

Medienpädagogisches Konzept

der Stadtbibliothek Siegburg

Inhalt

Einleitung.....	2
Ermittlung des Ist-Stands	4
Sozialraum-/Quartiersbeschreibung der Bibliothek.....	6
Anforderungen seitens der Stadtentwicklung und Politik	10
Relevante Zielgruppen und Bibliotheksfunktionen.....	10
Veränderungen & Maßnahmen	11
Strategieplanung	11
Ziele	11
Angebote & Workshops	12
Kinder und Jugendliche	13
Lese- & Sprachförderung.....	13
MINT / Maker	13
(Video-)Spiele & Gaming-Kultur	13
Die Neugestaltung der Jugendbibliothek.....	13
Erlebnis- und Medienpädagogik.....	13
Erwachsene	14
MINT / Maker	14
(Video-)Spiele & Gaming-Kultur	14
Singles und (alleinerziehende) Eltern	14
(Video-)Spiele & Gaming-Kultur	14
MINT / Maker	14
Medienkompetenz	14
Alte Menschen und Senior*innen	15
(Video-)Spiele & Gaming-Kultur	15
MINT / Maker	15
Medienkompetenz	15
Upcycling / Digitalisieren.....	15
Bedarfe	15
Erreichen der Zielgruppen Und Öffentlichkeitsarbeit.....	16
Kooperationen & Netzwerkarbeit	17
Ausblick	18
Literatur- und Quellenverzeichnis.....	18

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

EINLEITUNG

„Eine Bibliothek muss sich in erster Linie mit den Menschen beschäftigen, nicht mit Büchern.“

- Knud Schulz, Manager von Dokk1, Aarhus, Dänemark

Der (Arbeits-)Alltag vieler Menschen ist durch die Digitalisierung geprägt. Doch nur knapp die Hälfte der Deutschen ab 14 Jahren weiß tatsächlich, was sich hinter den Begriffen Algorithmus, Cloud oder Fake News verbirgt.¹

Die Stadtbibliothek als das „Wohnzimmer“ der Stadt wirkt derzeit verwaist. Durch die pandemiebedingten Hygienevorgaben wurden die Räumlichkeiten für Besucher*innen gesperrt.

Gleichzeitig weichen die Menschen auf digitale Kommunikationswege aus. Das Home-Office und das Lernen auf Distanz verringern persönliche Kontakte. Aktuelle Studien zeigen, dass die Mediennutzungszeiten von Schüler*innen während der Pandemie weiter angestiegen sind.²

Videokonferenzen stellen für viele ältere bzw. risikoeingetragene Menschen oftmals die einzige Möglichkeit dar, während der Pandemie regelmäßig mit Verwandten und Freunden im Austausch zu bleiben.

Die Beispiele sollen verdeutlichen, dass sowohl Kinder und Jugendliche aber auch Erwachsene, insbesondere ältere Menschen, sich mit den wachsenden Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien und Technologien konfrontiert und oftmals überfordert sehen.

Das Wissen und die Fähigkeiten, digitale Technologien für die eigenen Anliegen nutzen zu können, nimmt weiter an Relevanz zu.

Die Stadtbibliothek im Wandel

Die Stadtbibliothek als informeller, dritter Lernort sieht sich als Dienstleister für die Anliegen der Bürger*innen der Stadt Siegburg.

Aufgrund der skizzierten Anforderungen der Digitalisierung und der Herausforderungen der Pandemie, sind die Bedürfnisse der Bürger*innen im Wandel begriffen.

Auch der demographische Wandel und die Urbanisierung tragen zu einer dynamischen Entwicklung bibliothekarischer Angebote bei.

Bibliotheken verändern sich von Orten, an dem Medien konsumiert werden, zu Räumen, in denen Wissen vermittelt, (digitale) Technologien ausprobiert und eigene Werkstücke produziert werden können.

Unsere Vision: Als digitales Kompetenzzentrum ist die Stadtbibliothek Anlaufpunkt für die Bürger*innen, die sich über digitale Technologien informieren möchten. In Workshops können Besucher*innen erste Erfahrungen mit digitalen Technologien sammeln und sich abseits von schulischen Bewertungen und den Anforderungen der Arbeitswelt ausprobieren und so ihre Medienkompetenzen erweitern.

Die medienpädagogische Fachkraft und ausgewählte Kooperationspartner*innen stehen den Besucher*innen dabei als kompetente Ansprechpartner*innen zur Seite.

¹ Vgl. Initiative D21 e. V. (2020), S. 31.

² Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020), S. 2.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Die aktuellen Planungen zu medienpädagogischen Angeboten implizieren keine räumliche Erweiterung und keine Etataufstockung. Projektbedarfe, die über die vorhandenen Ressourcen hinaus gehen, werden über Drittmittel akquiriert. Innerhalb des Finanzbudgets der Bibliothek, kann es zu fachlich begründeten Umschichtungen einzelner Kostenstellen kommen.

Die medienpädagogischen Angebote entstehen im Prozess und werden sukzessive aufgebaut. Das Medienkonzept ist demnach als Arbeitspapier zu sehen. Die Einstellung einer medienpädagogischen Fachkraft zum 01.01.2021, sowie dessen Vorstellung im Kulturbeirat 03/2021 bilden dabei den Aufschlag der Arbeit an diesem Konzept.

Medienpädagogik und Bibliothek

Die Medienpädagogik stellt den wissenschaftlichen und fachlichen Rahmen und die notwendigen Methoden für die Weiterentwicklung von Bibliotheken zu digitalen Kompetenzzentren zur Verfügung.

Medienpädagogische Angebote befähigen Menschen aller Altersgruppen dazu Medienkompetenzen zu erlangen, um (digitale) Medien nach eigenen Bedürfnissen sachkundig und sicher nutzen zu können.

Im Mittelpunkt der Medienkompetenzvermittlung steht die handlungsorientierte Projektarbeit: Selber-machen als Grundlage des Erwerbs von Medienkompetenzen.

Die Beratung durch Medienpädagog*innen ist ein weiteres Element der medienpädagogischen Prävention und Intervention.

Die medienpädagogischen Angebote basieren auf den vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke:

1. **Medienkritik** – den eigenen Medienkonsum (kritisch) reflektieren können, die Fähigkeit, soziale Konsequenzen der Medienentwicklung zu berücksichtigen
2. **Medienkunde** – die Aneignung von Medienwissen und die Fähigkeit mit Medien umzugehen
3. **Mediennutzung** – der Konsum und die gemeinsame Nutzung von Medien
4. **Mediengestaltung** – die aktive und kreative Verwendung von Medien³

Damit sich die Bibliotheksbesucher*innen die genannten Medienkompetenzen aneignen können, wird die klassische Bibliotheksarbeit durch medienpädagogische Angebote ergänzt. Die damit verbundene Profilschärfung der Bibliotheken geht mit einer zusätzlichen Professionalisierung des Bibliothekswesens einher.

Ablauf der Konzeptentwicklung

Die Entwicklung eines medienpädagogischen Profils wird anhand der folgenden fünf Schritte durchgeführt:

1. Ermittlung des Ist-Stands
2. Sozialraum-/Quartiersbeschreibung der Bibliothek
3. Anforderung seitens der Stadtentwicklung und Politik
4. Relevante Zielgruppen und Bibliotheksfunktionen
5. Veränderungen & Maßnahmen

³ Vgl. Baacke (1997), S. 98f.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

ERMITTLUNG DES IST-STANDS

Schritt 1: Interne Statistiken, Stärken-/Schwächenanalyse, Ressourcen

Interne Statistiken aus dem Jahr 2019 und 2020 im Vergleich

	2019	2020	Differenz
Besucher*innen vor Ort (alle Eingänge)	258.993	159.236	-99.757
Veranstaltungsbesucher*innen	4.977	1.175	-3.802
Teilnehmer*innen Sommer Lese Club	515	0 ⁴	-515

Durch den Vergleich der Jahresstatistiken 2019 und 2020 wird deutlich, welche Auswirkungen die Pandemie auf die Anzahl der Bibliotheks- und Veranstaltungsbesucher*innen hat.

Stärken-/Schwächenanalyse⁵

STÄRKEN

- Hohe Akzeptanz bei Besucher*innen/Kund*innen, Politik, Verwaltung, anderen Bibliotheken
- Motiviertes, kundenorientierte Fachpersonal
- Kurze Dienstwege
- **Zentrale Stadtlage**
- Gute Verkehrsanbindung
- Modernes, 2014 grundsaniertes Haus mit hoher Aufenthaltsqualität und **guter Basisausstattung im technischen Bereich**
- **Gesicherte Finanzierung**
- **Wochenendöffnungszeiten** (auch am Sonntag)
- Möglichkeit, geringfügig Beschäftigte einzustellen
- Sehr aktiver Freundeskreis
- Ehrenamtliche Mitarbeiter*innen für den Bereich Leseförderung, Kinderbetreuung und Senior*innen Bücherdienst
- Zusammenarbeit mit verschiedenen Kulturinstitutionen/Hochschulen
- Gemeinsames Kulturhaus mit großer Bühne für Veranstaltungen
- Literaturcafé trägt zur Aufenthaltsqualität bei

SCHWÄCHEN

- Klimatische Verhältnisse in den Kund*innen- und Büroräumen
- **Fehlende Räumlichkeiten für Kreativangebote und einen Maker Bereich**
- Nicht ausreichende **Sichtbarkeit der Bibliotheksangebote nach außen** hin
- Schlechte bis keine Wegbeschilderung innerhalb der Stadt sowie an den großen Zufahrtswegen
- **Raumaufteilung sowie Raumausmaße entsprechen nicht den aktuellen Besucher*innen-/Kund*innen Bedürfnissen**
- Fehlen von Abendöffnungszeiten
- Es fehlen **Spezialist*innen für das Marketing**

⁴ Der Sommer Lese Club ist pandemiebedingt im Jahr 2020 ausgefallen.

⁵ Quelle: Strategie-Planung des Stadtbibliothek-Teams aus dem Jahr 2018.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Ressourcen

Für medienpädagogische Angebote stehen der Stadtbibliothek Siegburg aktuell folgende Ressourcen zur Verfügung⁶:

Medienbestand

71.081 Print- und e-Medien
346 Spiele
453 Videospiele
940 CDs
1689 DVDs
146 Sprachkurse
87 Artothek

Hardwareausstattung

19 Computerarbeitsplätze
2 E-Book-Reader
2 Sonic Chairs
2 Computer Würfel
10 iPads
1 MacBook Air
2 iPhones
1 Gimbal
1 Kamerastativ
1 Smartphone-Mikrofon
1 Digitalkamera
1 Fotostudio
1 Fotodrucker
1 Videoschnitt-Laptop

Software

- Software zur Video-/Audio-/Foto-Bearbeitung zur Umsetzung und Dokumentation medienpädagogischer Angebote
- Diverse Legobausteine und -Sets
- Diverse Bastel- und Verkleidungsmaterialien

Räumlichkeiten

Je nach Angebot werden unterschiedliche Räumlichkeiten für die Umsetzung von medienpädagogischen Angeboten genutzt. Neben den Räumlichkeiten der Stadtbibliothek werden die Räume der Netzwerkpartner*innen im Sinne der aufsuchenden Bibliotheksarbeit für medienpädagogische Angebote verwendet. Aktuell werden Räumlichkeiten der Musikwerkstatt für das Fotostudio genutzt.

Personal

⁶ Stand 31.12.2020.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Die Planung und Umsetzung medienpädagogischer Angebote wird durch eine medienpädagogische Fachkraft realisiert.

Deren Aufgabenbereiche umfassen:

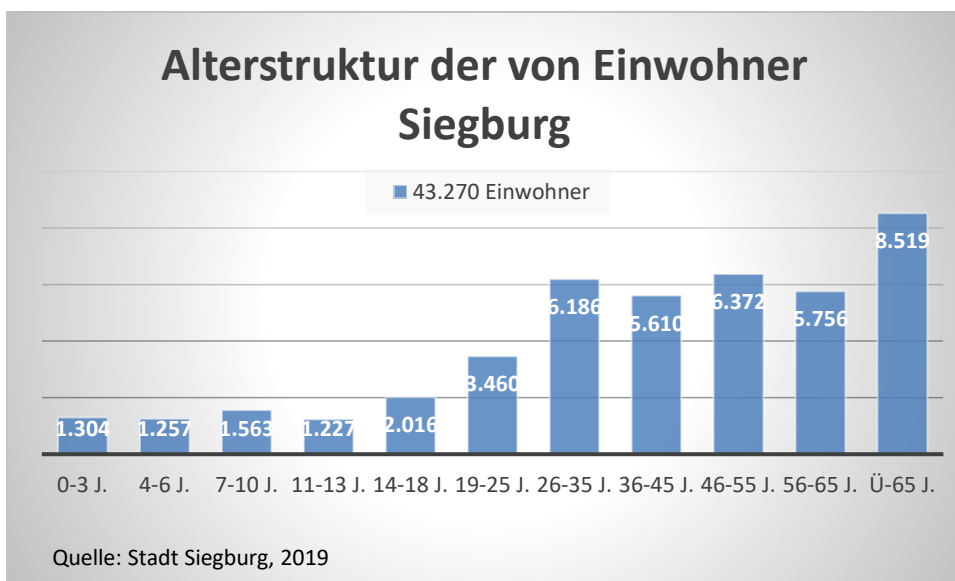
- Die Konzeptentwicklung zur niederschweligen Heranführung an die Themen im Gaming-, MINT-, Makerspace- und Technologiebereich für verschiedene Zielgruppen, sowie die Erstellung eines dauerhaft nutzbaren Methodenkataloges
- Die medienpädagogische und medienpraktische Arbeit mit den Schwerpunkten MINT-Fächer und Makerspace für die unterschiedlichen Zielgruppen der Bibliothek
- Die Planung, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen in den oben genannten Bereichen
- Die Akquise von Drittmitteln und Kooperationspartner*innen

SOZIALRAUM-/QUARTIERSBESCHREIBUNG DER BIBLIOTHEK

Schritt 2: Das Umfeld (Einzugsgebiet/Quartier) der Bibliothek ist zu beschreiben.

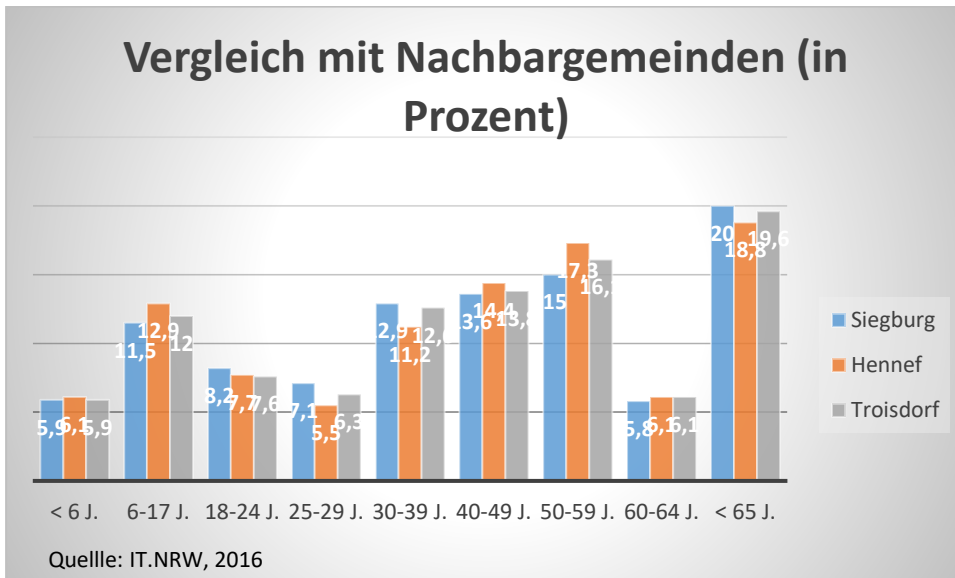
Die im folgenden Abschnitt genannten Zahlen basieren auf der Strategieplanung der Stadtbibliothek aus dem Jahr 2018.

Altersstruktur



- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

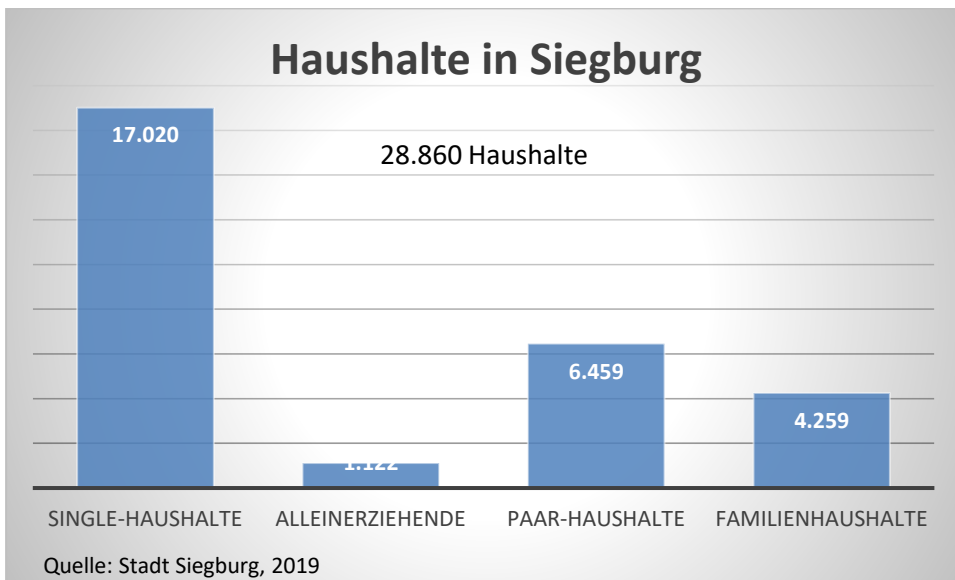
ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK



Im Vergleich zu den Nachbargemeinden leben mehr junge Menschen im Alter von 18 bis 39 Jahren in Siegburg. Auch die Zahl der über-65-jährigen ist höher. Perspektivisch wird die Zahl der älteren Bewohner*innen zunehmen.

Das Durchschnittsalter der Bewohner*innen in Siegburg betrug im Jahr 2016 43,1 Jahre.

Das voraussichtliche Durchschnittsalter der Bewohner*innen in Siegburg im Jahr 2030 beträgt 45,3 Jahre.

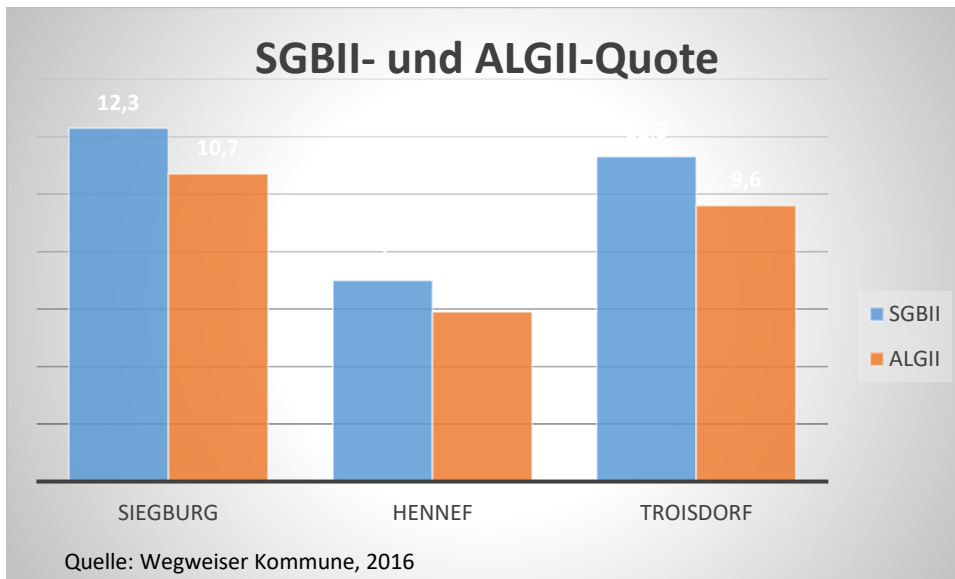


Über die Hälfte aller Bewohner*innen ist alleinstehend. Auch Alleinerziehende machen einen nicht unerheblichen Teil der Bevölkerung aus.

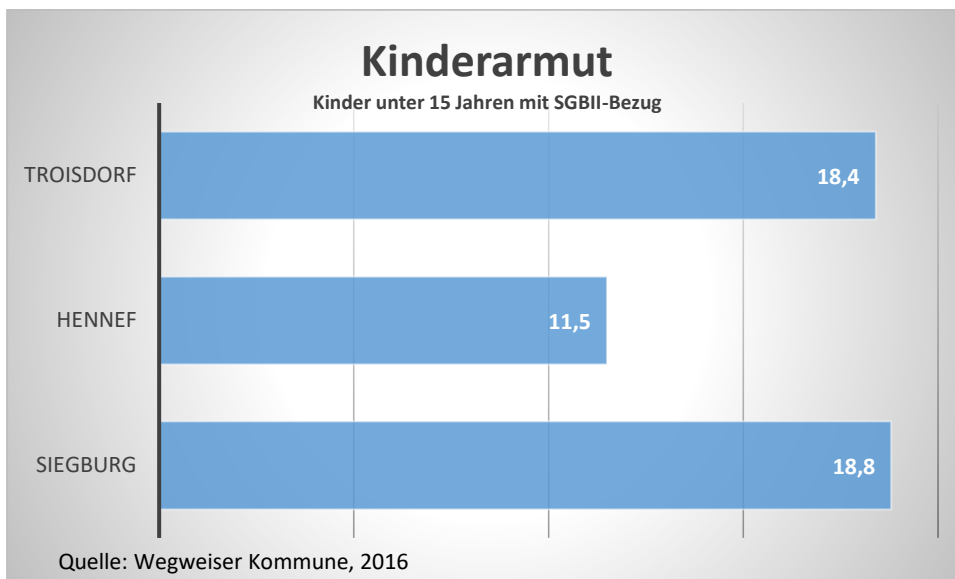
- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Sozialstruktur



In Siegburg leben viele Menschen in prekären Lebensverhältnissen. Die Stadt weist eine vergleichsweise hohe Quote von Menschen auf, die Sozialleistungen beziehen.



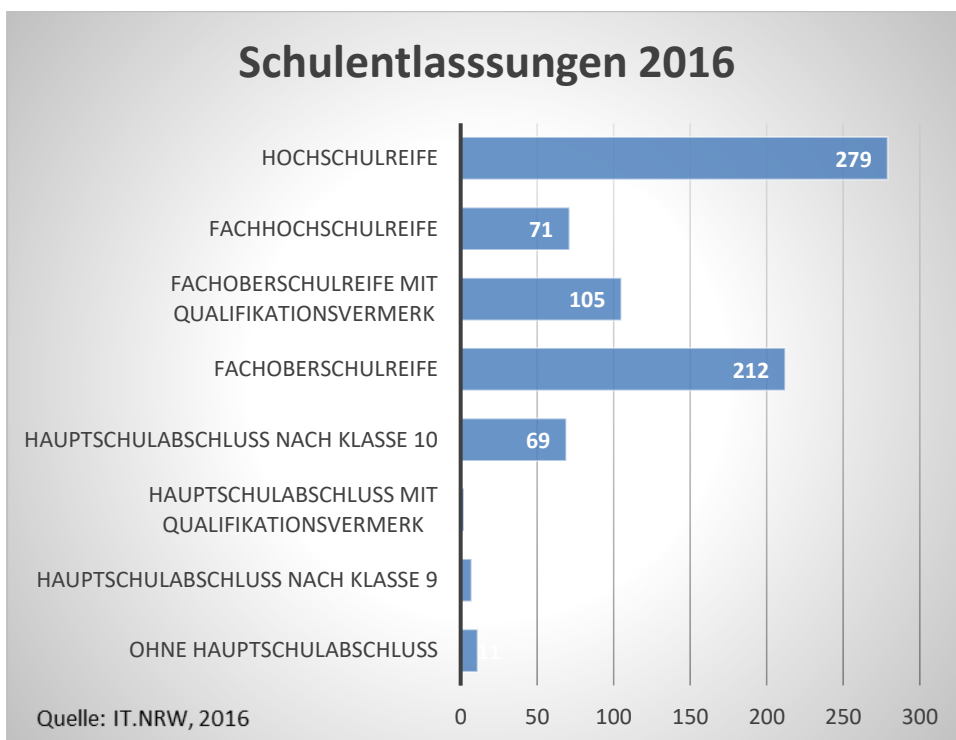
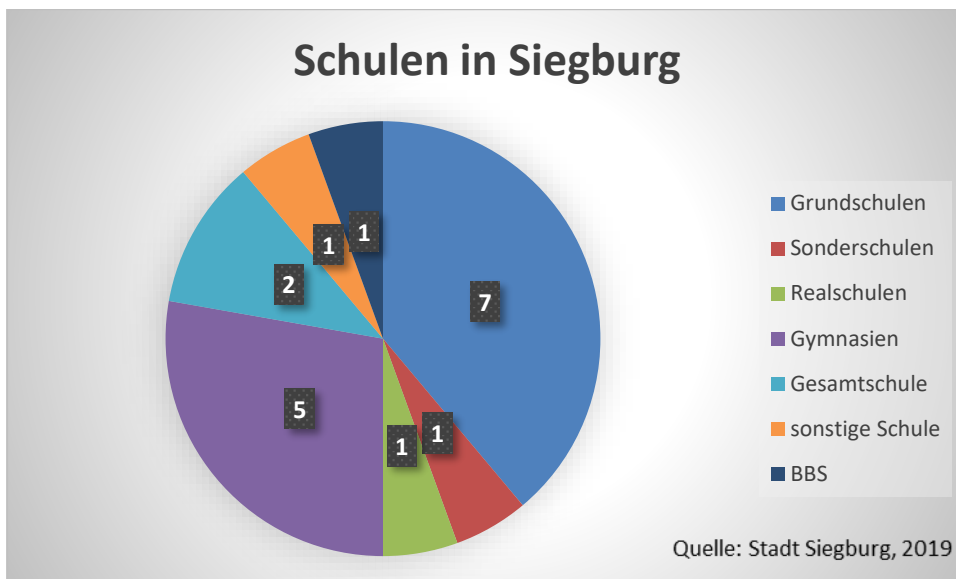
Kinderarmut: 18,8 %
Jugendarmut: 16,5 %

Darunter sind auch besonders viele Kinder. Das sind die höchsten Werte im Rhein-Sieg-Kreis.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

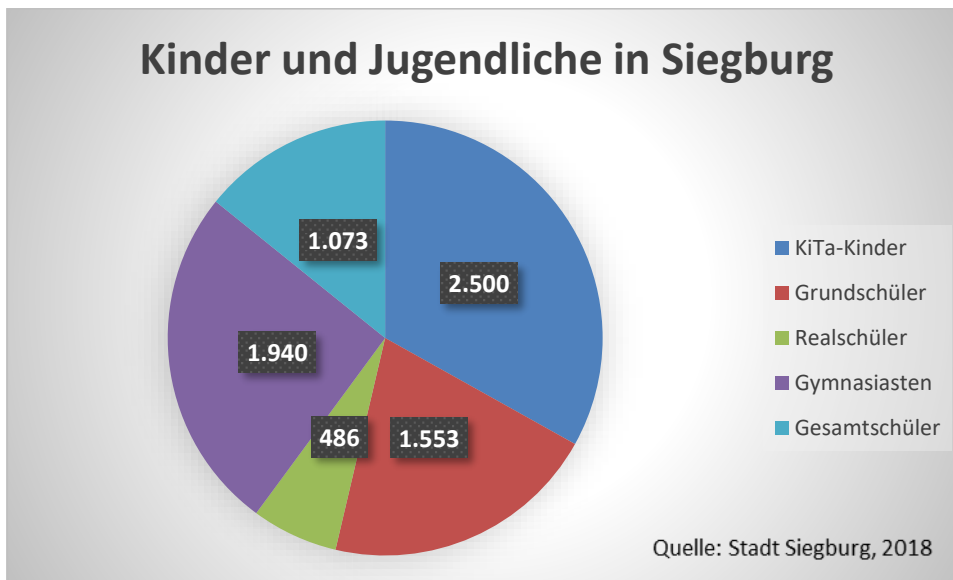
Bildung



Die Schüler*innen verfügen über ein relativ hohes Bildungsniveau.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK



ANFORDERUNGEN SEITENS DER STADTENTWICKLUNG UND POLITIK

Schritt 3: Kernaussagen zur Entwicklung des Umfeldes (Stadt- bzw. Stadtteilentwicklung)

Folgende Kernaussagen zur Stadt- bzw. Stadtteilentwicklung sind im Hinblick auf die Entwicklung des Medienkonzepts der Stadtbibliothek hervorzuheben:

Die Anliegen der Bürger*innen sollen verstärkt durch die Institutionen Siegburgs wahrgenommen werden. Unter anderem sollen die Themen Nachhaltigkeit und Klimawandel in den Fokus der städtischen Angebote rücken. Im Sinne der Wirtschaftsförderung sollen Gründer*innen und Startups unterstützt werden. Darüber hinaus sollen alle Bürger*innen gleichberechtigt an Bildung teilhaben können. Kulturelle Angebote sollen in allen Stadtteilen zu finden sein und kurze, barrierefreie Wege geschaffen werden, diese Angebote zu nutzen. Alle Kinder und Jugendlichen sollen Zugang zu bester Bildung erlangen. Dies soll unter anderem durch kostenlose Kulturangebote für Kinder und Jugendliche ermöglicht werden. Bei den städtischen Angeboten sollen die Freiwilligkeit, Niederschwelligkeit und Partizipation hervorgehoben werden. Die Kulturangebote in Siegburg sollen erhalten bleiben und weiter ausgebaut werden, indem beispielsweise neue digitale Angebote geschaffen werden. Die Kulturangebote in Siegburg werden insgesamt als unverzichtbares und wertschöpfendes Element zur Quartiersbindung der Bürger*innen, sowie zu einer positiven Außendarstellung Siegburgs angesehen.

RELEVANTE ZIELGRUPPEN UND BIBLIOTHEKSFUNKTIONEN

Schritt 4: Ausgehend von den gesammelten Informationen zum Umfeld und zur Stadt- bzw. Quartiersentwicklung sind relevante Zielgruppen und Bibliotheksfunktionen zu identifizieren.

Relevante Zielgruppen

Auf Grundlage der Statistiken, der Sozialraumanalyse und der Anforderungen seitens der Stadtentwicklung, sind insbesondere die folgenden Zielgruppengruppen für medienpädagogische Angebote relevant:

- Bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche (von Alleinerziehenden) aus prekären Lebensverhältnissen
- Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 16 bis 25 Jahren
- Alleinstehende Personen
- Alte Menschen

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Relevante Bibliotheksfunktionen in Bezug auf medienpädagogische Angebote

- 1) Kostenlose Angebote (der Lese- und Sprachförderung) für bildungsbenachteiligte Kinder
- 2) MINT- und Maker-Themen, insbesondere Nachhaltigkeit & Klimawandel
- 3) Angebote zu den Themen (Video-)Spiele und Gaming-Kultur
- 4) Die Neugestaltung der Jugendbibliothek
- 5) Erlebnispädagogische Angebote
- 6) Beratung und Hilfestellungen in medienpädagogischen Fragen für Familien und alte Menschen
- 7) Austausch für Erwachsene, insbesondere Singles, zu Hobbys und Handarbeit
- 8) Gründertum und gemeinsames Arbeiten – die Bibliothek als Coworking-/Maker-Space

VERÄNDERUNGEN & MAßNAHMEN

Schritt 5: Leitziele, Strategieplanung, Ziele und Maßnahmen zu den ausgewählten Bibliotheksfunktionen und Zielgruppen. Wie muss sich die Bibliothek im Vergleich zur Ist-Situation verändern?

Die Leitziele der Stadt Siegburg aus dem Jahr 2018⁷ bilden die Grundlage für die Strategieentwicklung der Stadtbibliothek aus demselben Jahr⁸. Die Entwicklung des Medienkonzepts ist eingebettet in die Strategieplanung und bildet das Fundament für die medienpädagogischen Angebote der Stadtbibliothek.

Strategieplanung

Die fünf „Bibliotheksfunktionen für eine digitale Gesellschaft“⁹ bilden den Rahmen für die Strategieplanung der Stadtbibliothek Siegburg. Insbesondere die zweite der genannten Funktionen ist für die Planung medienpädagogischer Angebote relevant.

Diese Funktionen sind:

1. Ort für Wissen und Information
2. Digitales Kompetenzzentrum
3. Literatur- und Kulturort
4. Ort für Inspiration
5. Kommunalen Begegnungs- und Kommunikationsort

Ziele

Die in der Einleitung beschriebenen Entwicklungen und Herausforderungen spiegeln sich in der Strategieplanung der Stadtbibliothek wider. Im Zuge der Strategieplanung wurden verschiedene Handlungsfelder¹⁰ vereinbart.

Die folgenden, aus den strategischen Zielen der Handlungsfelder entwickelten operativen Ziele sind für die Planung medienpädagogischer Angebote relevant:

Die Stadtbibliothek

- schafft neue digitale Angebote
- steigert die Bekanntheit bei Nicht-Nutzer*innen
- steigert die Attraktivität für spezielle Zielgruppen

⁷ Abrufbar unter [..\..\Handlungsfelder\Leitziele Stadt_Final.pdf](#)

⁸ Abrufbar unter [..\..\Strategie der Stadtbibliothek Siegburg bis 2025.docx](#)

⁹ Vgl. Groß (2020), S. 5.

¹⁰ Die Handlungsfelder der Strategieplanung von 2018 sind unter [..\..\..\..\Strategie\Handlungsfelder](#) abrufbar.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

- schafft einen größeren Anreiz für Mitgliedschaften
- stellt technische Ausstattung zur Verfügung
- steigert die Attraktivität der Jugendbibliothek deutlich
- stellt eine Leseförderung für alle Bildungsschichten zur Verfügung
- erhöht ihren Bekanntheitsgrad bei Bildungspartner*innen
- stärkt Schüler*innen in ihrem Lernerfolg
- unterstützt digitale Kompetenzen

Folgende Erfolgsparameter werden hinsichtlich der Zielerreichung an die medienpädagogischen Angebote angelegt:

- Die Stadtbibliothek schafft bis zum 31.12.2021 medienpädagogische Angebote
- Die für medienpädagogische Angebote relevanten Zielgruppen nehmen entsprechende Angebote bis zum 31.12.2021 wahr
- Die Stadtbibliothek stellt (den Kund*innen) zum Start der medienpädagogischen Angebote entsprechende technische Ausstattungen zur Verfügung
- Die Umgestaltung der Jugendbibliothek wird bis zum 31.12.2021 abgeschlossen
- Durch medienpädagogische Angebote werden bis zum 31.12.2021 neue Bibliotheksmitglieder generiert
- Bis zum 31.12.2021 wird ein Leseförderangebot bereitgestellt
- Die Stadtbibliothek verfügt bis zum 31.12.2021 über ein Netzwerk an Bildungspartner*innen
- Die Teilnehmer*innen der medienpädagogischen Angebote erweitern ihre Medienkompetenzen

Die Überprüfung der Erfolgsparameter erfolgt entsprechend der Handlungsfelder der Strategieplanung über die Beobachtung, Befragung und Zählung von Besucher*innen der Angebote. Die Evaluation der medienpädagogischen Angebote findet unmittelbar im Anschluss an die jeweilige Veranstaltung in Form von digitalen Kurzbefragungen statt. Die Anzahl der Teilnehmer*innen wird in Form von Anmelde Listen registriert.

Folgende Evaluationsintervalle sind laut Strategieplanung vorgesehen:

- Kurzfristig: 6 – 12 Monate → 1. Überprüfungszeitpunkt 31.12.2021
- Mittelfristig: 1 – 3 Jahre → 2. Überprüfungszeitpunkt 31.12.2022
- Langfristig: 3 – 5 Jahre → 3. Überprüfungszeitpunkt 31.12.2024

Entsprechend der Auswertung der Erfolgsparameter werden die medienpädagogischen Angebote angepasst.

ANGEBOTE & WORKSHOPS

Folgende medien- und erlebnispädagogische Angebote werden durch die Stadtbibliothek Siegburg zielgruppenorientiert, niederschwellig, freiwillig und soweit umsetzbar, kostenlos bereitgestellt.

Die geplanten Projektangebote werden nach Zielgruppen und Themen sortiert aufgeführt. Kursiv gedruckte Angebote befinden sich in der Planung. Alle anderen Angebote werden bereits durchgeführt. Die einzelnen Projektangebote werden im vorliegenden Konzept in Kurzform dargestellt. Im Rahmen der folgenden Auflistung wird auf die detaillierten Projektbeschreibungen verwiesen, soweit vorhanden.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Kinder und Jugendliche

Lese- & Sprachförderung

- **Kostenlose Nachhilfe-/Lernfördergruppen**
Mit Hilfe von ehrenamtlich Tätigen sollen kostenlose Nachhilfe- und Lernfördergruppen in den Räumlichkeiten der Stadtbibliothek eingerichtet werden. Damit sollen vor allem bildungsbenachteiligte Kinder aus Familien mit prekären Lebensverhältnissen erreicht werden.
- **Sprachförder-Apps zur Ausleihe**
Die kostenlose Ausleihe von Sprachförder-Apps und Tablets zum Spracherwerb Deutsch soll über die Stadtbibliothek ermöglicht werden.
- **Angebote des Sommer Lese Clubs (SLC)**
Im Rahmen des SLC finden folgende medienpädagogische Angebote statt:
 - Bibliotheks-Rallye (vor Ort und online über Biparcours)
 - (Team-)Foto-Shooting: Fotostudio mit Greenscreen (+ Peer-Ansatz)
 - BuchKreativ (BücherBlitzlicht / BookTrailer / Trickfilm)
 - Bücherklicksuche
 - Escape-Room-Koffer

MINT / Maker

- **[UFO – Mobile Zukunftswerkstatt für alle Kinder und Jugendliche](#)**
 - Thema Nachhaltigkeit / Klimawandel mit der SenseBox
- **[Spielerischer Einstieg in die Programmierung und Robotik \(online\)](#)**
 - Scratch (Junior)
 - Code.org
 - Open Roberta Lab

Im Online-Workshop lernen Kinder mit Hilfe von Online-Anwendungen spielerisch die Programmierung kennen, indem sie eigene Geschichte erfinden und Figuren zum Leben erwecken.

(Video-)Spiele & Gaming-Kultur

- **Veranstaltung von Sammelkarten- & Videospieleturnieren**
- **Spielertester – Stelle dein Lieblingsspiel vor!**
Was spiele ich, warum und wie lange? Die Jugendredaktion stellt Eltern geeignete (Video-)Spiele für ihre Kinder vor.
- **Messe dich mit deinen Eltern & Geschwistern im Gaming-Quiz!**
Das Gaming-Quiz der Stadtbibliothek kann zu Hause oder in der Bibliothek über die Online-Plattform Kahoot gespielt werden.

Die Neugestaltung der Jugendbibliothek

durch die Mitarbeiterin im Freiwilligen Sozialen Jahr wird durch die medienpädagogische Fachkraft mit dem Fokus auf mögliche medienpädagogische Angebote begleitet. Medienpädagogische Angebote für Jugendliche werden zur Steigerung der Attraktivität des Bereichs gezielt in der Jugendbibliothek angeboten.

Erlebnis- und Medienpädagogik

Erlebnis- und medienpädagogische Ansätze überschneiden sich oftmals und bieten den Teilnehmer*innen die Möglichkeit sich abseits von Bildschirmmedien Medienkompetenzen anzueignen. Sie bieten in Zeiten der pandemiebedingten hohen Mediennutzungszeiten eine bewegungsreiche Abwechslung zu digitalen Angeboten.

- **[Biparcours – \(Virtuelle\) Rallyes durch die Stadtbibliothek](#)**
- Der Escape-Room-Koffer

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

- *Die Kulturhaus-Rallyes: Die Stadtgeschichte hautnah erleben¹¹*
Themengebundene Rallyes gemeinsam mit dem Stadtmuseum und Grund-/Weiterführenden Schulen
- *Geocaching*
Finde den Bücherschatz am Michaelsberg!
- *VR-Brillen selbst gemacht*
Fotografiere und präsentiere deinen Lieblingsort in einer 360-Grad-Aufnahme
- *Siegburg Royale*
Das Battle Royale Erlebnis der Stadtbibliothek

Erwachsene

MINT / Maker

- *Einführung in den Maker Bereich – Ideen zu Handwerk und Hobby im Maker Bereich verwirklichen*
Interessierte Personen erhalten eine Einweisung in die Werkzeuge und Maschinen des Maker Bereichs.
Anschließend können sie Zeitfenster für die Nutzung des Maker Bereichs buchen.

(Video-)Spiele & Gaming-Kultur

- *Podcast und Streaming – was ist das, was brauche ich dafür und wie mache ich das?*
Workshop, in dem Interessierte die Voraussetzungen zum Podcasting und Streaming vermittelt bekommen. Bereitstellung eines Multimedia-PCs zur Umsetzung solcher Projekte.¹²
- *Veranstaltung von Sammelkarten- & Videospieleturnieren*
Austragung von Sammelkarten- & Videospieleturnieren in den Räumlichkeiten der Stadtbibliothek bzw. auf Servern, die die Stadtbibliothek angemietet hat (bspw. in Kooperation mit nitrado.de)

Singles und (alleinerziehende) Eltern¹³

(Video-)Spiele & Gaming-Kultur

- [Spielezeit reloaded - Gesellschaftsspiele analog und digital entdecken \(Online-Angebot\)](#)
*Im Online-Workshop können die Teilnehmer*innen Gesellschaftsspiele gemeinsam virtuell kennenlernen und anschließend als reales Spiel zum Anfassen in der Bibliothek ausleihen.*

MINT / Maker

- *Alles Handarbeit! – Offene Werkstatt zu Handarbeits- und Hobby-Themen*
*Die Stadtbibliothek bietet die Räumlichkeiten und Werkzeuge / Geräte für Treffen und zum Austausch zu Handarbeitsthemen, die die Teilnehmer*innen selbst wählen.*

Medienkompetenz

- *Messenger, Videokonferenzen, E-Mail?!*
Ein Workshop zum sicheren Kommunizieren mit digitalen Medien
- *„Was machen die da eigentlich?!“*
Faszinationswelten von Videospiele begreifen (von Kindern und Jugendlichen für Erwachsene),
Vorstellung pädagogisch wertvoller (Video-)Spiele

¹¹ Das Angebot „die Kulturhaus-Rallyes“ entsteht in Kooperation mit dem Stadtmuseum Siegburg und dem Freundeskreis der Stadtbibliothek Siegburg.

¹² Beim Angebot zu Podcast und Streaming wird eine Kooperation mit der VHS Siegburg angestrebt.

¹³ Bei den Angeboten für Singles und (alleinerziehende) Eltern wird eine Kooperation mit der VHS Siegburg angestrebt.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Alte Menschen und Senior*innen¹⁴

(Video-)Spiele & Gaming-Kultur

- [Spielezeit – \(Gesellschafts-\)Spiele gemeinsam entdecken und erleben \(Online-Angebot\)](#)¹⁵
Im Online-Workshop können die Teilnehmer*innen Gesellschaftsspiele gemeinsam virtuell kennenlernen und anschließend als reales Spiel zum Anfassen in der Bibliothek ausleihen.

MINT / Maker

- *Alles Handarbeit! – Offene Werkstatt zu Handarbeits- und Hobby-Themen*
- *Die Stadtbibliothek bietet die Räumlichkeiten und Werkzeuge / Geräte für Treffen und zum Austausch zu Handarbeitsthemen, die die Teilnehmer*innen selbst wählen.*

Medienkompetenz

- *Messenger, Videokonferenzen, E-Mail?!
Ein Workshop zum sicheren Kommunizieren mit digitalen Medien*
- *Offene Beratung & Infomaterial zum Umgang mit digitalen Medien (nach vorheriger Absprache auch als Termin vor Ort bei den Bürger*innen möglich)*

Upcycling / Digitalisieren

- *Alte Schätzchen im neuen Glanz – Schallplatten, Negative und Dias etc. digitalisieren
Mit Hilfe des Multimedia-PCs des Maker Bereichs können analoge Medien digitalisiert werden.*

BEDARFE

Folgende Bedarfe bestehen im Hinblick auf die Planung und die Umsetzung der beschriebenen medienpädagogischen Angebote:

Räumlichkeiten

Maker-Angebote, die mit Lärm und Verschmutzungen verbunden sind, bieten sich in den offenen Räumlichkeiten der Stadtbibliothek nicht an. Für die mobile Zukunftswerkstatt (UFO) wird die Einrichtung der Werkstatt in externen Räumlichkeiten oder einem Fahrzeug im Rahmen einer Finanzierung durch Drittmittel in Betracht gezogen.

Personal

In die Umsetzung von bürgernahen Angeboten, wie der Spielezeit oder Angeboten zu Hobby Themen, ist geplant, ehrenamtlich tätige Personen einzubinden.¹⁶

Insbesondere Angebote für Kinder und Jugendliche sollen langfristig im Sinne der Peer-Education durch jugendliche Pat*innen begleitet werden. Dabei werden Inhalte ergänzend durch Gleichaltrigen vermittelt.

Hardware

Für die Digitalisierung von analogen Audiomedien wird zusätzliche Peripherie benötigt, die über die Projektmittel zur mobilen Zukunftswerkstatt angeschafft werden können.

¹⁴ Bei den Angeboten für Erwachsene und alte Menschen wird eine Kooperation mit der VHS Siegburg angestrebt.

¹⁵ Das Angebot „Spielezeit“ wird in Kooperation mit dem Seniorenprogramm des Amtes für Senioren, Wohnen und Soziales der Stadt Siegburg angeboten.

¹⁶ Hierbei wird eine Kooperation mit der Freiwilligen-Agentur im Rhein-Sieg-Kreis angestrebt.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Die für die Themen Nachhaltigkeit / Klimaschutz benötigten SenseBoxen werden über das zdi-Netzwerk entliehen bzw. finanziert.

Software

Zur Umsetzung von digitalen Sprachförderangeboten werden derzeit unterschiedliche Sprachförder-Apps - gesichtet und mit denen, die in den Siegburger Schulen verwendet werden abgeglichen. Ist eine geeignete App gefunden, fallen hierfür Lizenzierungskosten an, die über den Medienhaushalt der Stadtbibliothek abgedeckt werden. Die anfallenden Kosten können in Teilen durch die Ausleihe der Apps ausgeglichen werden.

Zur Umsetzung von Online-Angeboten besteht neben der Nutzung der Videokonferenz-Anwendung Microsoft Teams Bedarf an geeigneten, datenschutzkonformen Videokonferenz-Anwendungen. Derzeit werden in enger Zusammenarbeit mit der IT und dem Datenschutzbeauftragten der Stadtbetriebe Siegburg AÖR verschiedene, leicht zugängliche Alternativen zum Microsoft Teams beleuchtet.

Für die digitalen Kurzumfragen im Anschluss an medienpädagogische Angebote, wird eine Anwendung benötigt, mit der Online-Umfragen umgesetzt werden können.

Finanzmittel

Für die Finanzierung medienpädagogischer Angebote im Haushaltsjahr 2021/2022 werden aktuell ausschließlich Drittmittel verwendet, bzw. einzelne Kostenstellen innerhalb des Finanzbudgets der Stadtbibliothek umgeschichtet.

ERREICHEN DER ZIELGRUPPEN UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Da sich Kinder und Jugendliche aber auch Erwachsene zunehmend Online über Social Media-Anwendungen und Audio- bzw. Videokonferenz-Anwendungen organisieren, nutzt die Stadtbibliothek Siegburg im Rahmen der Vorgaben des Datenschutzes ebenfalls diese Kanäle.

Pandemiebedingt werden bestimmte Präsenzangebote zunächst mit Hilfe der Videokonferenz-Anwendung Microsoft Teams Online durchgeführt. Microsoft Teams ist in der Stadt Siegburg innerhalb der Verwaltung und in den Schulen bereits etabliert. Fragen des Datenschutzes wurden vorab mit dem Datenschutzbeauftragten der AÖR geklärt. Für Präsenzveranstaltungen, wie dem SLC, werden alternativ Online-Formate, bzw. Angebote, die den gegebenen Hygienemaßnahmen entsprechen, geplant.

Die medienpädagogischen Angebote werden über folgende Kanäle beworben:

Homepage

Medienpädagogische Angebote werden in Absprache mit dem EDV-Team auf der Homepage der Stadtbibliothek beworben. Eine Anmeldung für die Workshops ist über Formulare, die auf den jeweiligen Angebotsseiten geschaltet sind, möglich.

Für die medienpädagogischen Angebote wird ein eigenständiger Bereich auf der Homepage eingerichtet.

Medienpädagogische Angebote werden auf der Startseite beworben.

Newsletter

Medienpädagogische Angebote werden zur Veröffentlichung an den städtischen Newsletter weitergeleitet.

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

Netzwerkpartner*innen

Die medienpädagogischen Angebote werden unseren Netzwerkpartner*innen bekannt gegeben. Die Angebote können bspw. über E-Mail-Verteilerlisten an die Zielgruppen herangetragen werden. Workshops werden vor Ort in den städtischen Einrichtungen (bspw. der Offenen Kinder- und Jugendarbeit) beworben.

Social Media

Medienpädagogische Angebote werden in Absprache mit der Social Media Fachkraft der Stadtbibliothek auf Instagram und Facebook beworben.

Städtische Werbeflächen

Die städtischen Werbeflächen werden mit Plakaten, Slideshows bzw. Kurzvideos bespielt, um auf medienpädagogische Angebote hinzuweisen. Konkret können die Werbeflächen des Bürgerservice genutzt werden.

KOOPERATIONEN & NETZWERKARBEIT

Zukunft durch Innovation Netzwerk :MINT

Die Stadtbibliothek Siegburg ist seit Februar 2021 Netzwerkpartnerin des Zukunft durch Innovation (zdi) Netzwerks :MINT in Trägerschaft des Rhein-Sieg-Kreises.

Durch die Teilnahme an dem Netzwerk leistet die Stadtbibliothek einen Beitrag dazu, dass das Themenfeld MINT abseits von schulischen und beruflichen Anforderungen als etwas Positives und Alltägliches wahrgenommen wird. Gemeinsam mit den MINT-Partner*innen des Netzwerks machen wir freiwillige und niederschwellige MINT-Angebote. Im Sinne der Bildungsgerechtigkeit eröffnen wir allen Kindern und Jugendlichen unabhängig von ihrer Herkunft einen Zugang zur MINT-Bildung.

Die Vorteile des Netzwerks für die Stadtbibliothek sind die (finanzielle) Unterstützung bei der Planung und Umsetzung neuer MINT-Projekte, die Teilnehmer*innen Gewinnung für MINT-Angebote, die Vermittlung von Netzwerkpartner*innen aus Kultur, Forschung und Wirtschaft, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit durch die Koordinierungsstelle des Rhein-Sieg-Kreises, sowie die Netzwerkarbeit innerhalb des Verbunds und die Information über Innovationen im Bereich MINT.

Die Stadtbibliothek informiert über MINT-Angebote, die sie im Rahmen des zdi-Netzwerks durchführt. Darüber hinaus kann die geplante Offene Kinder- und Jugend-Zukunfts-Werkstatt Siegburg durch das zdi-Netzwerk genutzt werden.

Im Rahmen der zdi-Partnerschaft ist zunächst ein Projekt zu den Themen Nachhaltigkeit / Klimaschutz im Rahmen von Informatik- und naturwissenschaftlichen Angeboten geplant.

Bildungs- und Netzwerkpartner*innen der Stadtbibliothek Siegburg

- Das Stadtmuseum Siegburg
- Die Musikwerkstatt und Musikschule Siegburg
- Die Volkshochschule Siegburg
- Die Kindertagesstätten in Siegburg
- Alle Schulen in Siegburg
- Die offenen Kinder- und Jugendeinrichtungen in Siegburg
- Die Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen in Siegburg
- Die Senioreneinrichtungen in Siegburg
- Das Amt für Jugend, Schule und Sport der Stadt Siegburg

- ein Kommunalunternehmen der KREISTADT SIEGBURG -

ANSTALT DES ÖFFENTLICHEN RECHTS
STADTBIBLIOTHEK

- Das Amt für Senioren, Wohnen und Soziales der Stadt Siegburg
- Das Kommunale Bildungsbüro des Rhein-Sieg-Kreises
- Die Hochschule Bonn-Rhein-Sieg
- Das Deutsche Museum Bonn
- Das Fraunhofer Institut – Open Roberta Initiative

AUSBLICK

Die im vorliegenden Medienkonzept beschriebenen Vorhaben sind an die aktuellen pandemiebedingten Bedingungen angepasst und als Ausgangspunkt der medienpädagogischen Vorhaben der Stadtbibliothek Siegburg anzusehen.

Mittel- und langfristig werden die Projektangebote wie beschrieben evaluiert und entsprechend angepasst.

Sollte ein persönlicher Kontakt mit den Zielgruppen wieder möglich sein, werden alle weiteren Angebote gemeinsam mit den Teilnehmer*innen geplant, durchgeführt, ausgewertet und angepasst.

Solange dies nicht möglich ist, wird vor allem auf Online-Angebote und Angebot, die unter den geltenden Hygienevorgaben bzw. im Außenbereich und auf Abstand und möglich sind, zurückgegriffen.

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

Baacke, Dieter: *Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation Band 1*. Tübingen 1997.

Initiative D21 e. V. (Hrsg.): *D21 Digital Index 19/20 Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft*. Berlin 2020. Abrufbar unter https://initiated21.de/app/uploads/2020/02/d21_index2019_2020.pdf, zuletzt abgerufen am 16.02.2021.

Groß, Dagmar (Hrsg.): *Bibliotheksfunktionen für eine digitale Gesellschaft. Funktionsrahmen als Hilfestellung zur Strategieentwicklung*. Düsseldorf 2020. Abrufbar unter https://www.brd.nrw.de/schule/privatschulen_sonstiges/oeffentl_Biblio_Container/pdf/7/Bibliotheksfunktionen-fuer-eine-digitale-Gesellschaft--Funktionsrahmen-als-Hilfestellung-zur-Strategieentwicklung.pdf, zuletzt abgerufen am 16.02.2021.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): *JIMplus Corona Studie*. Stuttgart 2020. Abrufbar unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Presse/2020/PM_02_2020_JIMplus_Corona.pdf, zuletzt abgerufen am 16.02.2021.