

Good Practices

Lambert Zumbrägel* und Martha Maucher

Medienbildung in Öffentlichen Bibliotheken

Bibliotheken auf dem Weg in eine digitale Zukunft

<https://doi.org/10.1515/bfp-2024-0090>

Zusammenfassung: Die Stadtbücherei Würzburg hat einen Bibliotheksentwicklungsplan erstellt, der als Grundlage für die strategische Ausrichtung und Weiterentwicklung dient. Dabei wurde die digitale Teilhabe als eines der zentralen Leitziele definiert. Im Mittelpunkt des vorliegenden Artikels steht das Projekt „Level3 – Digitalisierung erleben“, das als innovative Plattform für digitale Bildung sowie als Experimentierraum für neue Formate und den Wissensaustausch fungiert. Der Artikel beleuchtet neben dem inhaltlichen Konzept auch die konkreten Angebote und Möglichkeiten von Level3, die ersten Erkenntnisse zur Wirksamkeit sowie die Herausforderungen und Chancen bei der Integration in die Organisationsstruktur der Stadtbücherei Würzburg.

Schlüsselwörter: Digitale Teilhabe; digitale Bildung; Medienpädagogik; Lebenslanges Lernen; Experimentierraum für digitale Bildung; Wissensaustausch

Media Education in Public Libraries. Libraries on the Way to a Digital Future

Abstract: Würzburg City Library drew up a library development plan that forms the basis for its strategic orientation and further development. In this process, digital participation was defined as one of the central main goals. The presented paper focusses on the project „Level3 – Digitalisierung erleben“ (experiencing digitalisation), which is intended not only as an innovative platform for digital education but also as a space for experimenting with new formats and for knowledge exchange. In addition to the content concept, the paper also highlights the specific services and possibilities offered by Level3, the initial insights into its effectiveness, and the challenges and opportunities involved in integrating it into the organizational structure of the Würzburg City Library.

Keywords: Digital participation; digital education; assessing and training media competence; live-long learning; experimenting space for digital training; knowledge exchange

1 Innovativ und zukunftsorientiert – 360 ° Stadtbücherei Würzburg

Im Herbst 2022 konnte die Stadtbücherei Würzburg ihren partizipativ erarbeiteten Bibliotheksentwicklungsplan „360 ° Stadtbücherei Würzburg – innovativ und zukunftsorientiert“ präsentieren, der von der Kulturstiftung des Bundes im Rahmen des Programms „hochdrei – Stadtbibliotheken verändern“ gefördert wurde.

Der Bibliotheksentwicklungsplan bildet die Grundlage für die strategische Ausrichtung und Weiterentwicklung der Stadtbücherei Würzburg vor dem Hintergrund der weltweiten Neuorientierung von Bibliotheken und den Herausforderungen, die der gesellschaftliche und politische Wandel und die zunehmende Digitalisierung mit sich bringt.

Unter Berücksichtigung der bibliotheksfachlichen und wissenschaftlichen Grundlagen und der Analyse der gesellschaftlichen Megatrends wurden zu Beginn des Prozesses acht strategische Leitziele für eine zukunftsfähige Stadtbücherei entwickelt. Im Hinblick auf die Medienbildung in Öffentlichen Bibliotheken sind folgende Ziele relevant:

1.1 Lebenslanges Lernen und digitale Teilhabe

Die Stadtbücherei ist ein Ort des lebenslangen Lernens, sie bietet allen Menschen freien Zugang zu Medien und Informationen. Neben der Förderung von Sprach-, Lese- und Medienkompetenz legt sie einen Schwerpunkt auf das Verständnis für die digitale Welt. Beides sind Schlüssel zu gesellschaftlicher Beteiligung und zur Gestaltung des Alltags.

***Kontaktperson:** Lambert Zumbrägel,
lambert.zumbraegel@stadt.wuerzburg.de
Martha Maucher, martha.maucher@stadt.wuerzburg.de

1.2 Beteiligen und Ermöglichen

Die Stadtbücherei ist ein Ort der Inspiration, der die Selbstbestimmung der Menschen stärkt und eine persönliche Weiterentwicklung ermöglicht. Die Bürger:innen werden an der Gestaltung der Räume und der Konzeption von inhaltlichen Angeboten fortlaufend beteiligt. Die Stadtbücherei fördert den Austausch der Menschen untereinander, sie unterstützt das Teilen von Wissen und Fähigkeiten und die Verwirklichung eigener Angebote und Aktivitäten.

1.3 Innovation und Sichtbarkeit

Die Stadtbücherei steht für kontinuierliche Innovation. Sie lernt und lehrt Neues und entwickelt ihre Ideen und ihr Wissen gemeinsam mit den Bürger:innen weiter. Ihre Räume und Angebote sind in der Öffentlichkeit sichtbar und präsent, sie stärkt ihr Image und baut ihre Öffentlichkeitsarbeit weiter aus.

Nach der Verabschiedung in den politischen Gremien ist der Bibliotheksentwicklungsplan in die wichtigste Phase übergegangen: die Umsetzung in der Praxis und die Aufgabe, konkrete Handlungsfelder, die an den erarbeiteten Zukunftszielen ausgerichtet sind, zu definieren. Die folgenden Ausführungen beschreiben die Maßnahmen im Bereich der digitalen Bildung und Medienpädagogik in der Stadtbücherei Würzburg.

2 Digitalisierung – Herausforderung und Chance für Öffentliche Bibliotheken

Die Digitalisierung hat Auswirkungen auf fast alle Lebensbereiche und so ist die digitale Teilhabe zunehmend Voraussetzung für die gesellschaftliche Teilhabe. Die Bereitstellung und Vermittlung von Wissen waren auch in der vordigitalen Zeit schon zentrale Aufgaben von Bibliotheken, sie haben eine tausendjährige Geschichte darin, die Menschen mit Informationen zu versorgen. Und so nehmen sie auch im Prozess der digitalen Qualifizierung eine gesellschaftliche Schlüsselposition ein.

An die Veränderungen, die der digitale Wandel her vorruft, haben sich die Bibliotheken längst angepasst und ihre Rolle als Bildungsinstitution und Ort für lebenslanges Lernen neu definiert. Mit einer Vielfalt an digitalen Angeboten ermöglichen sie den Zugang zu Wissen, vermitteln Informations- und Medienkompetenz und fungieren gleich-

zeitig als Orte des gesellschaftlichen Zusammenhalts, als Nahtstelle zwischen virtueller Wissenswelt und realen Begegnungen.

Als Antwort auf die Herausforderung der Digitalisierung und in Anlehnung an das im Bibliotheksentwicklungsplan formulierte Zukunftsziel „Lebenslanges Lernen und Digitale Teilhabe“ hat die Stadtbücherei das innovative Konzept „Level3 – Digitalisierung erleben“ entwickelt. Neben der Intention, allen Menschen, unabhängig von Alter, Bildung oder sozialem Status, die digitale Teilhabe zu ermöglichen, fungiert Level3 – neben der renommierten Stadtteilbücherei Hubland – als Katalysator für die Veränderung und strategische Neuausrichtung des Gesamtsystems der Stadtbücherei.

Räumlich und inhaltlich wurde hier ein „Labor“ geschaffen, wo neue Ideen und Prototypen ausprobiert und diese gemeinsam mit den Menschen getestet und evaluiert werden. Die hier gewonnenen Erfahrungen und Ergebnisse werden sowohl für die weitere Ausgestaltung von Level3 als auch für den Veränderungsprozess des Gesamtsystems der Stadtbücherei entscheidend sein und ggf. auf andere Bereiche übertragen.

3 Level3 – Digitalisierung erleben

3.1 Werkstatt für digitale Bildung, Partizipation und Begegnung

Im Rahmen des Förderprogrammes „WissensWandel“ des Deutschen Bibliotheksverbandes wurde die Stadtbücherei Würzburg 2021 mit ihrem Konzept „Level3 – Digitalisierung erleben“ als „Leuchtturmprojekt“ ausgezeichnet und dementsprechend maximal gefördert. Im September 2022 konnte der Ideen- und Experimenterraum Level3 im Dachgeschoss des Falkenhauses eröffnet werden.

Ein Raum, der nicht einzig als funktionaler Lern- und Arbeitsraum für Digitales fungieren, sondern im Sinne einer *Dritten Ortes* als Erlebnisraum mit hoher Aufenthaltsqualität und freier Zugänglichkeit, als Ort der Begegnung, des gemeinsamen Lernens und der Inspiration wahrgenommen werden soll. Ein Ort, der die Verbindung zwischen der virtuellen Wissenswelt und der realen Begegnung von Menschen ermöglicht.

Neben den vielfältigen Möglichkeiten zum Austausch, der Zusammenarbeit und Vernetzung wurde mit Level3 ein Raum für gesellschaftliche und ethische Debatten geschaffen, in dem die kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen und Gefahren der Digitalisierung in Form von Gesprächen, Vorträgen oder Diskussionsforen ermöglicht wird.

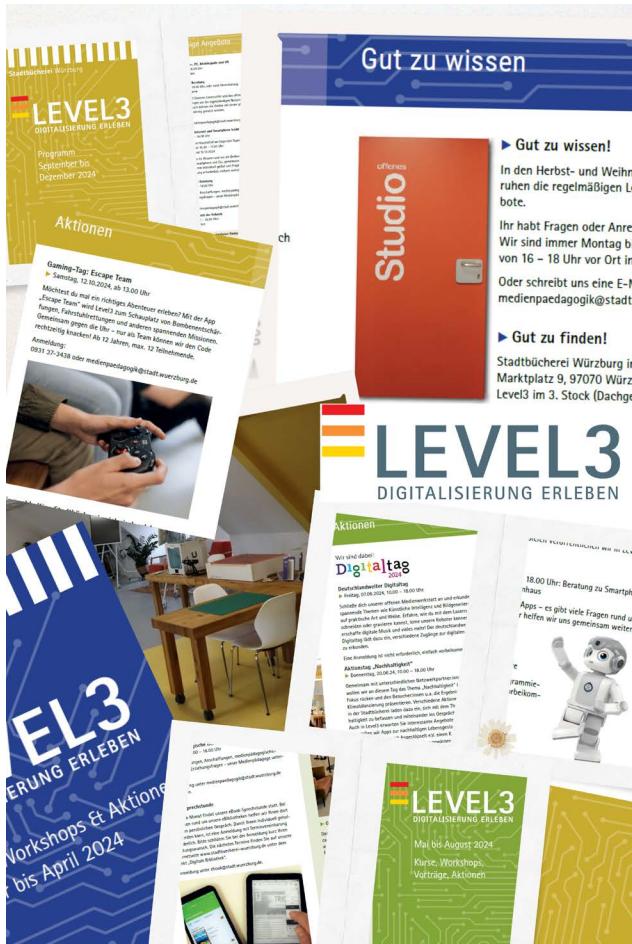


Abb. 1: Flyer zu Level3 – Digitalisierung erleben

3.2 Werkstatt mit Programm – Angebote und Möglichkeiten

3.2.1 Offene Angebote

Sowohl die offenen Angebote als auch die im Folgenden aufgeführten Kurse, Workshops oder Vorträge richten sich gleichermaßen an digitale Neulinge wie Digital Natives. Neue Geräte und Techniken können während der regulären Öffnungszeiten entdeckt und mit ihnen experimentiert werden. Die Gestaltung des Raumes spiegelt Transparenz und Offenheit wider, es ist unmittelbar sichtbar, wenn Menschen etwas ausprobieren oder produzieren, so kann Neugierde geweckt und der gegenseitige Austausch ermöglicht werden.

Im Makerspace steht die Befähigung zur selbständigen Nutzung der unterschiedlichen Geräte im Mittelpunkt. Ein attraktives technisches Equipment und eine breite Auswahl an Medientechnik stehen hier bereit: 3D-Drucker und -Scanner, Lasercutter, Plotter, VR-Brillen und vieles mehr.

Nach einer Einführung können die Geräte selbständig und kostenfrei genutzt werden. Auch die im Raum vorhandenen FlipBoards (digitale Touchscreenmonitore) sind frei zugänglich. Im Makerspace sind die Menschen eingeladen, ihre eigenen Kenntnisse und Fertigkeiten anderen Bürger:innen zu zeigen und zu vermitteln. Hier treffen sie sich spontan, experimentieren und probieren die neuen Techniken gemeinsam aus.

Neben der Gaminecke und einzelnen Lernarbeitsplätzen ist eine digitale Musikecke in den Raum integriert, ein *separates* Produktionsstudio schließt sich räumlich unmittelbar an. Das Produktionsstudio, das ebenso wie alle anderen Angebote kostenfrei genutzt werden kann, ermöglicht Podcast-, Film-, Web- und Fotoproduktionen.

Die Einführungen in die Geräte des Makerspace und in das Produktionsstudio finden wöchentlich statt, ebenso die „Mitmach-Angebote“ im Bereich von Gaming und Robotik.

3.2.2 Kurse, Workshops und Vorträge

Neben den offenen Angeboten wird halbjährlich ein umfangreiches Programm mit Workshops, Kursen, Aktions-tagen, Vorträgen und Projekten aufgelegt. Diese werden sowohl vom mediapädagogischen Team der Stadtbücherei, von externen Referent:innen als auch in Kooperation mit anderen Bildungspartner:innen gestaltet.

Als gelungenes Beispiel für das Ziel, alle Menschen auf dem Weg der Digitalisierung zu begleiten, kann das bayernweite Projekt „zusammen digital“, gefördert vom Staatsministerium für Digitales in Bayern, aufgeführt werden. Bereits 22 junge Menschen haben bislang ihr Wissen rund um Smartphone, Tablet und Internet mit allen Interessierten, die Fragen dazu haben, wöchentlich geteilt. Das Format sieht ganz bewusst Einzelberatungen mit dem Ziel der individuellen Hilfestellung bei der Bedienung der Geräte vor. Die Schulung und Begleitung der jungen Ehrenamtlichen wird von der Stadtbücherei in Kooperation mit dem Institut für Medienpädagogik (JFF) übernommen. Als gewinnbringend für beide Seiten hat sich die Zusammenarbeit mit einer medizinisch-beruflichen Reha-Einrichtung in Würzburg erwiesen, die junge und IT-affine Menschen vermittelt. Während sie ihre digitalen Kompetenzen unter Beweis stellen können, lernen sie den sozialen Umgang mit unterschiedlichen Menschen in einem sicheren Umfeld und einer klar definierten Struktur. Weit über 150 Einzelberatungen konnten so 2023 durchgeführt werden. Mit der Seniorenvertretung der Stadt wird aktuell an einer Verstetigung des 2025 auslaufenden Projektes gearbeitet mit dem Ziel, auch ältere technikkompetente Menschen in das Beratungsteam zu integrieren. Ergänzend zu diesem Projekt werden für die

Zielgruppe der Senior:innen regelmäßig „Kurse für Smartphone und Co.“ angeboten.

Für Kinder und Jugendliche hat das medienpädagogische Team der Stadtbücherei in Kooperation mit dem Stadtjugendring das Format „Mediales Basteln“ entwickelt. In den Schulferien können die Kinder und Jugendlichen mit Plotter, Greenscreen, Lasercutter, PC u. Ä. eigene Bastelprodukte erstellen. Den Kindern und Jugendlichen wird hier das jeweilige digitale Werkzeug in Verbindung mit den erforderlichen Kompetenzen vermittelt, so dass sie in der Lage sind, ihre eigenen Ideen umzusetzen.

In Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienpädagogik und dem Projekt „Kita Digital Bayern“ wurde die „Kleine Medienakademie für Erziehende“ konzipiert – ein Bildungsangebot für Erzieher:innen und pädagogisch Verantwortliche in der Jugendarbeit. Auch hier geht es darum, den Zugang zu digitaler Bildung in Kita, Hort oder der außerschulischen pädagogischen Arbeit niedrigschwellig zu vermitteln – wie z. B. den Einsatz von Tablets und digitaler Hardware in pädagogischen Settings von Kitas bis zur Jugendgruppe.

Unterschiedliche Zielgruppen wurden im Produktionsstudio auf ihren ersten Schritten zum Podcasting begleitet. Der eigene Podcast „Alles klar mit digital?!\“, der sich mit medienpädagogischen Fragestellungen an Eltern und pädagogisch Verantwortliche gerichtet hat, wurde vom Bücherteam während der Coronapandemie hinter den Kulissen produziert. In einem öffentlich ausgeschriebenen Workshop hat der Referent, der mit seinen Podcasts den Wissenstransfer zwischen Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft fördert, sowohl Anfänger:innen als auch im Podcasting bereits erfahrene Teilnehmer:innen begeistert. Ein spannendes Projekt wurde in Kooperation mit einem Jugendzentrum entwickelt. Die Jugendlichen haben eine Auswahl an Computerspielen in der Stadtbücherei ausgeliehen, angespielt und eine kurze Besprechung in Form eines Podcast zum Spiel produziert. Da Podcasts relativ einfach zu produzieren sind und nur wenig technisches Equipment erforderlich ist, bieten sie für Bibliotheken ein hervorragendes Instrument der digitalen Informationsvermittlung und Bildung. Auf den Podcast „Reinhören und weiterlesen“ für Schulklassen wird in u. s. Kapitel zur digitalen Bibliothekspädagogik näher eingegangen.

Von den erfolgreich durchgeführten Workshops können an dieser Stelle exemplarisch aufgeführt werden: Die „Digitale Band“ (Musik mit Apps für Einsteiger:innen und Fortgeschrittene) „Musizieren mit Apps für Lehrer:innen“, „KI mal ausprobieren“, „3D Druck – CAD-Software für Einsteiger:innen“, „Apptastic – Apps für die Jugend- und Bildungsarbeit“, ein „Experimentierworkshop – KI-Bilderstellung“ oder „Wir wollen gemeinsam spielen – Apps und Games für Gruppen“.

Im Rahmen von Impulsvorträgen und Gesprächsrunden wurde die Bedeutung von Werten in der digitalen Gesellschaft, digitale Trends, Fake News oder Zukunftstechnologien wie der Künstlichen Intelligenz ebenso thematisiert wie Counterspeech, Hate Speech, digitale Herausforderungen im Grundschulalter bis hin zur spannenden Frage, ob Computerspielen als Sport verstanden werden kann.

3.2.3 Die Bibliothek der Dinge

In Ergänzung zu den Angeboten in Level3 wurde die Bibliothek der Dinge mit dem Fokus auf „digitale Dinge“ eingeführt, um den Menschen auch außerhalb der Räumlichkeiten und Öffnungszeiten der Stadtbücherei die Teilnahme an den technischen Entwicklungen zu ermöglichen. Fast alle Geräte, die in Level3 zur Verfügung stehen, können ausgeliehen werden – vom Podcaststudio, über die Spielkonsole, den 3D Drucker, den Synthesizer bis hin zum Roboter.

Unterstützt wird damit nicht zuletzt der nachhaltige Umgang mit Konsumgütern und die Möglichkeit, die meist nicht billigen Geräte vor einer möglichen Anschaffung ausprobieren zu können. Schließlich ist der „Sharing“-Gedanke in Bibliotheken fest verankert; sie sind seit jeher auf die Ausleihe von Medien und die gemeinsame Nutzung von Räumen, Arbeitsgeräten und -plätzen spezialisiert.

3.2.4 Medienpädagogische Beratung

Ein Thema, das im Kontext von Digitalisierung nicht fehlen darf, ist die vielfältige Medienwelt von Kindern und Jugendlichen, die zu einem selbstverständlichen Bestandteil ihrer Alltagswelt geworden ist. Erziehungsberechtigte haben oft Schwierigkeiten durchzublicken und sind mit Fragen rund um den Medienkonsum und die Medieninhalte in der Familie konfrontiert. Level3 ist hier zur niedrigschweligen Anlaufstelle für medienpädagogische Fragestellungen aller Art geworden. Angebote werden regelmäßige Sprechstunden für Eltern und pädagogisch Verantwortliche.

3.2.5 Bibliothekspädagogik mit digitalen Medien

Die Förderung von Lese-, Sprach- und Medienkompetenz ist und bleibt für Bibliotheken eine zentrale Aufgabe in der pädagogischen Arbeit. Mit dem Einzug digitaler Technologien haben sich viele neue und spannende Möglichkeiten für die Sprach- und Leseförderung sowie die Vermittlung von Medien- und Informationskompetenz entwickelt. So regen beispielsweise Tablets und Apps auf vielfältige Weise dazu

an, kreativ zu werden: Trickfilme produzieren, Geschichten schreiben, Audio-Aufnahmen machen, Programmieren lernen, Musik machen, Hörspiele produzieren und vieles mehr ist damit möglich.

„Reinhören und weiterlesen“ – das bibliotheks- und medienpädagogische Podcast-Projekt für die 5. bis 13. Klassen verbindet auf kreative Art und Weise Leseförderung mit digitaler Kompetenz. Das Projekt wurde vom Deutschen Bibliotheksverband „Netzwerk Bibliothek/Medienpädagogik“ im Dezember 2023 zur Workshopidee des Monats gekürt. Die Schüler:innen stellen ausgewählte Bücher in Form einer kurzen Audiobuchbesprechung vor. Bevor die Schüler:innen in Kleingruppen ihre Buchbesprechungen als Podcast produzieren, werden sie vom medienpädagogischen Team in die Technik des Podcastings eingeführt. Die Moderation wird von den Schüler:innen eigenständig oder bei Bedarf mit Unterstützung gestaltet. Nach Freigabe der Podcasts durch die Schüler:innen werden diese von der Stadtbücherei veröffentlicht. Sinnvoll kann das Projekt mit dem Angebot des Bookcastings ergänzt werden. Dabei können die Schüler:innen bereits im Vorfeld neue Bücher kennenlernen und diese für den Podcast ausleihen.

Die Trickfilmworkshops ermöglichen den Kindern, durch praktisches Arbeiten ihrer Fantasie und Kreativität Raum zu geben, während sie gleichzeitig wichtige medienpädagogische Kompetenzen erwerben und einen Einblick in die Trickfilm-Produktion gewinnen. Ganz nebenbei wird hier der Teamgeist in der Kleingruppe gefördert.

Hörspiele sind bei Jugendlichen nach wie vor im Trend. In den Hörspielworkshops erfahren sie einen spielerischen Umgang mit Literatur und Sprache. Sie erleben in ihrem Tun die Mechanismen der Medienproduktion und werden so befähigt, diese auch kritisch zu hinterfragen.

In den Netzfallen-Workshops für die 7. und 8. Klassen lernen die Schüler:innen, Fake News zu erkennen; Handlungsoptionen bei Cybermobbing werden ebenso wie rechtliche Fragen, z. B. das Recht am eigenen Bild, vorgestellt. Die Jugendlichen erarbeiten die jeweiligen Themen eigenständig in Gruppenarbeit und stellen die Ergebnisse im Plenum vor.

Zum „Recherchetraining mit oder ohne KI“ (Künstliche Intelligenz) sind die 8. und 9. Klassen eingeladen. Neben der konkreten Wissensvermittlung, dem kompetenten Einsatz von digitalen Medien und dem Training in der Recherche geht es dezidiert um die Kompetenz der Differenzierung zwischen sinnvollem Einsatz und den Grenzen der KI. Dabei stehen weniger technische als ethische Fragen im Vordergrund.

In Kooperation mit dem Bezirksjugendring Unterfranken ist es gelungen, eine „Inklusive Medienwerkstatt“ für Jugendliche aus Förderschulen und Fördereinrichtungen

durchzuführen. Die jungen Menschen konnten die Geräte im Makerspace, 3D-Drucker, Lasercutter oder VR-Brillen, ausprobieren und damit experimentieren. Dabei hat das Team den konkreten Bedarf von Jugendlichen mit Einschränkungen erfahren und gemeinsam wurden erste Überlegungen angestellt, wie der Zugang zu den Geräten für diese Zielgruppe verbessert werden kann.

4 Level3 – Erste Erkenntnisse und Erfahrungen

Rund zwei Jahre nach der Eröffnung von Level3 kann festgehalten werden, dass der Start gelungen ist. Die Entscheidung, die „digitale Kultur“ in den Fokus zu rücken und ihr einen Raum und die Möglichkeit der Begegnung zu schaffen, hat sich als richtig erwiesen. Ganz unterschiedliche Besucher:innen jeglichen Alters haben den Weg nach Level3 gefunden, gehen hier ein und aus, beschäftigen sich mit dem technischen Equipment, lernen, chillen, unterhalten sich und tauschen sich aus. Die Menschen fühlen sich in dieser inspirierenden Umgebung sichtlich wohl.

Ein wichtiger Faktor für das Gelingen des Projektes war neben vielen anderen die erfolgreiche Kooperation und Vernetzung mit einer großen Anzahl an Akteuren, Institutionen und Einrichtungen in Würzburg und Umgebung – mit der Jugendarbeit, den Schulen, der Familienhilfe und dem Quartiersmanagement, dem Bildungsbüro, den Vereinen, Verbänden, der vhs und weiteren Bildungshäusern. Wissen und Erfahrungen können gegenseitig ausgetauscht und voneinander gelernt, Synergieeffekte hergestellt und der Zugang zu neuen Zielgruppen eröffnet werden.

Zwei Jahre nach der offiziellen Eröffnung sollen die Wirksamkeit von Level3 in den Blick genommen, Erkenntnisse und Erfahrungswerte formuliert und ggf. die ersten Schlüsse daraus gezogen werden. Nur so kann das Konzept aktuell bleiben, sich den technischen und bedarfsorientierten Veränderungen anpassen und als Pilotprojekt zum Impulsgeber für die Weiterentwicklung des Gesamtsystems der Stadtbücherei werden. Eine fundierte Evaluation wird nach drei Jahren erfolgen.

Rein statistisch haben 2023 insgesamt 506 Teilnehmer:innen an 48 Veranstaltungen in Level3 teilgenommen, darunter waren 36 Veranstaltungen für die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen mit 307 Teilnehmer:innen. Allerdings spiegeln diese Zahlen einzig die festen Veranstaltungsangebote wider, die Nutzung aller offenen Angebote bleibt unberücksichtigt.

Eine permanent hohe Nachfrage besteht bei „zusammen digital“, seit Projektstart wurden 200 Menschen rund um

die Themen Internet, Smartphone etc. beraten. Nicht selten kommt von den Teilnehmenden die dankbare Rückmeldung im Sinne von „Ich wüsste nicht, wo ich sonst hingehen sollte!“ – eine klare Bestätigung für den Bedarf und die Notwendigkeit der Verstärkung bzw. des Ausbaus des Angebots.

Das Produktionsstudio wird bislang primär für die Podcast-Produktion genutzt. Aktuell ist es mehrfach die Woche belegt, u. a. von „pics4peace“, einer Würzburger Initiative für Demokratie und Frieden, die sich mit dem Projekt „#endlich ankommen“ mit Themen rund um die Migration auseinandersetzt und sich für die Integration der ankommenden Menschen engagiert. Das Podcast-Projekt „Reinhören und weiterlesen“ für die weiterführenden Schulen hat sich über die Grenzen der Stadt hinaus einen Namen gemacht und wird zwischenzeitlich auch von Nachbarstädten wie z. B. Kitzingen angefragt. Das Podcast-Projekt konnte insgesamt mit vier Schulen in der Stadt durchgeführt und dabei 32 Folgen produziert werden.

Zu den wöchentlich angebotenen „Einführungen in die Geräte des Makerspace“ und in das Produktionsstudio kommen durchschnittlich zwei bis fünf Interessierte, was sich insofern bewährt hat, als dass die Anleitung individuell erfolgen und auf konkrete Fragen gezielt eingegangen werden kann. In unmittelbarer Verbindung zum Makerspace steht die „Bibliothek der Dinge“. Die zur Ausleihe zur Verfügung stehenden 228 Dinge konnten 2023 insgesamt 2 095 Ausleihen registrieren. Die Möglichkeit, fast jedes Ding aus dem Makerspace ausleihen zu können, hat sich hervorragend bewährt, allein die zwei 3D-Drucker wurden seit der Eröffnung der Bibliothek der Dinge 38-mal ausgeliehen, bei einer maximal vierwöchigen Leihfrist.

Einzelne Gespräche, Impulsvorträge oder Workshops wurden von kompetenten Bürger:innen der Stadt gestaltet, z. B. „Meinungsfreiheit im Netz“ von einem Rechtsanwalt, Workshops zu digitaler Musik und Musik-Apps mit einem Musikpädagogen und Producer. Zudem haben Mitglieder des E-Sport Vereins WueSports den Besucher:innen einen Einblick in professionelles Gaming gegeben. Aber nicht alle Abendveranstaltungen fanden ihr Publikum. Während die Lesung mit Wolfgang M. Schmitt aus seinem Buch *Influencer* mit mehr als 120 überwiegend jungen Besucher:innen ausgebucht war, sind die eher wissenschaftlich orientierten Vorträge wie z. B. „Bildethik – die Macht der Bilder“ oder „Film und Computerspiel – ein Vergleich“ auf wenig Resonanz gestoßen. Demzufolge kann an dieser Stelle festgehalten werden, dass es zum einen sicherlich noch Zeit braucht, bis Level3 als Podium für digitale und gesellschaftliche Debatten wahrgenommen wird, und zum anderen die Themen niedrigschwellig und die Menschen an der Auswahl mit beteiligt werden sollten.

Auch die Idee, eine feste Gaminggruppe zu etablieren, wird nicht weiter verfolgt, das Angebot scheint primär in Jugendzentren verankert zu sein, die punktuelle Kooperation im Rahmen von Projekten wird jedoch fortgesetzt.

Während das offene und zum Austausch einladende Raumkonzept sehr gut angenommen wird, die Menschen miteinander ins Gespräch kommen, sich gegenseitig über die Schulter schauen und sich austauschen, sollte die Sichtbarkeit und Wahrnehmung des etwas abseits gelegenen Raumes im Dachgeschoss des Falkenhauses noch verbessert werden. Level3 wird von den Besucher:innen des Falkenhauses nicht im Vorbeigehen oder beim Stöbern entdeckt, sondern überwiegend gezielt aufgesucht. Auch wenn der Raum fast immer belebt ist, als Ort des niedrigschwlligen Zugangs zur Digitalität ist er bei den Würzburger:innen noch nicht wirklich angekommen. Neben einzelnen Maßnahmen, die im Haus kurzfristig umgesetzt werden können, muss auch dieses Thema in einem größeren Kontext betrachtet werden, da sich Bibliotheken generell schwer tun, ihre innovativen Angebote und Services bekannt und zur unverwechselbaren *Marke* zu machen.

5 Level3 – Chancen und Herausforderungen für die Organisation und das Team

5.1 Erste Schritte bis zum Projektstart

Anfang 2020 konnte in der Stadtbücherei eine neue Stelle für die Vermittlung von Digital- und Medienkompetenz geschaffen und mit einem Medienpädagogen besetzt werden. Die große Herausforderung für den Medienpädagogen war es zunächst, aus einer „Leerstelle“ ein Konzept für das Gesamtsystem zu erarbeiten, das an den grundlegenden Auftrag, Menschen zur Teilhabe an Bildung und Kultur, an Wissensgesellschaft und Digitalisierung zu befähigen, anknüpft und im Hinblick auf die digitalen Herausforderungen umsetzt.

Während die Coronapandemie die partizipative Erarbeitung eines neuen Konzeptes zunächst erschwerte, hat sie dem Medienpädagogen gleichsam die Chance eröffnet, im Kontext dieses Digitalisierungsschubs neue Formate für die Stadtbücherei zu entwickeln – von Online-Meetings über Live Streaming, YouTube-Videos mit kreativen Angeboten für Kinder bis hin zum ersten medienpädagogischen Podcast.

Die erfolgreiche Bewerbung für das Förderprogramm „WissensWandel“ und damit verbundene umfangreiche

Förderung hat letztendlich den Weg zu Level3 geebnet. Sie hat dem Team der Stadtbücherei die Möglichkeit eröffnet, unabhängig vom städtischen Budget, Visionen und Ideen für einen innovativen digitalen Raum zu entwickeln, der von Beginn an als Labor und kreative Werkstätte für die Ideen der Menschen und als Erfahrungsraum und „Spielfeld“ für die Weiterentwicklung der Stadtbücherei verstanden werden sollte.

Die daraus resultierende Frage der räumlichen Ansiedlung konnte im Zusammenhang mit der inhaltlichen Neuausrichtung der Stadtbücherei gelöst werden. Für das im Dachgeschoss angesiedelte, 2015 im Zuge der Flüchtlingswelle eingerichtete Sprachlabor hatten sich die Bedarfe ebenso verändert wie für die mit Schreib-PCs ausgestatteten Arbeitsplätze. Die Entscheidung, Level3 unter dem Dach des Falkenhauses als Ort für die Digitalisierung mit dem ehemaligen Sprachlabor als Produktionsstudio anzusiedeln, wurde vom Gesamtteam einvernehmlich getroffen.

5.2 Aufbau eines medienpädagogischen Teams

Während die Finanzierung dank der umfangreichen Fördermittel gesichert war, stellte die Bildung eines medienpädagogischen Teams und der Wissenstransfer der neuen Inhalte und Formate in das Gesamtteam eine große Herausforderung dar. Sehr schnell war klar, dass hier eine medienpädagogische Stelle nicht ausreichen wird. Einer Stellenmehrung wurde von der Stadt aus finanziellen Gründen bis dato nicht zugestimmt. So wurde „aus der Not eine erfolgreiche Tugend“ gemacht und interessierte, vom Projekt begeisterte Kolleg:innen zusammen mit dem leitenden Medienpädagogen zu einem gut funktionierenden medienpädagogischen Team aufgebaut. Allerdings muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass die Verlagerung von personalen Ressourcen zeitweise zu erhöhter Arbeitsbelastung in anderen Bereichen geführt hat.

Im Kontext mit dem Bibliotheksentwicklungsplan, der die Digitalisierung als wichtigen Schwerpunkt für die strategische Weiterentwicklung der Stadtbücherei identifiziert hat, wurde die Entscheidung getroffen, auf die altersbedingte Neubesetzung der musikbibliothekarischen Stelle zu verzichten, die Musikbücherei nicht weiter als Schwerpunkt, sondern als Sachbuchabteilung fortzuführen und diese Stelle in eine bibliotheks- und medienpädagogische Stelle umzuwandeln.

Das medienpädagogische Kernteam setzt sich aktuell aus dem leitenden Medienpädagogen, einer Bibliothekarin und einem Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste zusammen, die alle weitere Aufgabenbereiche von

der Inklusion über die Zweigstellenleitung, bis hin zur AG Nachhaltigkeit, der Lektoratsarbeit oder dem Auskunftsdiensst haben. Begleitet wird das Team von der Stabstelle für Innovation und Changemanagement, weitere Unterstützung bekommen die Kolleg:innen von Praktikant:innen, Ehrenamtlichen oder Honorarkräften.

5.3 Wissensvermittlung im Team

Da die medienpädagogische Arbeit in Level3 eine Querschnittsaufgabe für das Gesamtsystem darstellt, die alle Zielgruppen, Zweigstellen und Bereiche tangiert, ist es zielführend, dass die Teammitglieder nicht einzig die Medienpädagogik bespielen, sondern vielmehr die Perspektive und Erfahrungen aus den unterschiedlichen Bereichen mit einfließen lassen können. Im Gegenzug fungieren sie im Gesamtteam als Multiplikator:innen für das innovative Projekt, für die Inhalte und Programme und sind ganz nah am Ohr der Kolleg:innen, auch im Hinblick auf Kritik, Ängste und Sorgen, die jede Veränderung mit sich bringt.

Nicht zuletzt stellt die Vermittlung von Level3 auch teamintern eine Herausforderung dar; alle Kolleg:innen sollen mit eingebunden, Begeisterung geweckt und Level3 als gemeinsames Projekt erfahren werden. Nur so kann Akzeptanz hergestellt werden. Das ist kein Selbstläufer und angesichts einer sehr heterogenen Teamstruktur nicht einfach. Auch wenn nicht alle zu digitalen Profis werden müssen, sollte ein Basiswissen vorhanden sein, um die Weiterentwicklung der Stadtbücherei auch in diesem Bereich aktiv mit gestalten und im Kontakt mit den Besucher:innen die umfangreichen Möglichkeiten von Level3 kommunizieren zu können. Regelmäßig werden in den großen Dienstbesprechungen Neuerungen, Veranstaltungen oder organisatorische Belange bekannt gegeben. Ausgesprochen zielführend und beliebt sind die Teamworkshops, in denen die Geräte unter Anleitung miteinander ausprobiert oder mit KI experimentiert werden kann. Hier stellt der Zeitfaktor nicht selten ein Eigentor dar, weil die Umsetzung an den realen Gegebenheiten von Personalmangel und Unvorhergesehenem so manches Mal „heiter scheitert“.

5.4 Integration in die Organisation

Die Struktur und Form der oben beschriebenen Verankerung im Team und die übergeordnete Bedeutung des Projektes für das Gesamtsystem sollen sich in der Ablauf- und Aufbauorganisation der Stadtbücherei zukünftig stärker widerspiegeln. Seit einem Jahr befasst sich das Team der Stadtbücherei im Rahmen eines Personal- und Organisa-

tionsentwicklungsprozesses mit den Arbeitsabläufen und -prozessen, den Formen der Zusammenarbeit sowie der Gliederung der Aufbaustruktur der Organisation, die in ein neues zeitgemäßes Organigramm münden soll. Auch wenn der Prozess noch nicht abgeschlossen ist, besteht zum jetzigen Zeitpunkt die Intention, Level3 als Stabstelle mit Querschnittsaufgaben für das ganze Haus zu definieren und der Stabstelle „Innovation & Changemanagement“ zuzuordnen.

5.5 Sicherstellung der Finanzierung

Keine leichte Aufgabe für die Verfestigung des Projektes stellt die Finanzierung von Level3 dar. Während sowohl Verwaltung als auch die politischen Gremien das Konzept zu jedem Zeitpunkt befürwortet, mit großem Interesse verfolgt und unterstützt haben, fehlt jetzt im Anschluss an die Projektförderung die Bereitschaft zur Übernahme der finanziellen Verantwortung. Es ist nicht damit getan, den Raum einmalig mit technischem Equipment auszustatten und ein minimales Stellenangebot zur Verfügung zu stellen. Dementsprechend geht es nun darum, politische Überzeugungs- und Lobbyarbeit zu leisten und die Qualität, Wertigkeit und gesellschaftliche Relevanz dieser Aufgabe im Hinblick auf die Notwendigkeit einer verlässlichen Finanzierung aufzuzeigen. Diese Arbeit darf sich aber nicht auf Stellungnahmen in kommunalen Ratssälen beschränken. Die politischen Entscheidungsträger sollen eingeladen werden, Level3 vor Ort kennenzulernen, und die Möglichkeit bekommen, die Geräte auszuprobieren, Fragen zu stellen und die Bedeutung dieses Angebots zu diskutieren. Auch wenn es in diesem Bereich vielfältige Möglichkeiten der Projektförderung gibt und diese immer wieder Chancen für neue „Spielfelder“ eröffnen, braucht es den politischen Willen, der digitalen Teilhabe der Gesellschaft nicht nur mit Worten, sondern auch mit einer verlässlichen Finanzierung und Ausstattung Gewicht zu verleihen.

6 Level3 – Quo Vadis?

Wie der Weg in Level3 weiter geht, lässt sich nicht voraus sagen, da die Entwicklung sowohl in der Digitalisierung als auch in vielen anderen Bereichen, die sich gegenseitig bedingen, vom Klimawandel bis hin zu den gesellschaftlichen und politischen Veränderungen, immer schneller voranschreitet. Er lässt sich auch angesichts der zunehmenden kommunalen Haushaltskrisen nicht voraussagen, da die Halbwertszeit der Ausstattung von Level3 und die erforderliche kontinuierliche Fortbildung des medienpädagogi-

schen Teams einer soliden und verlässlichen Finanzierung bedarf.

Unabhängig von den unsicheren Rahmenbedingungen und den o. g. Aussagen über die Wirksamkeit einzelner Formate und Angebote muss klar zum Ausdruck gebracht werden, dass es einen solchen Ort für Debatten und gesellschaftliche Diskussionen braucht, einen Ort, wo der digitale Wandel aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet und sowohl die gesellschaftlichen als auch individuellen Folgen und Gefahren beleuchtet werden können.

Das nächste gesellschaftsverändernde Thema oder besser gesagt der nächste Gamechanger steht mit *Künstlicher Intelligenz* nicht erst vor der Tür, sondern schon mitten im Raum. In einer kaum geahnten Geschwindigkeit wird die KI zukünftig Arbeitsprozesse verändern – sofern es einen Zugang zu den Tools gibt. Aktuell prüft die Stadtbücherei, wie sie den Menschen den kostenlosen Zugang zu bezahlten Accounts ermöglichen kann, da die kostenfreien Angebote zum Teil bereits veraltet oder in der Nutzung eingeschränkt sind.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass es neben der Bereitstellung von Technik und Tools auch darum geht, die Grenzen sowie Vor- und Nachteile der KI aufzuzeigen und sie gemeinsam zu diskutieren. Hier kann den vielen neuen Fragen Raum und Stimme verliehen werden: Welche Texte, Filme oder Bilder sind eigentlich noch echt und was ist künstlich? Wenn in Zukunft die KI Bücher schreibt oder Drehbücher erstellt, welchen Wert haben dann überhaupt noch menschliche Kreativität und Fantasie und die Werte und Emotionen, die dabei ausgedrückt und mit dem Rezipienten kommuniziert werden sollen? Braucht es hier Schranken, Kennzeichnungen, Regeln oder gar Gesetze?

Hierbei kommen die Bibliotheken wieder auf den Plan! Sind sie nicht für diesen Diskurs prädestiniert, da sie den Zugang zu dieser neuen Technik ermöglichen und zugleich einer Debatte über Werte und Normen im Kontext der fortschreitenden Digitalisierung – frei von parteipolitischen Verpflichtungen und Resolutionen – Raum geben können?

„Der Weg geht weiter: gemeinsam und partizipativ“ – so lautet die Überschrift des Abschlusskapitels des Bibliotheksentwicklungsplans der Stadtbücherei Würzburg. Dieser Maxime schließt sich Level3 an – denn unabhängig von jeglicher technischen Entwicklung gilt es, die Bedürfnisse der Menschen bei der Weiterentwicklung in den Mittelpunkt zu stellen und gemeinsam mit ihnen Antworten auf die Frage „Level3 – Quo Vadis?“ zu finden.



Lambert Zumbrägel
Stadtbücherei Würzburg
Marktplatz 9
D-97070 Würzburg
lambert.zumbraegel@stadt.wuerzburg.de



Martha Maucher
Stadtbücherei Würzburg
Marktplatz 9
D-97070 Würzburg
martha.maucher@stadt.wuerzburg.de