



LUDWIGSBURG

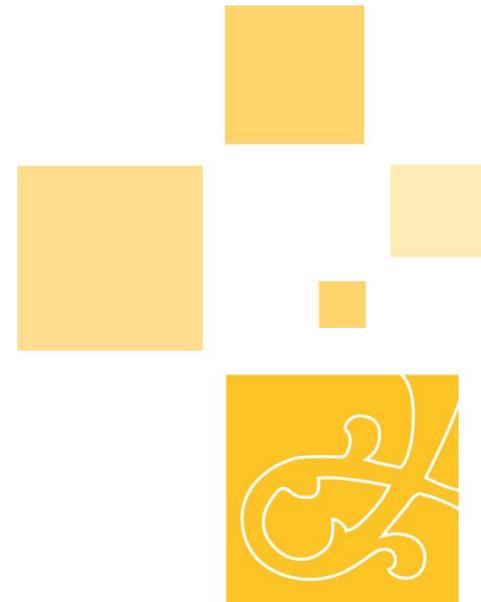
Partizipation von Kindern- und Jugendlichen im hybriden Bibliotheks#FreiRaum

Wie kann Bibliothek Schnittstelle sein
zwischen realem Raum und digitaler Präsenz?

STADTBIBLIOTHEK LUDWIGSBURG

Projektverantwortliche: Alexandra Sterz und Tim Ehrlicher

Referentin: Alexandra Sterz (online) und Joana Petsonias



Stadtbibliothek Ludwigsburg

(Ludwigsburg 93.500 Einwohner, nahe Stuttgart)



Bibliothekssystem mit Hauptstelle
im Kulturzentrum am Rathaushof
sowie zwei kombinierten
Zweigstellen und einem Bücherbus

2019: 1,1 Mio Entleihungen

2021: 920.000 Entleihungen

bei 208.000 phys. Medien

387.000 Besuche (2019)

134.000 Besuche (2021)

30 Stellen

Förderprojekt „hochdrei – Stadtbibliotheken entwickeln“ der Kulturstiftung des Bundes (ab 2019)

- Projektziel: Bibliothek als Ort der Zivilgesellschaft weiterentwickeln
 - Umgestaltung einer Zweigstelle zur Open Library unter Bürger*innenbeteiligung und der Design Thinking-Methode
 - Programmarbeit, Schwerpunkt Digitalisierung



LUDWIGSBURG

Maker Zone

Der mobile Makerspace in der Stadtbibliothek Ludwigsburg

- Offenes Werkstattkonzept
- verbindet Kunst, Technik und Medien auf einzigartige Weise
- Projektpartner: Kreativ-Büro Tinkertank

- Raum
 - Untergebracht in einem Gruppenarbeitsraum
 - 3 Maker Boxen: Programmieren, Elektronik, Basteln
(*Code, Wire, Design*)



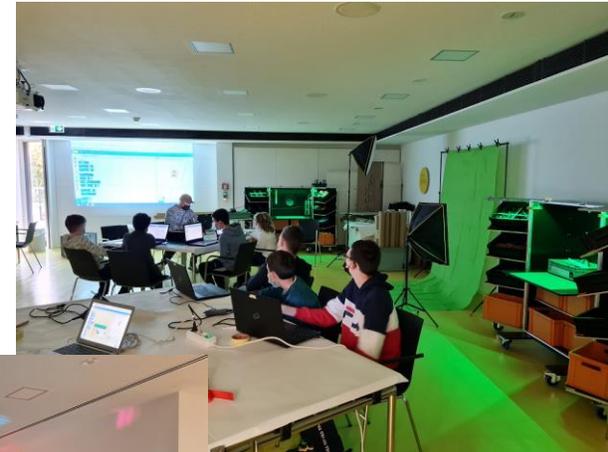


LUDWIGSBURG

Maker Zone

Konzept

- Offene Werkstatttage (2x pro Monat)
- Workshops
- Maker Camps
 - Mehrtägige Workshops für Jugendliche
 - Maker Zone digital und analog gestalten, vernetzen und erweitern
 - Im Mittelpunkt: ausprobieren, machen, eigene Kreativität entdecken





LUDWIGSBURG

Förderprojekt WissensWandel 2021/2022

Ziel der Projektförderung:

- Weiterentwicklung digitaler Angebote in Zeiten von COVID-19
- Innovative sowie neuartige Formate der Kompetenzvermittlung entwickeln



Projektförderung für

- Erweiterung Online-Medienangebote
- Angebotserweiterung der Medienwerkstatt: Maker-Angebote in hybriden Formaten
- Bibliothek der Dinge
- Erweiterung technische Ausstattung, v.a. Veranstaltungstechnik
- **Digitale Führungen: Organisation dank Projektstelle**
Kooperation mit QUATRIGA GmbH, Software: Present4D basierend auf 360°-Bildern der Bibliothek.

Digitale Führungen

1. Detektivische Führung für Schüler:innen Sek. I

- Orientierung am Prinzip *Escape-Room* und Digital Game-based Learning
→ Ziel: Räumlichkeiten permanent zugänglich machen, erstes Kennenlernen durch Spielen und selbständiges Auseinandersetzen
- Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz

2. Allgemeine Führung für Alle

- Freies Erkundung der Räumlichkeiten nach individ. Informationsbedürfnis

Zusammengefasst gilt für beide Projekte:

- Ansatz des selbstgesteuerten Lernens
- Realisation in Zusammenarbeit mit Projektpartnern
- Koordination dank zusätzlicher Stellenanteile
- Finanzierung durch Projektförderung

Achtung Provokation 😊

Können Bibliotheken den Spagat schaffen zwischen digitaler Präsenz und realem Raum?

- Wie flexibel können / müssen wir sein?
- Erreichen wir unsere Zielgruppen auf verschiedenen Ebenen überhaupt?
- Was geben unsere Rahmenbedingungen her?



Lasst uns diskutieren!

- Kontakt
Alexandra Sterz bei der
stabi.medienwerkstatt@ludwigsburg.de