

Beschlussvorschlag:

„Der Ausschuss für Kultur und Heimatpflege nimmt das Konzept „Kreativräume – Makerspace und Gaming in der Stadtbücherei Hilden“ zur Kenntnis.“

Erläuterungen und Begründungen:

Seit Oktober 2016 beschäftigten sich zwei Arbeitsgruppen aus dem Team der Stadtbücherei Hilden intensiv mit den Themen „Gaming“ und „Makerspaces“.

In der Bibliothek soll 2018 nun ein „Makerspace“ eingerichtet werden.

An der Sitzung des Ausschusses für Kultur und Heimatpflege wird ein Mitarbeiter der Bezirksregierung Düsseldorf teilnehmen und grundsätzlich über diese neuen Entwicklungen und Angebote in Bibliotheken berichten.

Unter dem Begriff „Makerspace“ versteht man einen Ort des gemeinschaftlichen Arbeitens, Lernens, Entdeckens und Teilens, der mit verschiedenen Werkzeugen ausgestattet ist. Im Fokus steht dabei die Idee des kreativen Schaffens. Es geht darum, mit- und voneinander zu lernen und gemeinsam schöpferisch tätig zu sein. Technische Ausstattung ist dabei ein wichtiges Mittel zum Zweck, im Mittelpunkt stehen aber Menschen und Gemeinschaft und das Teilen von Wissen.

Betrachtet man die Bibliothek als Ort, der Zugang zu Wissen und Information schaffen soll, so liegt es nahe, „Makerspace“ und Bibliothek zusammenzuführen, wie zahlreiche gelungene Beispiele der vergangenen Jahre belegen. Immer mehr Kommunen richten in ihren Bibliotheken „Makerspaces“ ein (z.B. Köln, Ibbenbüren, Brilon, Düsseldorf, Elsdorf, Georgsmarienhütte), da vielerorts die Bibliothek als „Dritter Ort“ verstanden und Serviceangebote noch kundenorientierter geplant und umgesetzt werden.

„Makerspace“ in Bibliotheken ist die Zukunft - nicht nur Deutschland. In Skandinavien, den Niederlanden und Nordamerika ist die Bewegung seit einigen Jahren aktiv und nicht mehr aus den Bibliotheken wegzudenken.

Spielerische Komponenten, Freiwilligkeit und eine angenehme Lernumgebung fördern erfolgreiches Lernen. Die Stadtbücherei Hilden bietet eine hohe Aufenthaltsqualität in einer angenehmen Lernumgebung und fördert aus diesem Grund das außerschulische Lernen. Darüber hinaus bietet sie den einzelnen Bürgern die Möglichkeit, sich innerhalb der Stadtgemeinschaft zu vernetzen, eigenes Wissen weiterzugeben und zu vermehren und den eigenen Horizont zu erweitern.

Die Stadtbücherei Hilden wird als Treffpunkt und Vermittlerin von modernen Informationsdienstleistungen wahrgenommen. Umfassende Social-Media-Aktivitäten, die Q-Thek mit Tablets, E-Readern und Smartphones und dazu passenden Schulungen für die Kunden ergänzen das klassische Angebot der Leseförderung und Medienvermittlung.

Bibliotheken sind keine reinen „Medienverleihstationen“ mehr. Um den wachsenden Anforderungen der Gesellschaft gerecht zu werden, müssen schon Kindergartenkinder die Bibliothek mit all ihren Dienstleistungen kennenlernen und ohne Scheu nutzen. Denn Leseförderung ist und bleibt auch weiterhin der Schwerpunkt in der Arbeit der Stadtbücherei Hilden.

Um jedoch weiterhin ihrer Rolle als Vermittlerin von Informationsdienstleistungen und als außerschulische Lernort sowie den damit verbundenen Kompetenzen gerecht zu werden, ist die Einrichtung eines „Makerspace“ der nächste sinnvolle Schritt, die „Bibliothek des Jahres 2016“ in eine kundenorientierte Zukunft zu führen.

Beschreibung

Makerspace und der Aktionstag „HilGoesCrafting“

Die Umsetzung eines „Makerspace“ in der Stadtbücherei Hilden soll in Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern aus der Region realisiert werden und in Form eines Aktionstags unter dem Namen „HilGoesCrafting“ für die ganze Familie sowohl mit Angeboten im technischen als auch im Do-it-yourself-Bereich (DIY) stattfinden.

Da Kooperation ein wichtiger Bestandteil der „Makerspace-Bewegung“ ist, soll das Spielmobil der Stadt Hilden bei diesem Aktionstag auf dem Nove-Mesto-Platz mit den eigenen Angeboten die Veranstaltung unterstützen. Aus terminlichen Gründen wird der Aktionstag nun voraussichtlich am 08.09.2018 stattfinden.

Die Zielgruppen dieses Aktionstages sind etwas weiter gefasst, als sonst bei den Kindergroßveranstaltungen. Natürlich sind junge Familien eine Zielgruppe, aber durchaus auch die Generation Plus und Jugendliche. Das Besondere der Makerspace-Bewegung ist, dass Menschen mit vielfältigen Interessen und jeden Alters in Bibliotheken kommen, um Neues zu entdecken und Wissen zu teilen. Dies soll am Aktionstag in der Stadtbücherei Hilden gelebt werden.

In Anlehnung bereits vorhandener Angebote anderer Bibliotheken ist die Durchführung folgender Aktionen und Workshops während des Aktionstages „HilGoesCrafting“ in der Stadtbücherei derzeit denkbar:

- Vorführen des 3D-Druckers „Ultimaker 2“
- Workshops „Makey Makey“ für Kinder und Jugendliche (Erfinder-Kit für Kunst und Technik)
- Kurz-Workshop „Nähen“
- Workshops mit einem Plotter in Kombination mit der Transferpresse
- DIY: Workshops zum „Schnuppern“ in den unterschiedlichsten Bereichen wie z.B.: Weben für Kinder, Musikinstrumente für Kinder selbst herstellen, Buchfalten, Kartengestaltung etc.

Veranstaltungsarbeit: Gaming & neue Spieleangebote

Das Thema Gaming nimmt im gesellschaftlichen Leben eine zunehmend höhere Stellung ein. Spielen ist allgegenwärtig und schon lange nicht mehr nur etwas für Kinder oder Jugendliche. Dabei ist die Art des Spieles nebensächlich. Klassische Gesellschaftsspiele sind ebenso hoch im Kurs wie Konsolen-, Computer- oder Minispiele für mobile Endgeräte.

Auch in Bibliotheken ist in den vergangenen Jahren ein Bewusstsein dafür gewachsen, welche Rolle Spiele im Leben ihrer Kunden einnehmen und dass differenzierte Spieleangebote nicht nur ein Mittel zur Kundenbindung darstellen, sondern dadurch auch neue Kunden gewonnen werden können.

Im Gaming-Bereich war es an der Zeit, bestehende Angebote der Stadtbücherei Hilden zu evaluieren und sinnvolle Ergänzungen in Bereichen, in denen nur wenige oder keine Veranstaltungen stattfinden, zu erarbeiten. Neben Beispielen aus anderen Bibliotheken hat sich die Arbeitsgruppe auch die bereits bestehenden Spieleangebote der Stadtbücherei Hilden selbst angeschaut. Dazu zählen Gesellschaftsspiele (Spielenachmittage), Rollenspiele (Mitmachkrimi), Computerspiele, Konsolenspiele, Straßenspiele (z.B. Spielmobil), Geocaching, Spiele-Apps, Tiptoi-Spiele und Partyspiele (z.B. Entenangeln). Einige dieser Veranstaltungen finden monatlich, andere hauptsächlich in den Ferien oder nur einmal im Jahr statt. Es wurden mehrere Ideen festgehalten, die in einer Inhouse-Fortbildung konkretisiert wurden. In Hilden selbst bieten nur die Evangelische Erwachsenenbildung „EEB“ sowie „Hilden 50+“ regelmäßige Spieletreffs an. Für Kinder steht das „Spielmobil“ zur Verfügung. Die Bibliothek möchte zusätzliche Angebote in Hilden schaffen.

Es ist geplant, während des Aktionstages „HilGoesCrafting“ auch Gaming-Aktionen und Workshops mit dem anwesenden Publikum durchzuführen. Diese Aktionen sind derzeit angedacht:

- BeeBots (programmierbare Lernroboter für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter)

- Lego Bau-und-Spiel-Bereich in Kombination mit Minecraft und Lego Worlds auf PCs
- Gaming auf unterschiedlichen Konsolen
- Einsatz der VR-Brille
- VR-Brillen selbst basteln
- Erstellen kurzer Stop-Motion-Filme mit App, Tablet und Lego
- Spiele-Klassiker & das Spielmobil auf dem Nove-Mesto-Platz vor der Bibliothek
- Informationsstand der VHS, Repair-Café etc.

Beide Bereiche sollen miteinander interagieren, eine klare Trennung ist nicht vorgesehen und auch nicht sinnvoll zum Erschaffen von Synergien.

Die angebotenen Workshops werden zum Teil mit Anmeldungen im Vorfeld geplant und durchgeführt.

Fortbildung der Mitarbeitenden

Das Team muss im Umgang mit den technischen Geräten kontinuierlich geschult werden und neue „Trends“ in den Bereichen Gaming und Makerspace kennenlernen und testen. Daher sollen im 2. Halbjahr 2018 zwei Inhouse-Fortbildungen für das Team mit der neuen Technik (3D-Drucker, Plotter, Calliope mini etc.) durchgeführt werden.

Ausbau des Buch- und Medienbestandes, Kauf von Apps

Der Buchmarkt wird in den vergangenen Jahren überschwemmt von ansprechenden DIY-Büchern zu allen erdenklichen Themen. Hier soll der Bestand der Stadtbücherei Hilden erheblich aktualisiert und aufgestockt werden. Konsolenspiele werden, auch aufgrund der bereits vorhandenen Veranstaltungsangebote der Bibliothek, gut entliehen. Der Bestand muss in diesem Bereich kontinuierlich ausgebaut werden. Besonders für nachgefragte und neue Konsolen, wie die Playstation 4 und die Nintendo Switch, sollen neue Spiele angeschafft werden. Vorhandene Tablets der Bibliothek sollen mit aktuellen Apps für unterschiedliche Veranstaltungen bespielt werden.

Ziele

Geplant ist, dass bestimmte Aktionen und Workshops, die während des Aktionstages „HilGo-esCrafting“ vorgestellt wurden, in das Veranstaltungsangebot der Bibliothek aufgenommen werden und so ein langfristiger Nutzen der getätigten Investitionen entstehen. Regelmäßige Wiederholungen des Aktionstages werden angestrebt. Während des Aktionstages und der einzelnen Aktionen sollen Befragungen der Besucher und Teilnehmer bezüglich ihrer Interessen und Vorstellungen von Veranstaltungen im Bereich „Making“ und „Gaming“ durchgeführt werden, um die Ausrichtung des Makerspace und der neuen Veranstaltungsangebote in der Stadtbücherei Hilden langfristig zu planen und den Bedürfnissen der Kunden anzupassen. Vor allem deshalb, da davon auszugehen ist, dass sich das Nutzungsverhalten der unterschiedlichen Zielgruppen verändern wird. Prognostisch ist davon auszugehen, dass sich der haptische Medienbestand in den kommenden Jahren verringert und so ausreichend Platz für sogenannte „Kreativräume“ geschaffen werden.

Dort können dann zukünftig Workshops im DIY-Bereich (Nähen, Plotten) stattfinden, der 3D-Drucker kommt zum Einsatz, Kinder spielen mit Lego oder Programmieren dank „Makey Makey“ und „Calliope Mini“.

Eine zeitgemäße technische Ausstattung ist von daher eine der Maßnahmen, damit die Stadtbücherei Hilden langfristig zukunftsorientiert auch weiterhin die meistfrequentierte Kultureinrichtung Hildens bleiben kann.

Kooperationen, die in den kommenden Jahren geschlossen werden, führen im besten Fall zu langfristigen Partnerschaften. Bereits bestehende Kooperationen, wie mit den Hildener Kindergärten und Schulen, haben dies in der Vergangenheit bestätigt. Neue Kooperationen werden geschlossen, um neue Angebote für unterschiedliche Zielgruppen und deren Bedürfnisse zu schaffen. Generell tragen die geplanten Veranstaltungen zur Kundenbindung bei und sprechen darüber hinaus

auch neue, potentielle Kunden an. Auch das ehrenamtliche Engagement für die Stadtbücherei Hilden wird langfristig dadurch gestärkt.

Kosten:

Der finanzielle Gesamtaufwand beträgt € 12.506,64. Davon wurden Landesmittel in Höhe von 60%, d.h. € 7.503,98 beantragt.

Durch eine Reduzierung der ursprünglich angedachten Projekte haben sich gegenüber dem Haushaltsplanentwurf 2018 Veränderungen ergeben, die in der Änderungsliste enthalten sind.

Über die Bereitstellung der Mittel wird im Rahmen der Haushaltsplanberatungen entschieden.

gez.
Birgit Alkenings

Personelle Auswirkungen

Im Stellenplan enthalten:			
Planstelle(n):			
Vermerk Personaldezernent			

Finanzielle Auswirkungen

Produktnummer / -bezeichnung	040601 Betreiben einer Stadtbücherei			
Investitions-Nr. / -bezeichnung:				
Pflichtaufgabe oder freiwillige Leistung/Maßnahme	Pflichtaufgabe	(hier ankreuzen)	freiwillige Leistung	X

Folgende Mittel sind im Entwurf 2018 im Ergebnis- / Finanzplan veranschlagt: (Ertrag und Aufwand im Ergebnishaushalt / Einzahlungen und Auszahlungen bei Investitionen)				
Haushaltsjahr	Kostenträger/ Investitions-Nr.	Konto	Bezeichnung	Betrag €
<u>2018</u>	0406010020	081002	Zugänge Betriebs-/Geschäftsausstattung	4.300,-
<u>2018</u>	0406010020/ I411800020	231201	Zuweisungen vom Land	2.580,-
<u>2018</u>	0406010020	5*	versch. Aufwendungen	10.925,-
<u>2018</u>	0406010020	414100	Zuweisungen vom Land	5.344,-

Aus der Sitzungsvorlage ergeben sich folgende neue Ansätze: (Ertrag und Aufwand im Ergebnishaushalt / Einzahlungen und Auszahlungen bei Investitionen)				
Haushaltsjahr	Kostenträger/ Investitions-Nr.	Konto	Bezeichnung	Betrag €
2018	0406010020/ I411800020	081002	Zugänge Betriebs-/ Geschäftsausstattung	4.300,-
2018	0406010020/ I411800020	231201	Zuweisungen vom Land	2.580,-
2018	0406010020	5*	versch. Aufwendungen	8.200,-
2018	0406010020	414100	Zuweisungen vom Land	4.920,-

Bei über-/außerplanmäßigem Aufwand oder investiver Auszahlung ist die Deckung gewährleistet durch:				
Haushaltsjahr	Kostenträger/ Investitions-Nr.	Konto	Bezeichnung	Betrag €

Stehen Mittel aus entsprechenden Programmen des Landes, Bundes oder der EU zur Verfügung? (ja/nein)	ja X (hier ankreuzen)	nein (hier ankreuzen)
Freiwillige wiederkehrende Maßnahmen sind auf drei Jahre befristet. Die Befristung endet am: (Monat/Jahr)		
Wurde die Zuschussgewährung Dritter durch den Antragsteller geprüft – siehe SV?	ja X (hier ankreuzen)	nein (hier ankreuzen)
Finanzierung/Vermerk Kämmerer		
Die geänderten Ansätze sind in der Änderungsliste zum Haushaltsplan-Entwurf 2018 enthalten. Gesehen Klausgrete		