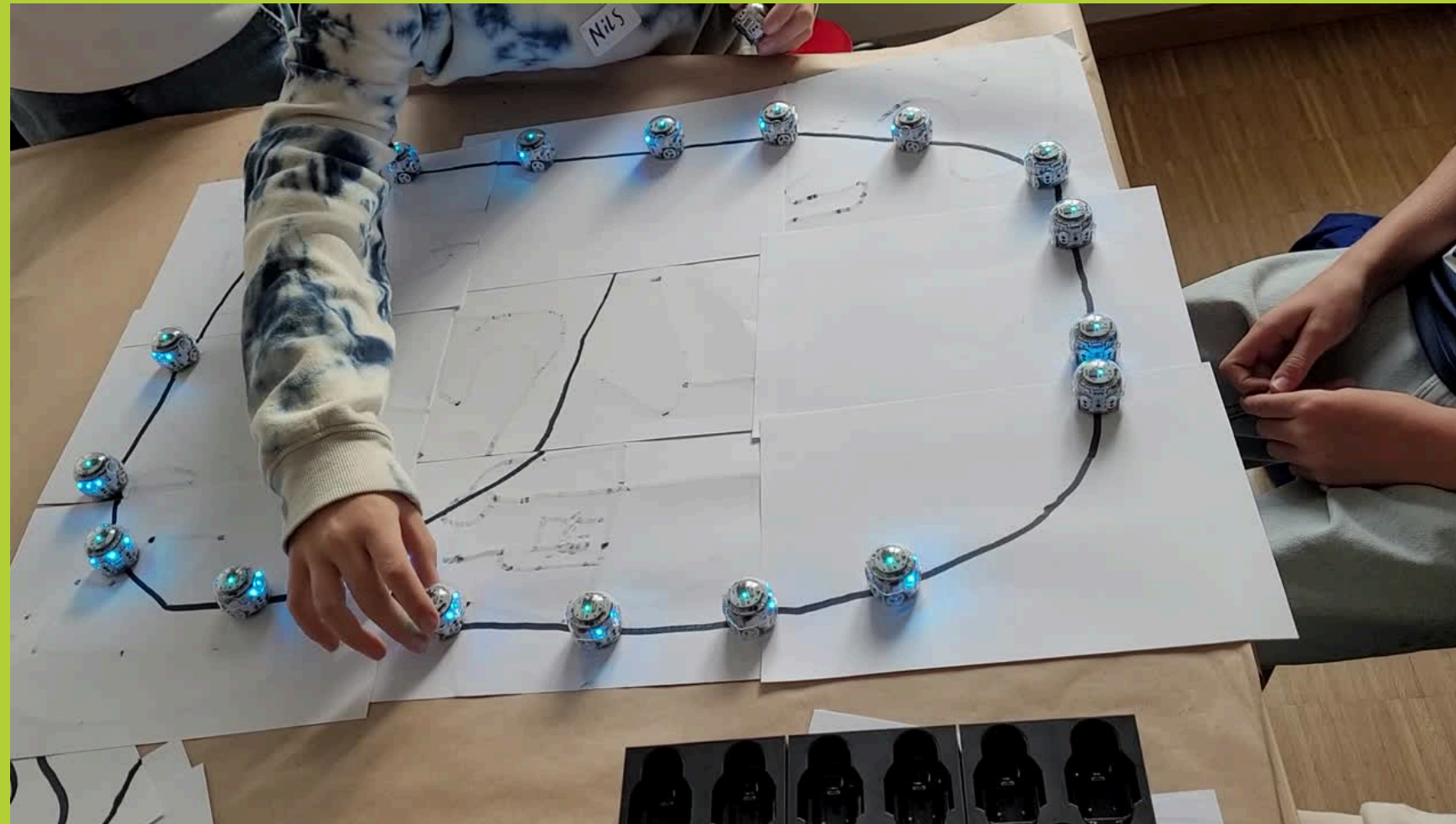
3.Tag: Ozobot



<https://www.instagram.com/p/DBYVcBIOZ8r/>



3.Tag Ozobot im Medienzentrum



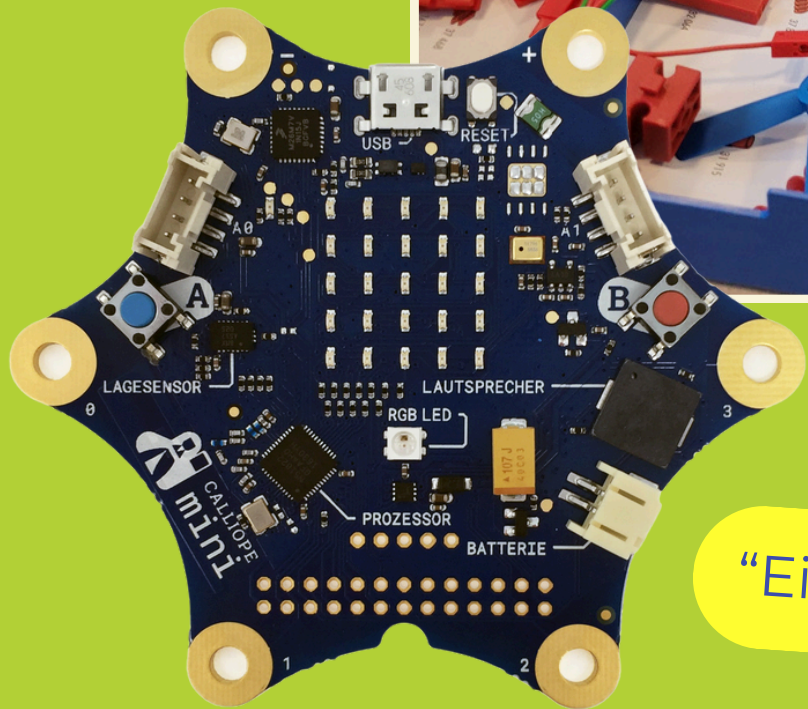
4.Tag Calliope im Medienzentrum



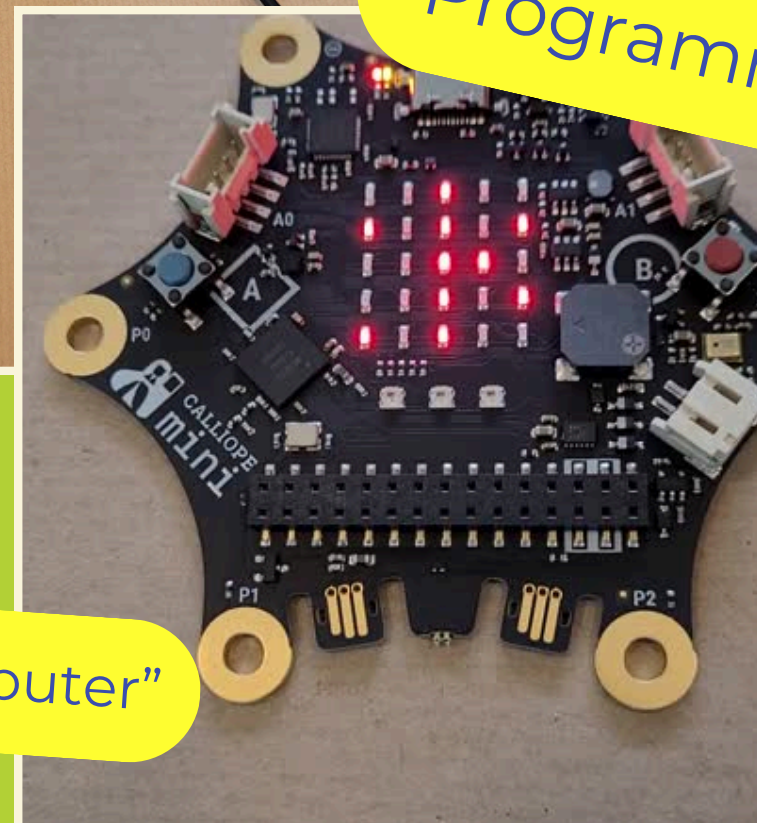
Ich bin ein Calliope!

mit Erweiterungsset von Fischer Technik

Programmieren mit Open RobertaLab



“Einplatinencomputer”



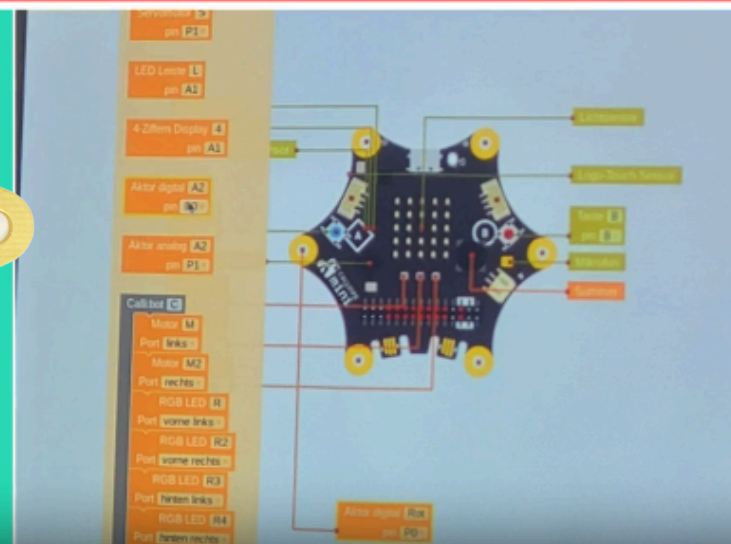
4.Tag Calliope im Medienzentrum

Kurze Einführung...

...dann einfach ausprobieren und lernen!



4.Tag: Calliope



<https://www.instagram.com/p/DBa-LNCOYIX/>



DIE BÜCHEREI
ST. ANDREAS CLOPPENBURG

Melanie Baro, Medienpädagogin Bücherei Cloppenburg

5.Tag Präsentation im Medienzentrum

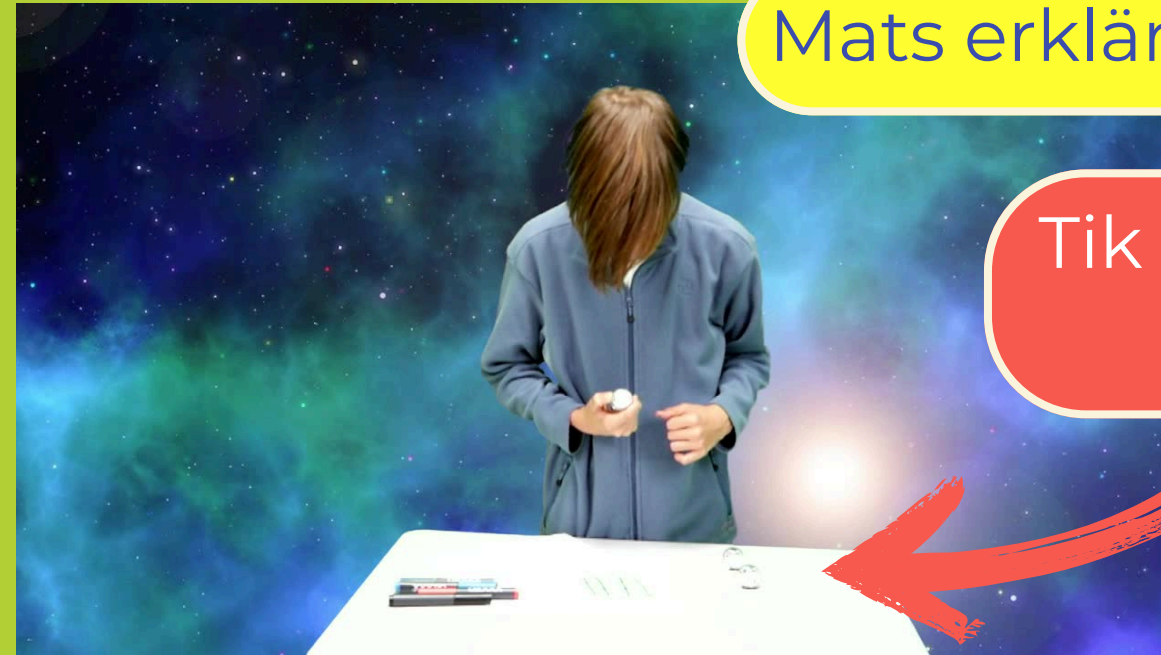


<https://www.instagram.com/p/DCZE3k3NOxn/>





Lennard erklärt den Cubetto



Mats erklärt den Ozobot

Tik Tak Toe spielen
mit Ozobot!



Anton und Maik erklären den Blue Bot



Alexander und Emil erklären Calliope

Eine Lärmampel
entsteht!



VR-BRILLEN DER KREATIVWERKSTATT



beliebtestes Spiel



- Termine zum Ausprobieren
offener Termin, Spieleabend, Kollegen,
Ehrenamt, Spieleabend, Ferienbetreuung
- Sehr unterschiedliche Resonanz



DIE BÜCHEREI
ST. ANDREAS CLOPPENBURG

Sie zeigen Nachwuchs das Programmieren

Mit kleinen Roboterwagen führen Melanie Baro und Maik Riecken Kinder in technische Befehlswelt ein

VON AARON DICKERHOFF

Cloppenburg. Programmieren: Wer daran denkt, sieht vor seinem inneren Auge meiste blasse junge Männer, die in stickigen, dunklen Zimmern sitzen und zwischen Stapeln von Pizzakartons und Colaflaschen auf die Tastatur ihres Computers einhämmern. „Viele Leute denken sich: Das kann ich bestimmt eh nicht“, weiß Medienpädagogin Melanie Baro von der Katholischen Öffentlichen Bücherei (KÖB) Cloppenburg. Doch in der kommenden Woche finden im Rahmen der europaweit stattfindenden „Code Week“ in den Räumen der KÖB und des Medienzentrums gleich mehrere Veranstaltungen statt, um an das Thema „Programmieren“ niedrigschwellig heranzuführen. Die Besonderheit dabei: Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche.

„Oft wird gedacht, es müssten gleich irgendwelche komplizierten Codes sein“, berichtet Maik Riecken vom Medienzentrum Cloppenburg. Dabei gebe es auch ganz simple Dinge, um den Nachwuchs an die Thematik heranzuführen. Beispielsweise den aus Holz bestehenden Roboter „Cubetto“. Kinder ab 3 Jahren können mit ihm ohne Bildschirm oder Tastatur erste Programmierversuche starten, indem sie eine elektronische Platte mit unterschiedlich farbigen Kodierblöcken bestücken. Grün heißt beispielsweise vorwärts oder Rot heißt links. Der Robo-



Wissen, wie es geht: Melanie Baro und Maik Riecken mit den kleinen Roboterwagen. Foto: Dickerhoff

ter befolgt die Befehle. „Es geht darum, nicht nur zu konsumieren, sondern auch zu verstehen“, sagt Melanie Baro. Aber auch für Grundschüler bis hin zu Oberstufenschülern gibt es im Rahmen der Code Week Angebote, für die es keine Vorerfahrungen braucht. Mal werden direkt die Knöpfe an einem fahrenden Roboter gedrückt, mal ist das Programmieren per Smartphone oder Tablet möglich. Für die Älteren gibt es auch Möglichkeiten, beispielsweise Alarmanla-

gen oder Fußgängerampeln mit Lichtschranken zu programmieren. „Mit zunehmenden Alter werden die Angebote auch abstrakter“, so Baro. Aus Erfahrung weiß Maik Riecken: „Es ist immer cooler, wenn sich etwas bewegt und man nicht nur etwas in den PC eintippt.“ Darum werden auch so gerne kleine fahrende Roboter eingesetzt, bei denen simpel nachzuvollziehen ist, ob sie auch das von den Programmierern Gemachte tun. „Sie scheitern oft da-

ran, dass die Technik das macht, was sie sagen, aber nicht, was sie meinen.“ Die niedrigschwelligsten Möglichkeiten sollen für schnelle Erfolge sorgen. Vielleicht findet sogar ein älterer Teilnehmer durch Ausprobieren einen neuen Jobwunsch. „Das ist manchmal gar nicht so weit von möglichen beruflichen Aufgaben entfernt“, erklärt Riecken.

Die insgesamt fünf Angebote für Kinder und Jugendliche sind nun ein erster Versuch, das Thema Programmieren auf etwas

spielerische Weise in Cloppenburg anzubieten. Wie genau die Code Week hier angenommen wird, wissen die Verantwortlichen auch noch nicht. Schließlich hat es hier sowas noch nie. Aber die Anmeldezahlen seien gut, berichtet Melanie Baro. Das Angebot für Grundschüler bereits in zweifacher Ausführung ausgebucht. Grundsätzlich wollen die Organisatoren die Zusammenarbeit in dem Bereich langfristig ausweiten, ein Netzwerk aufbauen und Projekte in die Wege leiten.

VERANSTALTUNGEN

- Montag (14. Oktober) 15 Uhr: „Cubetto“ für Kindergartenkinder in der Bücherei
- Dienstag (15. Oktober) 15 Uhr: „Blue-Bot“ für Grundschulkinder in der Bücherei (ausgebucht)
- Mittwoch (16. Oktober) 15 Uhr: „Ozobots“ für Schüler ab der 5. Klasse im Medienzentrum
- Donnerstag (17. Oktober) 15 Uhr: „Calliope“ für Schüler der weiterführenden Schulen im Medienzentrum
- Freitag (18. Oktober) 10 Uhr: Präsentation im Medienzentrum
- Anmeldungen sind unter Telefon 04471/7014990, per E-Mail an buecherei@katholisch-clp.de oder auf der Homepage möglich.

Kinder programmieren Maus den Weg

Im Rahmen der Code Week bieten Bücherei und Medienzentrum Veranstaltungen für Heranwachsende an

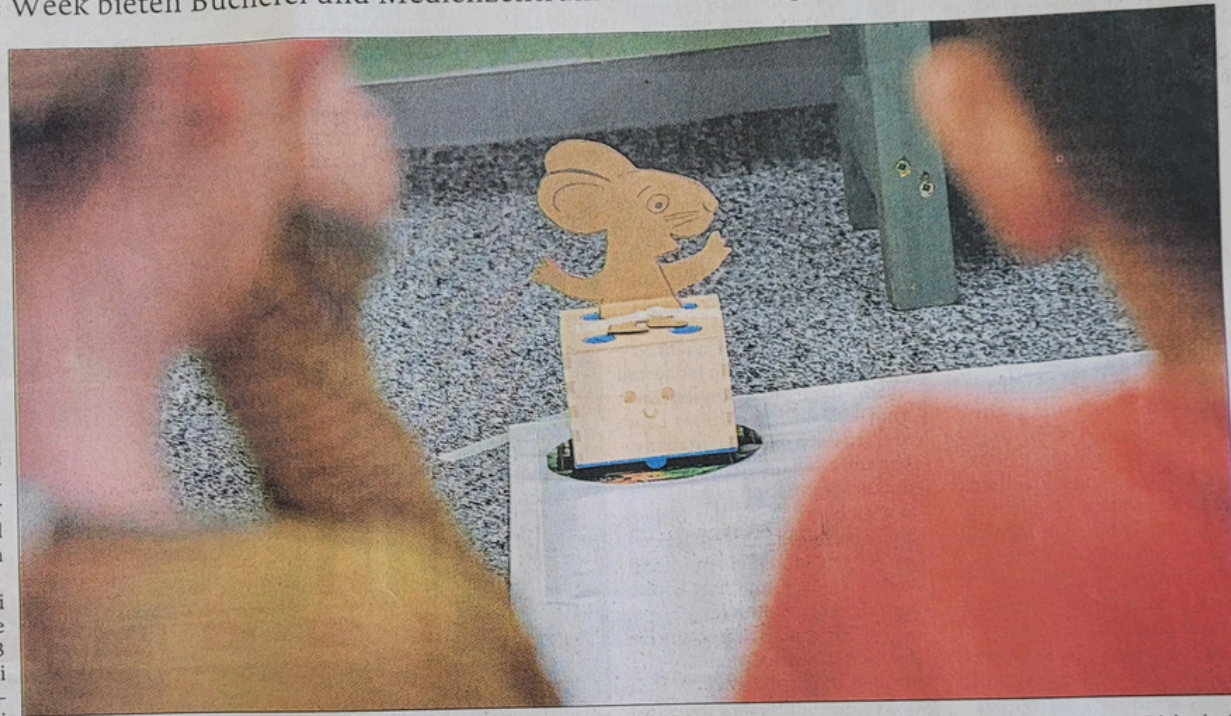
VON AARON DICKERHOFF

Cloppenburg. „Kennt jemand den Gruffelo?“, fragt Medienpädagogin Melanie Baro und sofort gehen zahlreiche Hände in die Höhe. Was für eine Frage. Natürlich kennen die meisten der zehn anwesenden Kinder, überwiegend im Kindergartenalter, die Geschichte rund um die Maus, die all ihren Fressfeinden zur Abschreckung von ihrem großen, furchteinflößenden Freund erzählt. Und trotzdem wird die Geschichte im Keller der Katholischen Öffentlichen Bücherei (KÖB) in Cloppenburg dieses Mal ganz anders erlebt. Denn so viel sollte klar sein: Den Weg der Maus durch den Wald hat wohl noch niemand der Anwesenden programmiert.

Doch genau darum geht es bei der aktuell laufenden Code Week, an der sich auch die KÖB beteiligt. Und da wird bereits bei den kleinen Kindern angesetzt – und zwar mit Cubetto. Dabei handelt es sich um einen nahezu quadratischen Roboter aus Holz,

mit dem der Nachwuchs seine ersten Programmierversuche starten kann. Das Ganze funktioniert anhand von pfeilförmigen Blöcken, die auf eine Art Spielfeld gelegt werden. Ein Smartphone oder Tablet braucht es dafür also nicht. Über die unterschiedlich farbigen und geformten Blöcke wird der Roboter angewiesen, vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts zu fahren. Darüber hinaus gibt es noch weitere spezielle Kommandos.

Polly legt vier grüne Plättchen hintereinander und drückt dann auf den Startknopf. Direkt bewegt sich Cubetto, auf den eine Maus aus Pappe geklebt ist, auf einer auf dem Boden liegenden Karte vier Felder nach vorne. Die Maus fährt also zum Fuchs, so wie in der Geschichte, die Baro parallel erzählt. Das zieht nicht



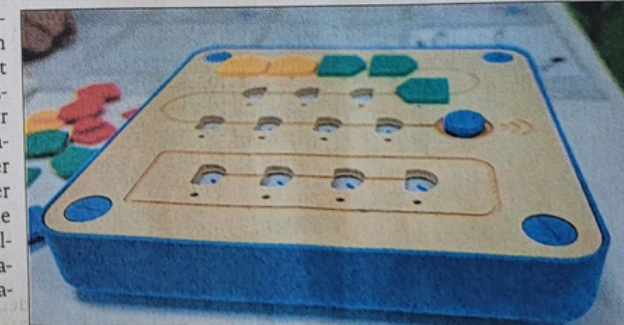
Zielstrebig unterwegs: Die Kinder programmierten der Maus den Weg durch den Wald aus der Geschichte „Der Gruffelo“. Foto: Dickerhoff

nur die Kinder in seinen Bann, sondern auch die anwesenden Eltern oder Großeltern. „Was es heute schon alles gibt“, ist es staunend aus den Reihen der Erziehungsberechtigten zu hören. Die Kinder hingegen sind eher ruhig und verfolgen gebannt das Geschehen. Zumindest vorerst. Je länger sie dabei sind, desto mehr verstehen sie, wie der Roboter angewiesen werden muss. Dementsprechend wollen sie auch immer öfter selbst die Befehle geben. So spannend kann Programmieren sein.

Dass das so gut auch schon mit den Jüngsten funktioniert, liegt auch daran, dass es spielerisch vermittelt wird. Nachdem die Maus ihr Gruffelo-Abenteuer nämlich beendet hat, geht es für die Kinder an verschiedene Tische, an denen bereits jeweils ein

Holzroboter und unterschiedliche Karten warten. So bewegen sich die Jungprogrammierer mit dem Cubetto auf einer Schatzkarte, im Straßenverkehr oder auf geometrischen Formen. Natürlich funktioniert nicht immer alles. So manches Mal fällt der Roboter fast vom Tisch, weil die gelegten Befehlsplättchen vielleicht nicht ganz dem entsprechen, was die Programmierer damit erreichen wollten.

Doch schnell haben die meisten der Kinder ziemlich gut erfasst, wie sie den hölzernen Roboter ans Ziel bringen. Keine Selbstverständlichkeit. Zwar ist diese sehr niedrigschwellige Form des Programmierens sehr einsteigerfreundlich und deswegen schon für Kindergartenkinder entworfen, doch benötigt es dazu trotzdem ein gewisses ab-



Zwei gelbe und drei grüne Pfeile: Auf diesem „Spielfeld“ werden dem Cubetto die Befehle programmiert. Foto: Dickerhoff

straktes Denken und räumliches Vorstellungsvermögen. „Ich kann das schon ziemlich gut“, befindet ein Junge. Ob er das nun wirklich als Programmierprozess wahrnimmt, oder doch einfach nur als Spiel, ist vermutlich erst einmal nebensächlich. Eine Grundlage ist geschaffen. In den kommenden Tagen gibt es dann auch noch weitere Angebote, um die älteren Kinder und Jugendlichen für das Programmieren zu gewinnen.

Bücherei wird anders wahrgenommen!



DIE BÜCHEREI
ST. ANDREAS CLOPPENBURG

Melanie Baro, Medienpädagogin Bücherei Cloppenburg

Die Woche war toll!

- Alles neu! Vorbereitung und Nachbereitung sehr intensiv!
- Ideen/Ausarbeitungen der Kreativwerkstatt hilfreich!
- Bücherei wird nochmal anders wahrgenommen
- Frage nach mehr! Ausleihe der Geräte auch in der Bücherei? Weitere Veranstaltungen?
- unterschiedliche Zielsetzung von Bücherei und Medienzentrum
- Zwei Termine hintereinander schwierig
- Auf das Alter der Kinder achten!

Die Code Week wird fester Bestandteil unseres Veranstaltungsprogramms!

- Zusammenarbeit mit Arbeitskreis Medien
- Teilnahme Fachtag Medien im Landkreis (13.11.2024)
- Zusammenarbeit mit dem Medienzentrum:
Planung zur Beteiligung Weiterbildung von ErzieherInnen
- Nutzung Mach-Mal-Boxen der Büchereizentrale!

Vielen Dank!

Code Week 2025 - Termin

Termin



Verlängerung?

- Herbstferien in Niedersachsen: 13.-24. Oktober 2025
- Code Week liegt komplett in den Ferien
- Zeitraum der CW in Niedersachsen verlängern von 4.- 26. Oktober 2025

Code Week 2025 - Website



- Wird nach und nach aktualisiert
- Noch ist das Programm 2024 gelistet
- Ab Mai 2025 Veranstaltungen eintragen

Bei der Cod|

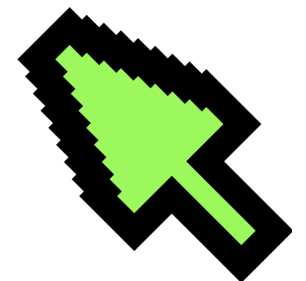
Mit Künstlicher Intelligenz Musik kreieren, gemeinsam blinkende Origamifrösche bauen, in Hackathons eigene Ideen verwirklichen... bei der Code Week Niedersachsen Können Kinder und Jugendliche mit Hard- und Software kreativ werden und entdecken, wie viel sie mit digitalen Skills selbst bewegen können. Das Programm wird von einem Netzwerk von Organisationen aus allen gesellschaftlichen Bereichen getragen.

Die Code Week Niedersachsen fand 2024 vom 12. bis 27. Oktober statt.



Tragt bei zur Code Week

<https://niedersachsen.codeweek.de/>



Code Week 2025 - Materialien



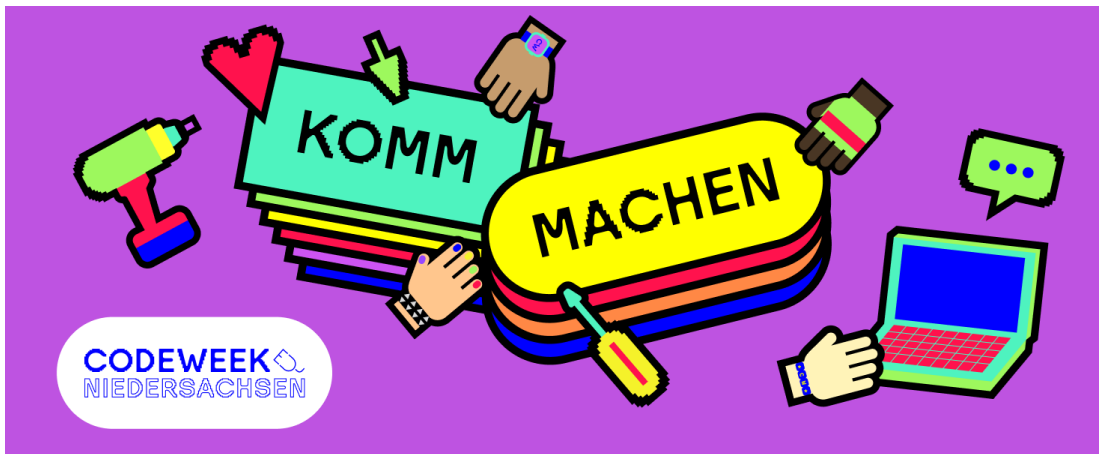
Toolkit Kommunikation

Mach Werbung für die Code Week und deine Angebote! [Hier](#) kannst du Vorlagen für Poster, Flyer und Social Media herunterladen. Tagge bei Insta [@codeweekger](#) und nutze die Hashtags #codeweek2024 #codeweek und #kommachen.

↓ Download

- Neues Toolkit 2025 – auf Website sobald verfügbar
 - Printmaterialien als Download
 - Social Media Vorlagen
 - Grafiken und Logos
-
- Neu 2025:
Werbematerialien anfordern beim Regio-Hub; Etat vorhanden in diesem Jahr

Giveaway oder Werbung?



Code Week 2025 - Öffentlichkeitsarbeit

9. BIBLIOTHEKSKONGRESS 2025

#BibliothekenEntschlossenDemokratisch

24. – 27. Juni 2025, Bremen



< Zurück

Themenkreis 3: Perspektivwechsel – Bibliotheken, Kooperationen und Partnerschaften
Halle 4.1./ Raum II

Dienstag, 24. Juni, 13:00 – 15:30

Von Code Week bis Geocaching - neue Ideen für Partnerschaften

Neue Perspektiven für Bibliotheken: Vielfältige Kooperationsmöglichkeiten durch die Code Week

Referent:in: Sabrina Juhst (Lüneburg, Deutschland)

Referent:in: Martina Schuermann (Lüneburg, Deutschland)

Nature Smart Libraries – Internationale Impulse für naturbezogene Bibliotheksstrategien in Deutschland

Referent:in: Susanne Brandt (Flensburg, Deutschland)

The BUA Participatory Research Map: Visualizing Collaboration Networks to Promote Citizen Engagement

Referent:in: Maaïke Duine (Berlin, Deutschland)

Die MethoThek der Stadtbibliothek Hannover

Referent:in: Tom Becker (Hannover, Deutschland)

Lesen-Leihen-Loggen: Zielgruppenarbeit am Beispiel eines Geocaching Mega-Events

Referent:in: Lena Leubner (Dresden, Deutschland)

BiblioCon

- Vortrag am 24.6.
- Freiraum mit Körber Stiftung und Stadtbibliothek Bremen

Niedersächsischer Schulbibliothekstag

- 25.9. in Wolfenbüttel
- Workshop mit Makey Makey

E-Learning-Kurs

Digitales Lernen mit der Büchereizentrale

[Startseite](#) [Einstellungen](#) [Teilnehmer/innen](#) [Berichte](#) [Fragensammlung](#) [Mehr](#) ▾

Demokurs

Registrieren

Kurssuche

Zusätzlich zum bisherigen Fortbildungsangebot bietet die Büchereizentrale auf dieser Plattform nun auch Selbstlernkurse an. Lernen ist damit zeit- und ortsunabhängig möglich - ganz ohne Termindruck oder Reisekosten! Dieses kostenlose Angebot richtet sich an alle Mitarbeiter:innen Öffentlicher Bibliotheken in Niedersachsen. Für Mitarbeitende in Bibliotheken außerhalb Niedersachsens ist eine Registrierung ebenfalls möglich - vorausgesetzt, die Bibliothek ist allegro-OEB-Kunde.

Sobald Sie Ihre Zugangsdaten erhalten haben, können Sie sich als Nutzer:in dieser Plattform für die meisten Kurse selbst einschreiben.



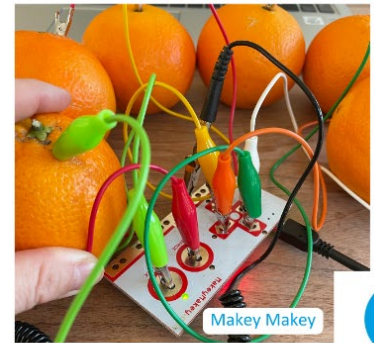
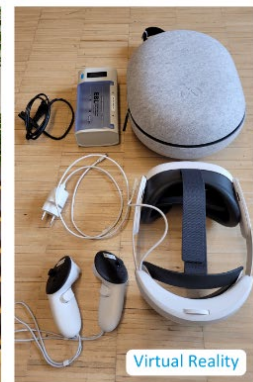
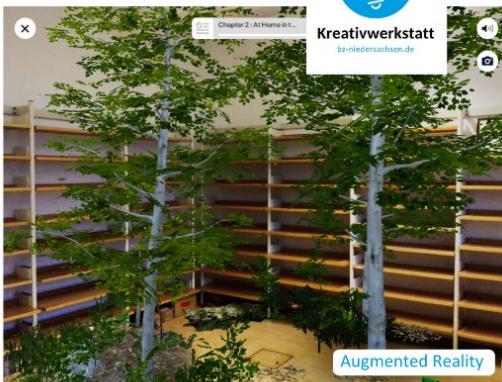
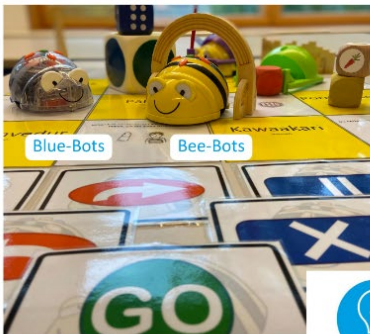
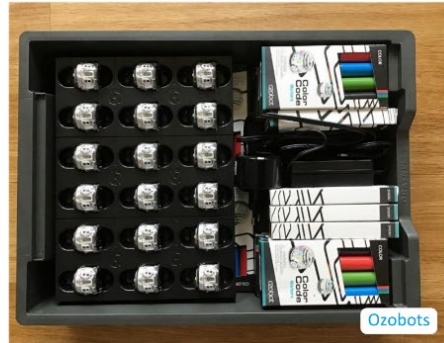
In Kürze auf <https://lernen.bz-niedersachsen.de/>

Einstieg in die Code Week Niedersachsen

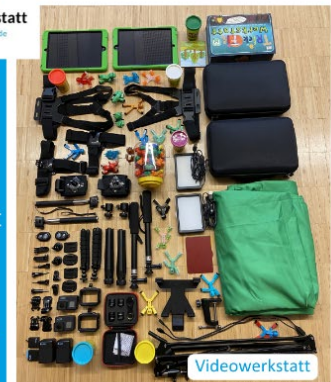
[Kurs](#) [Einstellungen](#) [Teilnehmer/innen](#) [Bewertungen](#) [Berichte](#) [Mehr](#) ▾

- Über diesen Kurs [Alles aufklappen](#)
- Was ist die Code Week und was macht ein Regio-Hub?
- Mitmachen bei der Code Week
- Veranstaltungen und Workshops: Konzepte und Ideen
- Kooperationspartner für die Code Week
- Marketing und Kommunikation

Code Week 2025 – Angebote der Kreativwerkstatt



- Mach-mal-Boxen**
- Sphero Bolt & Ozobots
 - Bee-Bots & Blue-Bots
 - Virtual Reality
 - Escape Games
 - Makey Makey & Videowerkstatt
- Tabletkoffer**
- inklusive Apps und Konzepten
- Regio-Hub Niedersachsen der Code Week**



Austausch

Zeit für Fragen, Wünsche, Ideen

