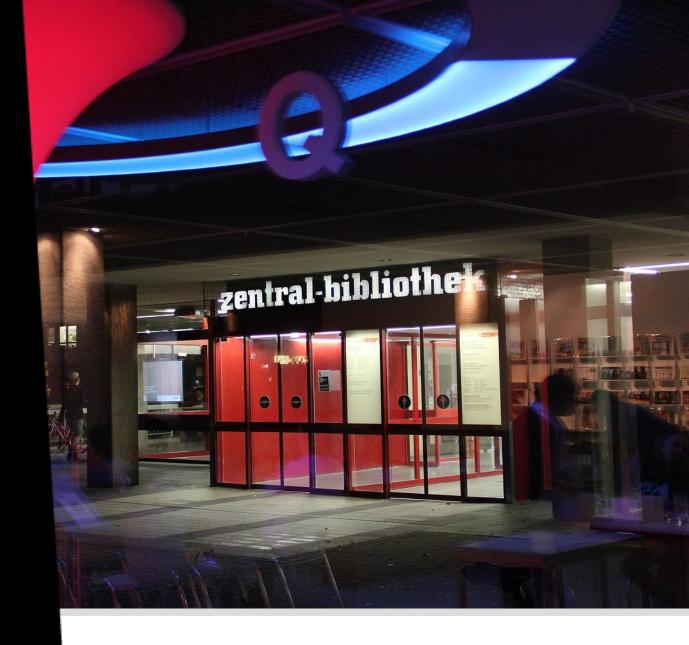
stadt bibliothek köln

Explore Create Share

MINTköln

Tüfteln statt Büffeln





# Die Stadtbibliothek Köln







# Neue Rollen

- Ort der Begegnung
- Ort des aktiven Tuns
- Lernort
- Ort der Inspiration







Künstliche Intelligenz gewinnt an Einfluss in Bildung und Unterhaltung





Augmented und Virtual Reality sowie Voice Search als Kundenschnittstellen





Neue Formen von Ausstellungen





Physische und digitale Räume verschmelzen weiter





Intelligente Technologie bereichert die Arbeitswelt





Open Data und Citizen Data Scientists gewinnen Einfluss





Fortschreitender Medienwandel und gesunder Umgang mit sozialen Medien





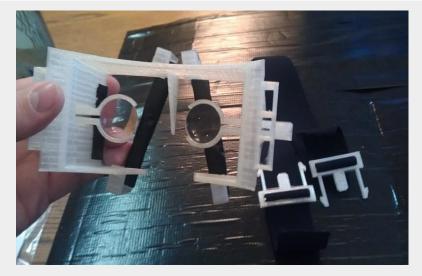
# Musik, Medien, Makerspace







Rollenwechsel der Bibliothek: Vom Wissensarchiv zur Umsetzungsplattform. Mehr mit den Menschen arbeiten als mit den Beständen













#### Rollenwechsel der Benutzer: Vom Konsumenten zum Produzenten





### Die Rolle der Bibliotheken in der Gesellschaft

Wandel

...mehr mit Menschen als mit Büchern arbeiten

... vom Anbieter von Medien hin zum Anbieter, der Menschen hilft, Wissen zu generieren und aktiv zu partizipieren





# Aufgabenstellungen für die Zukunft

Urbanisierung und Digitalisierung sind zwei wesentliche Entwicklungen, auf die Bibliotheken eine Antwort geben müssen

Bibliotheken müssen aktiv auf gesellschaftliche Entwicklungen reagieren – und werden Teil des Diskurses

# stadt bibliothek köln

MINT-Festival

#mintcgn

www.mintkoeln.de

# MI / T KÖLN

10. - 26.10.2019

#### Ausgangslage

#### Zielgruppe Kinder/Jugendliche

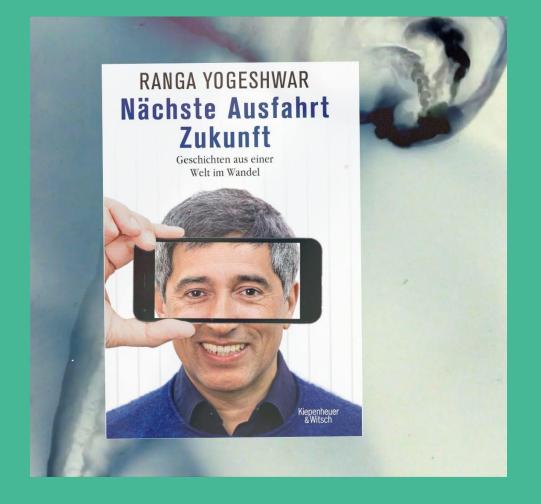
2017 fehlen 291.000 MINT-Fachkräfte

naturwissenschaftliche Berufe (mit guten Chancen) sind nicht beliebt



Nur der Schülerinnen und Schüler in Deutschland können sich einen naturwissenschaftlich orientierten Beruf vorstellen. Damit zählt Deutschland im weltweiten OECD-Vergleich von über 60 Ländern zu den Schlusslichtern.

Mint Nachwuchs Barometer; Koerber-Studie https://www.koerber-stiftung.de/mint-nachwuchsbarometer.html



# Unser MINT-Botschafter Ranga Yogeshwar

#### AUFTAKTVERANSTALTUNG WEITERE EXPERIMENTIERSTÄNDE

SCHOKOLADENMUSEUM KÖLN mit Schokoladen-Sensorik-Tasting

ODYSSEUM KÖLN mit naturwissenschaftlichen Experimenten

MAX-PLANCK-INSTITUT mit Pflanzenforschung zum Anfassen

FACHSTELLE FÜR
JUGENDMEDIENKULTUR NRW
mit Lasercutter

TELEKOM-STIFTUNG mit Magenta Virtual Reality

HUMANIZING TECHNOLOGIES mit Roboter-Mädchen Pepper

TECHNISCHE HOCHSCHULE KÖLN mit Spielzeug aus dem 3D-Drucker

STADTBIBLIOTHEK KÖLN mit Coding für Kinder und Jugendliche







Ranga Yogeshwar, Gesche Joost, Achim Berg, Ekkehard Winter





#### UNSERE PARTNER und BETEILIGTE

- Deutsche Telekom Stiftung
- ♦ Schokoladenmuseum Köln MINT on Tour
- Deutsche Telekom GmbH, Virtual Reality
- Deutsche Telekom AG
- Stiftung Lesen
- Management SARAZAR Aerocrone GmbH
- ♦ Wasserschule Köln e.V.
- ◆ RWTH Aachen
- Stiftung Wissen Sparkasse Köln/Bonn
- Universität zu Köln / Lehrstuhl Chemie
- VDI (Verband Deutscher Ingenieure)
- Stabsstelle Medien- und Internetwirtschaft

- Staatskanzlei des Landes NRW
- ♦ TH Köln
- Odysseum Köln
- ◆ IBM Deutschland
- Deutsches Museum Bonn
- ♦ Max-Planck-Institut
- Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme IAIS
- Fachstelle für Jugend, Medien und Kultur NRW
- Codivity
- Codingschule Düsseldorf, Junge Tüftler, Laborfüchse
- WDR, Sendung mit der Maus
- Wissenschaftsladen Bonn



## **These**

Wer wahrgenommen werden will, muss in der Stadtgesellschaft sichtbar werden

# Medien- und Werbepartner

# Kölner Stadt-Anzeiger

STRÖER

# PROGRAMM POSTS

www.mint-festival.de

11.10-27.10.2018

# WER MINT FÜR EIN NEUES TRENDGETRÄNK HÄLT, IST BEI UNS RICHTIG.

#mintcgn

Mehr beim Mint-Festival: MINTday für die ganze Familie Stadtteilbibliothek Bocklemünd, 14.10.2018 um 14.00 Uhr

# PROGRAMM POSTS

www.mint-festival.de

11.10-27.10.2018

WER CODING FÜR EIN PROBLEM VON HUNDEBESITZERN HÄLT, IST BEI UNS RICHTIG.

#mintcgn

Mehr beim Mint-Festival: Coding für Anfänger Stadtteilbibliothek Bocklemünd, 14.10.2018 um 14.00 Uhr

# WERBUNG 18 / 1



# WERBUNG CITY LIGHTS





# **EXAMPAGNE 2019**





# MINIT KÖLN OOO THE STATE OF T

# #RoboterTanzenLassen

Das zweite MINTköln-Festival: 100 kostenlose Workshops in 14 Tagen – Nix wie hin!









Das zweite MINTköln-Festival: 100 kostenlose Workshops in 14 Tagen – Nix wie hin!



MINT KÖLN





# **Explore, Create, Share**

Wissenstransfer von technologischen Innovationen erfolgt hier über Kennenlernen, Ausprobieren und Selbermachen





- Auftakt mit Ranga Yogeshwar und weiteren Prominenten + interaktiven Aktionsständen
- Makerkids Ferienprogramm in allen Zweigstellen und ZB
- Vorlese-Programm mit den MINT-Vorlesepaten und prominenten Vorlesern wie Armin Maiwald (Sendung mit der Maus)
- MINT-Science Slam
- Let's Play mit Influencer und Youtuber Sarazar
- Buchvorstellung "Digitaler Humanismus" mit Julian Nida-Rümelin, Natalie Weidenfeld und Gert Scobel
- MINT-Aktionstag mit Mitmach-Stationen
- MINT-Bücherbabys



# Beispiel Makerkids



# MINT-Workshop-Programm

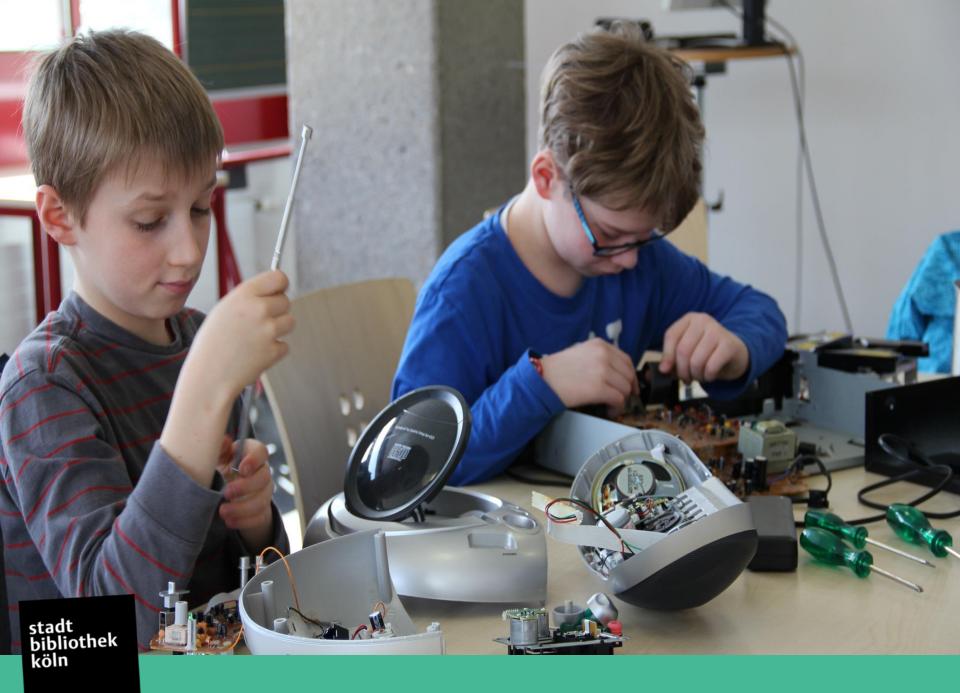


Mach es selber: Mal dein Spiel





Geometrie erlebbar machen mit Zoomtool



Technik von innen: Was steckt drin?



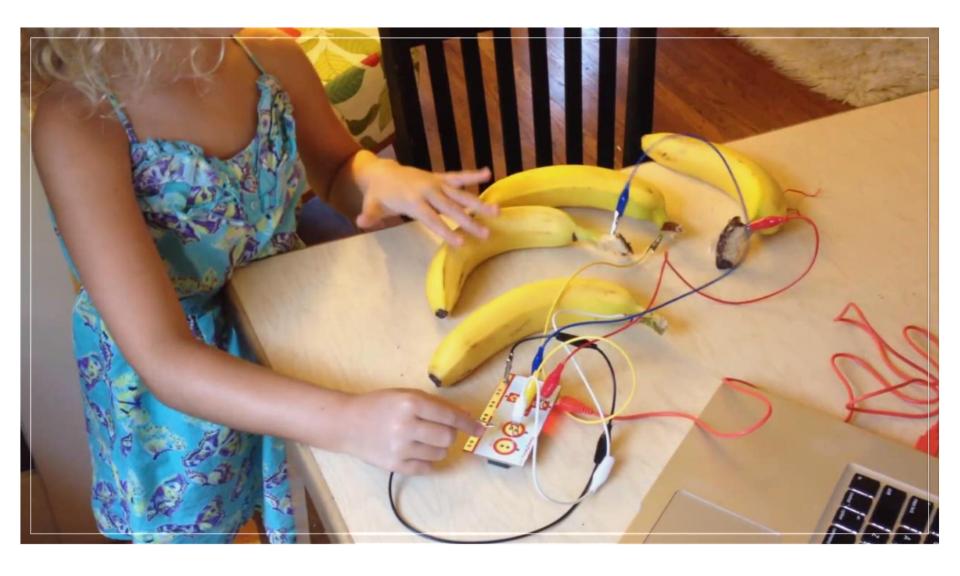
## Repaircafé & Upcycling











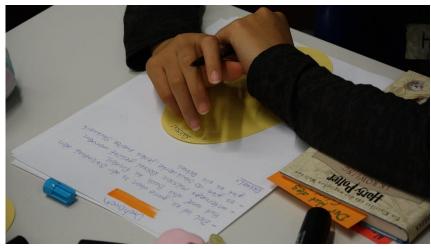
# MakeyMakey Banana Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=Vr4lK5jwLyl

# Dash & Dot, Flitzi, Bee-Bots & Co... Digital Storytelling & Coding für die Kleinen



# Digital Storytelling – Geschichten & Film













Beispiel: Calliope / Open Roberta



#### Coding: Open Roberta Hub







http://www.scuoladirobotica.it/filez/pages/30/Roberta-20150404191214.s.jpg

# Ein Projekt mit der Stiftung Lesen und dem Fraunhofer Institut

https://www.open-roberta.org/en/welome/







MACH WAS DU WILLST



# **#VirtuelleWeltenBesuchen**

Das zweite MINTköln-Festival: 100 kostenlose Workshops in 14 Tagen – Nix wie hin!





## Spielen und Lernen mit VR

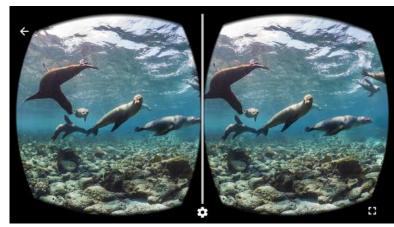


### Google Expeditions

stadt bibliothek köln







https://lh3.googleusercontent.com/41rsUBEMI6T3oLfrYuqThM8PIHC89a UwZXPidgInSP10GUxF\_P7bTUNmkZqBf4\_ddVIX=h310

#### Virtual-Reality Veranstaltungen

- Vorführung der HTC Vive und Oculus
   (ungezwungenes Testen der Technik für alle ab 16 Jahren)
- VR-Lizenz
   (danach kann die Station selbständig genutzt werden)
- Workshops
   VR-Brillen im Vergleich, Bau dein eigenes Cardboard..."
- Für Kinder
   Google Expeditions (kurze VR-Erlebnisse p\u00e4dagogisch aufgearbeitet)
- Quiver App(Ausmalbilder mit AR lebendig machen)
- VR-Multiplayer Abend, VR-Grusel-Abend







Das zweite MINTköln-Festival: 100 kostenlose Workshops in 14 Tagen – Nix wie hin!





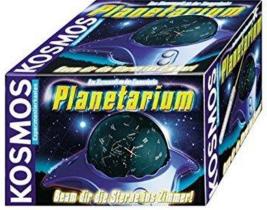
### Medienpädagogik – Die Spieletester



#### MINT - Programme & Bibliothek der Dinge









VR-Brillen, Miniroboter und einiges mehr zum Ausleihen



## MINT-Vorlesen



# MINT-Vorlesen



stadt bibliothek köln

> Weitere Angebote

# MINION KÖLN

### MINTspace

#### Roboter, Ameisenhotel, Lasercutter, VR-Brille, 3D-Drucker...









stadt bibliothek köln

Präsentationen

# stadt bibliothek köln

## geeks@ cologne

Events rund um Technologie, Webkultur und den Nerdfaktor





### p2pu – Lernteams



P2PU Presents:

# Learning Circles



In Kooperation mit dem MIT, Cambridge

https://www.p2pu.org/en/

#### Makerspace – Do-it-yourself Programm

- Führerschein 3D-Druck
- Finch Robot für Anfänger
- Malen und Musizieren mit dem iPad
- Digitale Bildbearbeitung
- Wie erstelle ich ein eigenes Weblog?
- Virtuelle Realität mit Oculus Rift
- Kreativ mit dem MaKey MaKey
- Upcycling
- Wie erstelle ich ein E-Book?
- Fotobuchgestaltung
- Digitale Spiegelreflex-Fotografie



stadt bibliothek köln

JUNIOR EXPERTS

# Makerspace







# Strickgruppe und Nähen mit der Overlock - auch eine Form von "Maken"...





## Easymotion - Silver Gamers



#### Schnupperangebote für digitale Einsteiger

#### Internet-Grundlagen

- PC-Einführungen, Internetsicherheit
- Smarter shoppen im Netz
- Recherchetechniken und –quellen

#### Kommunikation, Services, Endgeräte

- Facebook, Bloggen, Twitter, Snapchat, Skype
- Die eigene Homepage
- Doodle und Online-Kalender
- Dropbox, Mindmapping
- iPad-Nutzung, Malen mit dem iPad, Smartphone-Apps
- E-Books, E-Reader, E-Publishing
- Serious Games, VR-Brillen im Vergleich
- Gesundheitsinformation / Rechtsinformation im Internet,





# ES GEHT WIEDER LOS MINTKÖIN 2019



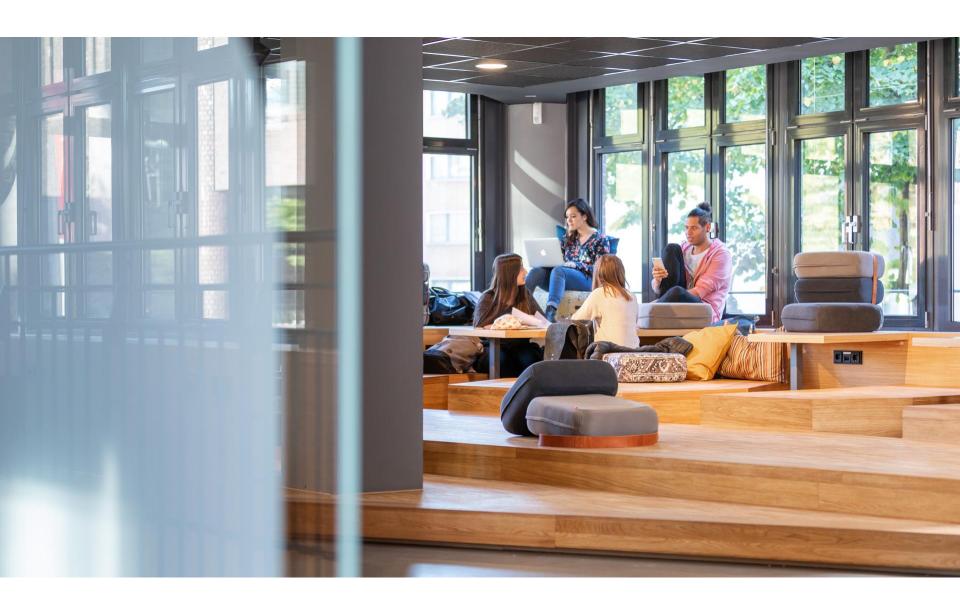


http://www.dagsavisen.no/polopoly\_fs/1.706158.1459449543!/image/image.jpg\_gen/derivatives/169\_980/image.jpg



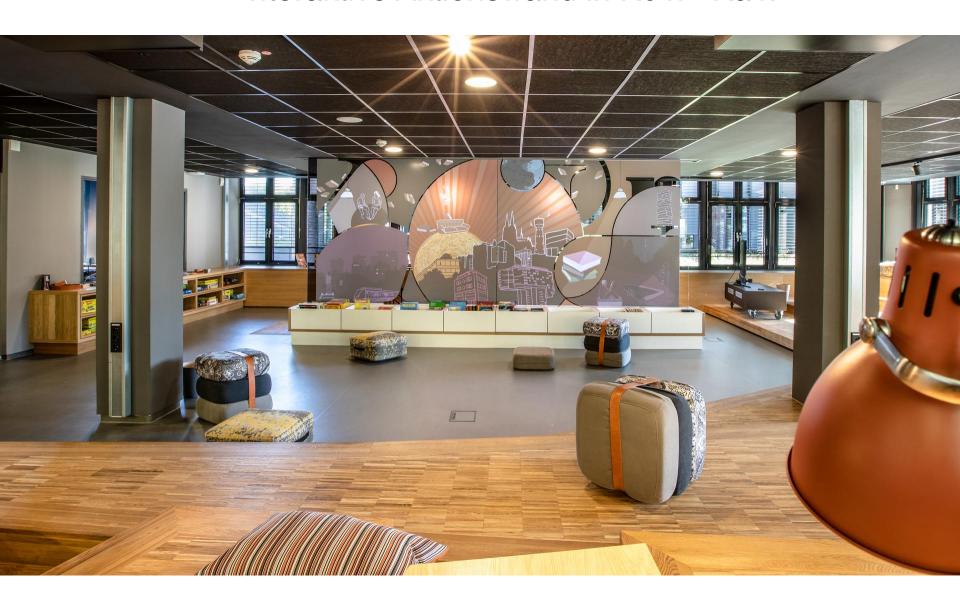
#### These – Bibliotheken sind "Dritte Orte"

Es muss im urbanen Raum auch nichtkommerzielle Räume geben, die formal eine hohe Aufenthaltsqualität haben und inhaltlich Erfahrungen zu gesellschaftlich relevanten Entwicklungen ermöglichen.





#### Interaktive Aktionswand in Köln - Kalk









# VIELEN DANK!

hannelore.vogt@stadt-koeln.de