

## Informationsvorlage der Verwaltung

Gremium	Sitzung am	Beratung
<b>Kulturausschuss</b>	22.11.2017	öffentlich

Beratungsgegenstand (Bezeichnung des Tagesordnungspunktes)

### **Maker Space in der Stadtbibliothek Bielefeld**

**Betroffene Produktgruppe**

11.04.06.

**Sachverhalt:**

#### **1) Projektbeschreibung**

Was ist ein „Makerspace“?

Makerspaces sind offene Räume, in denen Menschen kreativ an physischen Objekten arbeiten. Es sind Räume für neue Ideen und Do-it-yourself-Projekte. Der Makerspace, auch FabLab (Fabrication Laboratory) genannt, ist quasi der Hobbykeller des digitalen Zeitalters. Die Werkzeuge sind nicht mehr Säge und Holz oder Schere und Stoff, sondern Laser-Cutter und 3-D-Drucker. Die neuen Räume dienen vor allem auch der Vernetzung. Man tüftelt nicht mehr allein im Verborgenen vor sich hin, sondern experimentiert gemeinschaftlich im öffentlichen Raum mit neuen Techniken, tauscht Erfahrungen aus und findet Mitstreiter.

(Quelle: GOETHE-Institut. <https://www.goethe.de/de/kul/bib/20440837.html>)

Grundidee dieses bewilligten Landesmittelprojektes ist es, den Bildungsauftrag und Kompetenzvermittlungsauftrag der Öffentlichen Bibliothek so zu erweitern, dass neben die etablierten Formen der Wissensvermittlung und des Lernens aus Büchern sowie internetbasierten digitalen Medien und Quellen das Lernen durch Entdeckung, Erfahrung und Eigenaktivität tritt.

Die Bibliothek wird zum Labor und zur Werkstatt. Sie ist nicht mehr nur ein „Labor des Geistes“ (Bernhard Fabian), sondern auch ein Ort des praktischen Lernens mit konventionellen und digitalen Materialien. Dazu bietet sie einen Lernraum und eine Lernumgebung, die sich vom gewohnten Angebot einer Bibliothek absetzt, und zugleich an kreative Prozesse anknüpft, wie sie in der Bibliothek schon immer stattgefunden haben: Schreibwerkstätten, Basteln mit Papier, Kalligraphie, Kinderdruckerei, neuerdings auch Häkeln und Stricken usw.

Sie setzt im Komplex dieses Projektes unter anderem bewusst auf eine Verbindung von ‚Gaming‘ und ‚Making‘, um unter medienpädagogischer Begleitung Lern- und Aktivitätseffekte zu erzeugen, die von der Rezeption ausgehen und zur aktiven Gestaltung hinführen. Damit leistet sie neben den eingeführten Methoden zur Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz einen weiteren Beitrag zur ‚digitalen Bildung‘. Kernthemen der Makerspaces sind das technische und digitale Experimentieren: digitales Steuern, Coding von Controllern, elektrotechnische Spielereien und der Einstieg in die Welt der Robotik.

Hierzu wird die Zentralbibliothek der Stadtbibliothek Bielefeld zwischenzeitlich so ausgestattet, dass sie von individuellen Nutzerinnen und Nutzern, die z.B. an Workshops teilnehmen, sowie von

Gruppen für Makerspace-Aktivitäten, digitales Lernen und Gaming benutzt werden kann. Die Bibliothek setzt hierbei auf einen räumlichen Dreierverbund. Im 2.OG wird ein Raum so ertüchtigt, dass dort digital gespielt werden kann. Im 1.OG wird ein bislang unternutzter Raum als Werkstatt und Lager eingerichtet; im Erdgeschoss kann die Plaza vor der Bühne für einen zeitweiligen Makerspace genutzt und hierfür mit werbenden Elementen (Traversensystem, Beleuchtung) zeitlich aufgewertet werden.

Innerhalb von zwei Jahren sollen die Fähigkeiten und Fertigkeiten von Bibliotheksmitarbeiterinnen, -mitarbeitern und Freiwilligen durch Coaches so weit entwickelt werden, dass kontinuierliche Angebote in Form von unterschiedlichen Veranstaltungsformaten für die Öffentlichkeit im pädagogisch reflektierten Makerspace-Sektor in der Stadtbibliothek Bielefeld realisiert werden können. Das ‚Makerspace-Angebot‘ wird als fester Bestandteil in der Bibliotheksroutine verankert und als Regelangebot etabliert. Der außerschulische Lernort wird damit gestärkt. Gaming-Aktivitäten steigern zudem den Freizeitwert der Bibliothek und werden unter pädagogisch-didaktischen Gesichtspunkten mit Maker-Aktionen verknüpft.

Primäre Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche. Durchaus denkbar sind auch Kurse für interessierte Seniorinnen und Senioren, für die die Bibliothek z.B. bereits Informationsnachmittage z.B. zum Umgang mit Mobiltelefonen veranstaltet. Das Angebot soll kostenfrei für die Abnehmer gestaltet werden.

## **2) Zeitablauf**

Antragsstellung bei der Bezirksregierung Düsseldorf	erfolgte in 2016
Projektbewilligung	07. April 2017
Pressetermin: Eröffnungsveranstaltung	24. November 2017
Lokale Fachkonferenz mit Experten	Sommer 2018
Ende der Projekt-Workshops	30. November 2018
Publikation der Projektergebnisse in einer Fachzeitschrift	bis zum 30.Juni 2019

## **3) Finanzierung des Projektes**

Das Gesamtfinanzvolumen des Projektes beträgt für den Zeitraum von 2 Jahren 69.327€. Seitens des Land NRW wurde ein Fremdkostenanteil von 80% (55.462€) bewilligt. Der Eigenanteil von 20% (13.865€) wird durch bereits bewilligte Haushaltsmittel getragen.

## **4) Ziel**

Das Projekt erschließt ein neues Feld der Wissensvermittlung durch die Stadtbibliothek Bielefeld. Eine Übertragung auf andere Stadtbibliotheken ist möglich. Ein entscheidendes Element ist die Qualifizierung des Personals.

Geboten wird ein öffentlicher, niedrighschwelliger und zudem gebührenfreier Zugang zu digitalen und nichtdigitalen Aktionen; die technische Ausstattung der Stadtbibliothek Bielefeld wird erneuert und durch Modernisierung und Einrichtung eine anregende Lern- und Arbeitsumgebung geschaffen.

Geplant ist, dass für die Sicherung des Projektablaufs und der anschließenden Implementierung in den regulären Bibliotheksbetrieb vier Wege strategisch beschriftet werden:

Freiwillige: Bei der Rekrutierung kann die Freiwilligenagentur Bielefeld, die in der Zentralbibliothek ihr Büro betreibt, effektiv einbezogen werden. Die soziologisch häufig als „early adopters“ beschriebene Kernzielgruppe für technische Innovationen ist sicherlich anzusprechen, so zum Beispiel Ingenieure, technikaffine Bastler, gern auch im Ruhestand befindliche Kräfte. Die Bibliothek sollte Inspirator und Raumgeber sein für kreative Köpfe mit technischem Know-how in der Stadtgesellschaft. Die Organisation werden die Fachkräfte der Stadtbibliothek übernehmen.

Mit Hilfe von Makerspace erfahrenen medienpädagogischen Coaches werden im Projektzeitraum kooperativ öffentliche Angebote erarbeitet und realisiert. Kompetente Honorarkräfte plus Mitarbeiter/innen aus Bielefeld konnten dafür gewonnen werden, die sowohl Bibliotheksmitarbeiter/innen wie auch Freiwillige coachen. Sie geben ihr Spezialwissen weiter und wenden es an.

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter insbesondere der Bibliotheksabteilungen Digitale Dienste, Bibliothekspädagogik und Publikumsdienste, auch aus den Stadtteilbibliotheken, werden ermutigt, bisherige Fähigkeiten zielführend in Veranstaltungen zu präsentieren. Sie werden durch die Coaches, also kontinuierlich praxisorientiert geschult. Gesucht wird auch die langfristige Kooperation mit Akteuren aus der Zivilgesellschaft.

Wenn die Begründung länger als drei Seiten ist, bitte eine kurze Zusammenfassung voranstellen.

Dr. Witthaus  
Beigeordneter