

Notizen zum Vortrag:

## Kinder- und Jugendbibliotheken international – wohin geht die Reise?

Folie 1: Ich bitte um Ihr Verständnis, dass es mir in der Kürze der Zeit nicht möglich sein wird, die Themen und Trends, Best Practice Beispiele etc. im Ausland vollständig darzustellen. Ich hoffe aber sehr, dass meine Präsentation Sie inspiriert, auch mit Hilfe des Literaturverzeichnisses, sich noch intensiver mit dem Thema zu befassen.

Folie 2: Sinkende Ausleihzahlen sind kein Grund zur Resignation. Wir werden im Folgenden sehen, wie richtungsweisende ausländische Bibliotheken den Platz, den sie durch kleinere Freihandbestände und weniger Regale gewonnen haben, für ihre Kundschaft nutzen! Im Children's Library Discovery Center Queens, New York z.B. wurde ein interaktiver Raumplan in den Fußboden im Eingangsbereich integriert.

Folie 3: Dank mobiler Arbeits- und Computerplätze und Sitzgelegenheiten, Tonstudios, Scanner und Musikinstrumente sind 80% der Musikbibliothek Library 10 in Helsinki für **die** Benutzer/innen (60% jünger als 30) gedacht, die in ihrer Bibliothek mehr als nur ausleihen wollen!!! So können die Räume jeden Tag so umgeräumt werden wie es die Besucher/innen für ihre Aktivitäten wünschen – dabei werden 80% der Veranstaltungen, Events und Projekte von den jungen Leuten selbst organisiert.

Folie 4:

Folie 5: In der Orestad Library in Kopenhagen kommunizieren die Touchscreens im Eingangsbereich und an den Regalen die Angebote der Bibliothek und unterrichten über Aktivitäten des Stadtteils. Mittels der Ipad's browsst der Benutzer durch den Medienbestand und lässt sich den Weg zu dem gewünschten Titel zeigen. Es gibt Videos, die dazu einladen, die Bibliothek zu entdecken und sich besser zurechtzufinden ebenso wie Portraits der Mitarbeiter/innen! Die virtuelle Kommunikation ist natürlich vor allem für die Self-Service-Zeiten der Bibliotheken und die attraktive Nutzung von zu Hause aus wichtig!

Folie 6: Sport und Unterhaltung in der Bibliothek, ganz normal in der Kinderbibliothek der Public Library in Oslo.

Folie 7: Unter dem Motto „A moving child is a learning child!“ führt die Kinderbibliothek der Public Library Brasov in Rumänien Workshops zu den Themen *Bewegung* und *gesunder Lifestyle* durch, da Rumäniens Schulen die intellektuelle Entwicklung der Kinder im Blick haben, aber kaum etwas für deren körperliche Fitness tun. Ein schönes Beispiel dafür, dass Öffentliche Bibliotheken, besonders auch Kinder- und Jugendbibliotheken einen Lösungsbeitrag für die konkreten Aufgabenstellungen ihrer Kommune leisten!

Folie 8: Weil Lernen und Bewegung Hand in Hand gehen, werden in den Regalen der City Libraries in Malmö und Helsingør nicht nur Medien präsentiert - die Kinder sollen sie besonders auch zum Klettern und Verstecken benutzen.

Folie 9: Die "Übergangszone" der Malmö City Library ist ein Bereich außerhalb der Bibliothek im Park Slotsparken, die als Erweiterung der Bibliotheksräume genutzt wird. Familien finden hier u.a. eine Spielfläche, einen Treffpunkt und verschiedene Vorrichtungen für Outdoor Aktivitäten.

Folie 10: Zur Makerspace-Bewegung aus den USA, die mittlerweile auch bei uns Einzug gehalten hat, muss man nichts mehr Theoretisches sagen.

In vielen Bibliotheken im Ausland allerdings kann man sehen, dass Makerspaces auch in kleinen Bibliotheken, die sich 3-D-Drucker und Tonstudio nicht leisten können, Erfolg haben. Hier: Die „Little Makers“ in der Fayetteville Free Library in New York mit ihrer frei bespielbaren Fläche für die 5-8-Jährigen. Das Angebot: Lego, Eigenbau von elektrischen Schaltungen, Bausätze aus Plastik Holz und Metall, Utensilien zum Basteln und Malen, Erfinderbaukästen und sogar ein „gärtnerischer Makerspace“ auf der Dachterrasse. Die dazugehörigen „Hands-on-Programme“ mit Workshops direkt an den Makerspace-Stationen werden durch die Unterstützung von lokalen Expert/innen organisiert. „Wenn du es selbst nicht kannst, arbeite mit jemandem zusammen, der es kann!“ (IFLA-Sektion Libraries for Children and Young Adults)

Folie 11: Im Children's Library Discovery Center in Queens gibt es, passend zu den aufgebauten interaktiven Exponaten, Bücher mit speziellen Übungen, die beim Experimentieren und Entdecken helfen. Schwerpunkt dieses Makerspace sind Mathe, Naturwissenschaften und Maschinenbau.

„Die Kinder- und Jugendbibliothek der Zukunft wird Kindern Inspiration für ihr weiteres Leben, ihre Berufsausbildung bieten, sie wird ihre Fähigkeiten und Talente unterstützen und ihnen dabei helfen, ihre Persönlichkeit zu entwickeln.“ (IFLA-Sektion Libraries for Children and Young Adults).

Folie 12: Im Rahmen der wöchentlich stattfindenden Makerspace-Workshops im Hype Teen Center, Detroit arbeiten lokale Expert/innen mit Jugendlichen zusammen.

Nachdem die Teilnehmer/innen Basiskenntnisse, die für die unterschiedlichen Angebote erforderlich sind, erworben haben, können sie selbständig mit allen Materialien experimentieren und an Erfindungen und Kunstwerken arbeiten.

Angebote z.B.: Fahrrad Hightech (in Zusammenarbeit mit einem Fahrradladen), Basteln und Handwerk, Graphic Design (Schablone Sprühbilder, Vinyl Sticker, etc.), Kleidung designen und herstellen, Roboterbau

Folie 13: Im Children's Space „Balagan“ der Malmö City Library in Schweden lädt ein eigener Raum, genannt „The Ministry“, die Jüngsten dazu ein, immer wieder ihre Wünsche an „ihr Balagan“ einzubringen.

Die „Garaget“ in Malmö besticht durch ihren „Wohnzimmer-“ und Treffpunkt-Charakter. Die Bibliothek befindet sich in einem „Problembezirk“ mit außergewöhnlichen sozialen Unterschieden. Jede Angebot oder Einrichtung betreffende Änderung wird gemeinsam mit den Benutzern, nach den Bedürfnissen der Menschen vor Ort vollzogen. Bei der Eröffnung der „Garaget“ waren konsequenterweise die Regale noch leer, so dass sich dort eher eine persönliche Büchersammlung befindet. Ein Raum kann kostenlos angemietet werden, das Bibliothekspersonal hilft beim Marketing für Veranstaltungen und Projekte. Vor allem für Kinder und Jugendliche werden „creative workshops“ angeboten, in denen gestrickt, genäht, gezeichnet und gekocht wird.

## Folie 14: TRANSMEDIA

Bei einem Ferienprojekt haben Jugendliche in und mit der finnischen Hattula Public Library Kurzvideos zum Thema „Vorurteile über Bibliotheken“ gedreht, die dann u.a. als Werbung eingesetzt wurden. Außerdem entwickelten sie eine Rechercheführung mit Tablet-PCs.

### CREATING CONTENT

Die Shire Library in Parkes, Australien gehört zu den Bibliotheken, die bei der „Fun Palace Bewegung“ mitmachen. Fun Palaces sind jährlich stattfindende Events mit vielfältigen Aktivitäten im Bereich der Kunst und Naturwissenschaft für und von Bürgern und Bürgerinnen. Kinder und Jugendliche in Parkes erfinden und machen Gesellschaftsspiele selbst, das Publikum wird dann zum Ausprobieren der Spiele eingeladen. Ein weiteres Beispiel sind Bibliotheksblogs werden in vielen Bibliotheken eingesetzt werden, um Inhalte der Kinder und Jugendliche zu veröffentlichen.

### INTERACTIVE STORY TELLING

- Bedeutet: Ein Event, bei dem alle Beteiligten an der Entwicklung und dem Ausgang einer (gespielten) Story mitwirken.
- Bei der Live-Aktion „Zombie siège“ in der Library of Tullamore tauchten 80 Teilnehmer/innen, u.a. Polizisten, Bibliothar/innen und Student/innen in ein 4,5 stündiges Überlebensszenario ein. Innerhalb eines knappen vorgegebenen Rahmenplans spielten alle ihre Rollen völlig frei, wobei sich Szenen ergaben, die niemand hätte voraussehen können. Entwickelt wurde die Live-Aktion von Matthew Finch, der schon unzählige Konzepte für Interactive Story Telling in Bibliotheken und anderen Öffentlichen Institutionen realisiert hat.

### SELBSTVERWIRKLICHUNG, SELBSTFINDUNG

- Hygge Factory ist eine Non-Profit-Organisation, die benachteiligte junge Menschen ermutigt, mit Mitteln der Kunst ihre persönliche Geschichte zu erzählen.

Sie arbeitet bevorzugt mit (Jugend)bibliotheken zusammen.