

# **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

# 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*)



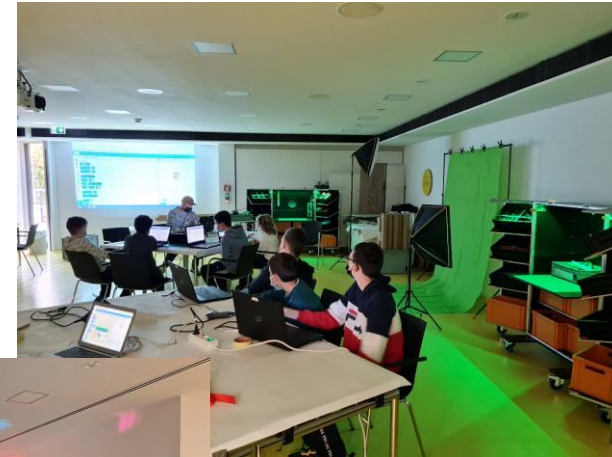


LUDWIGSBURG

# 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](mailto:stabi.medienwerkstatt@ludwigsburg.de)