



# Digitale Innovation in öffentlichen Bibliotheken

*Eine Sammlung von 100 inspirierenden  
Praxisbeispielen aus öffentlichen  
Bibliotheken in ganz Europa*

# Über ADELE

Die digitalen Technologien haben unser persönliches, berufliches und bildungsbezogenes Leben tiefgreifend verändert. Die Veränderungen in der Bildungslandschaft aufgrund des digitalen Fortschritts sind weitreichend, und der Erwachsenenbildungssektor erforscht nun neue Rollen, Methoden und Dienstleistungen im Bereich des lebenslangen Lernens, um die Lernenden besser zu erreichen und ihre Dienstleistungen benutzerfreundlicher zu gestalten. Aber wie können Organisationen der Erwachsenenbildung, insbesondere solche, die im nicht-formalen Bildungssektor tätig sind, wissen, ob sie die digitalen Technologien optimal nutzen?

Das Projekt Advancing Digital Empowerment of Libraries in Europe (ADELE) hat ein kostenloses, anpassbares, webbasiertes Tool entwickelt, das Erwachsenenbildungseinrichtungen dabei helfen soll, darüber nachzudenken, wie sie digitale Technologien nutzen und wo sie sie noch besser integrieren können, um ihre Dienstleistungen zu verbessern. Das ADELE-Tool baut auf dem SELFIE-Tool für Schulen auf, das von der Europäischen Kommission mit dem Ziel entwickelt wurde, Erwachsenenbildungsorganisationen zu unterstützen, die nicht-formale Bildung anbieten. Auf diese Weise wird das Tool Organisationen der nicht-formalen Bildung helfen, digital bereit und zukunftsorientiert zu sein.



Das Adele Tool wurde mit 5 Partnerorganisationen entwickelt:

- Local Government Management Agency (LGMA) – Dublin, Irland
- Public Libraries 2030 – Brüssel, Belgien
- European Grants International Academy (EgINa) – Foligno, Italien
- Central Institute for the Union Catalogue of Italian Libraries and Bibliographic Information (ICCU) – Rom, Italien
- Global Libraries – Bulgaria Foundation – Sofia, Bulgarien



# 100 Praxisbeispiele aus Bibliotheken

Im Rahmen des Projekts wurden 100 Fallstudien zu digitalen Innovationen in öffentlichen Bibliotheken aus dem ADELE-Netzwerk gesammelt. Diese Sammlung von Best Practices soll die Integration von Technologie in nicht-formale Bildungsaktivitäten in öffentlichen Bibliotheken fördern, inspirieren und initiieren. Die Fallstudien untersuchen die digitale Innovation in öffentlichen Bibliotheken in den 6 ADELE-Kompetenzbereichen:



**A. Management**



**B. Infrastruktur, Ausrüstung,  
Unterstützung und Ressourcen**



**C. Berufliche  
Weiterbildung**



**D. Selbstreflexion über  
digitale Kompetenzen**



**E. Lernangebote zu digitalen  
Kompetenzen für Nutzer**



**F. Zusammenarbeit,  
Networking und Gemeinschaft**

## Methode

ICCU-MIC entwickelte die Vorlage für die Fallstudien und koordinierte die Sammlung der 100 Best Practices durch die Projektpartner (LGMA, PL2030 und GLBF). Die Bibliotheken wurden gebeten, grundlegende Informationen (Titel und Beschreibung) über die Initiative und den/die betreffenden Bereich(e) des ADELE-Tools anzugeben. Darüber hinaus sammelten wir wertvolle Informationen über den Umsetzungsprozess der Initiative, die benötigten Ressourcen, die Zielgruppen, die Elemente der Innovation und die "Tipps und Tricks" für andere BibliotheksmitarbeiterInnen, die das Projekt in ihren eigenen Bibliotheken initiieren möchten.

Die gesammelten Best Practices enthalten sowohl die Erfahrungen fortgeschrittener Einrichtungen als auch weniger komplexe Aktivitäten kleinerer Bibliotheken. Innovation ist ein kontextabhängiges Konzept, aber durch diese Sammlung können sich andere Bibliotheken inspirieren lassen, um neue Dienstleistungen zu entwickeln oder ihre eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Bei der Sammlung der Fallstudien ist der Bereich D ("Selbstreflexion über digitale Kompetenzen") am wenigsten abgedeckt - ein Bereich, der dem entspricht, was das ADELE-Tool erreichen will.

Mit dieser Sammlung hat das ADELE-Projekt eine wertvolle Liste von Aktivitäten zusammengetragen, die von den Bibliotheken des Netzwerks durchgeführt wurden. Durch die Verknüpfung der Fallstudien mit den ADELE-Kompetenzbereichen sollen andere Bibliothekarinnen und Bibliothekare dazu angeregt werden, das Tool zu nutzen und ihre eigenen Initiativen umzusetzen!

Die ADELE-Projektpartner möchten sich bei allen öffentlichen Bibliotheken bedanken, die sich an der Sammlung der Fallstudien beteiligt haben.

Alle Fallstudien sind auf der ADELE-Projektwebsite zu finden:  
[www.adele-project.eu/](http://www.adele-project.eu/)

# 20 Praxisbeispiele im Blickpunkt

In dieser Broschüre stellen wir 20 Best Practices aus der Sammlung von 100 Fallstudien vor, um auf verschiedene innovative Projekte und Initiativen hinzuweisen, die von öffentlichen Bibliotheken in ganz Europa durchgeführt werden.

Jede der 100 gesammelten Fallstudien enthält ihre eigenen Elemente der Innovation. Bei der Auswahl der 20, die in der Broschüre vorgestellt werden sollen, hat jeder Partner eine Auswahl getroffen, die eine Reihe von Themen, Standorten, Ressourcen, Bibliotheksgrößen sowie verschiedene Innovationselemente und die Möglichkeit der Wiederholung bewährter Verfahren in anderen Kontexten berücksichtigt.

## Belgien:

- Digitalent (Muntpunt, Brüssel)

## Bulgarien:

- Read Vratsa (Regionalbibliothek Vratsa)
- Der Ellie ChatBot (Regionalbibliothek Varna)
- Selbstbedienungsterminal für regionale Geschichte und Kultur (Regionalbibliothek Stara Zagora)
- Innovative Technologien (Regionalbibliothek Ruse)
- 3D-Modellierung (Stadtbibliothek Dimitrovgrad)

## Dänemark:

- Das Bibliotheksschiff (Die zentralen dänischen Bibliotheken)

## Kroatien:

- Guerilla-Ausbildung für BibliothekarInnen (Stadtbibliothek Prelog)

## Irland:

- Lego-Boost für Kinder (Carrick on Suir)
- Neue intelligente Gewohnheiten vortäuschen (DLR Bibliothek)
- Magischer Tisch 360 (Thurles)
- Rat für ältere Menschen (Deansgrange)
- Teen Entrepreneur STEM Camp Fall (DLR)

## Italien:

- Qread code (Biblioteca Cavezzo)
- Sapere digitale (Archimede Multimedia Bibliothek von Settimo Torinese)
- WOM: Eine Minute wert (MEMO)
- Die verlorene Truhe (Biblioteca Di Leo)
- Librida (Biblioteca San Giorgio di Pistoia)

## Norwegen:

- Der Laptopklub "Laptopklubben" (Öffentliche Bibliothek Bergen, Abteilung Åsane)

## Slowenien:

- Seed Library (Öffentliche Bibliothek France Bevk, Nova Gorica)



# Digitalent Muntpunt



Die Bibliothek Muntpunt bietet einen Schulungskurs für Freiwillige an, die zu digitalen Experten werden wollen.

Nach einer ersten Informationsveranstaltung nehmen die Freiwilligen an einer 8-tägigen Schulung teil, die sich auf die sozialen und technischen Fähigkeiten der digitalen Unterstützung konzentriert. Der Kurs bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, ihre eigenen digitalen Fähigkeiten zu entwickeln und anderen zu helfen, die digitale Unterstützung benötigen. Zu den behandelten Themen gehören unter anderem der Umgang mit Tablets, Smartphones und Computern, Datenschutz und Sicherheit sowie Cloud Computing. Der Kurs beinhaltet auch eine Lektion über Arbeitseinstellungen und -fähigkeiten, um sicherzustellen, dass die Freiwilligen mit den sensiblen Daten der Nutzer richtig umgehen und mit den Nutzern in einfacher Sprache und auf eine befähigende Weise kommunizieren können. Die öffentliche Bibliothek hat ein sehr vielfältiges Publikum, und es ist wichtig, dass man die Fähigkeit besitzt, mit verschiedenen Zielgruppen zu kommunizieren.

Nach dem 8-tägigen Kurs zur digitalen Unterstützung werden die Teilnehmer mit einem Coach zusammengebracht und werden zu freiwilligen digitalen Unterstützern bei Muntpunt oder einer anderen Brüsseler Organisation, die digitale Unterstützung anbietet. Die Freiwilligen des ersten Kurses arbeiteten zum Beispiel in Seniorenzentren oder in Organisationen, die sich mit Obdachlosigkeit befassen. Nach einem Zeitraum von 6 Monaten erhalten die Teilnehmer ein Zertifikat und können diese Erfahrung in ihrem Lebenslauf vermerken.

## ZIELGRUPPEN

- Alle über 18 Jahre, die sich für digitale Geräte und die Entwicklung ihrer digitalen Fähigkeiten interessieren
- Alle über 18 Jahre, die Interesse daran haben, anderen Menschen zu helfen



Quelle: Muntpunt

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Finanzierung der Schulung
- Lehrmaterial für die Schulung
- Partnerschaften mit Organisationen für die Entwicklung von Lehrmaterial

Nach einer ersten erfolgreichen Schulung im Mai 2021 konnte Muntpunt die Öffnungszeiten seines digitalen Helpdesks "App-o-theek" verdoppeln. Eine zweite Schulung wurde im Oktober 2023 durchgeführt.

Die Schulung wird auch den BibliotheksmitarbeiterInnen von Muntpunt angeboten, um ihre eigenen Kompetenzen zu entwickeln, damit sie besser digital geschult sind und Freiwillige coachen können.



## INNOVATIVE ELEMENTE

- Die erste Schulungsgruppe war hinsichtlich Geschlecht, kulturellem Hintergrund, Bildung, Alphabetisierung, Sprache und Alter sehr heterogen.
- Der Schwerpunkt lag nicht nur auf technischen, sondern auch auf sozialen Kompetenzen: Muntpunt legte großen Wert darauf, den Freiwilligen beizubringen, wie sie mit den NutzerInnen kommunizieren können, und legte den Schwerpunkt auf ethische Grundsätze (z. B. nicht auf den Pin-Code einer Person schauen).
- Die Bildungsinhalte wurden mit Hilfe von Partnern entwickelt: Ligo-Brusselleer, INTEC BRUSSEL und CAW. Ligo-Brusselleer bearbeitete den sozialen Aspekt der Schulung, indem es Lehrmethoden für die Kommunikation mit verschiedenen Zielgruppen entwickelte. INTEC BRUSSEL konzentrierte sich auf die technischen Aspekte der Ausbildung, und CAW half bei der Entwicklung einer Deontologie für digitale Freiwillige, da es keine gab.
- Ein 6-monatiges "Praktikum", bevor man ein "Digitalexperte" wird

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Bieten Sie den digitalen Schulungskurs auch BibliotheksmitarbeiterInnen an, damit diese besser gerüstet und selbstbewusster sind, wenn es darum geht, BibliotheksbenutzerInnen bei digitalen Fragen zu helfen.
- Organisieren Sie eine Informationsveranstaltung, damit die Freiwilligen den Kurs und die erwarteten Ergebnisse verstehen.
- Arbeiten Sie mit anderen Organisationen zusammen, um das Schulungsmaterial zu erstellen.
- Bieten Sie nach der Schulung ein Praktikum an.
- Eine Informationsveranstaltung vor der Schulung ist hilfreich, um sicherzustellen, dass die Freiwilligen genau wissen, was von ihnen erwartet wird.
- Erkundigen Sie sich nach möglichen staatlichen Mitteln für "Peer-to-Peer"-Lerninitiativen.

# Guerilla-Ausbildung für BibliotheksmitarbeiterInnen Stadtbibliothek Prelog

Im Rahmen der "Guerilla Education for Librarians" (GEL) wollten wir den Nutzern die Bedeutung des Datenschutzes, die mit einer übermäßigen Datenweitergabe verbundenen Risiken und die möglichen Auswirkungen auf ihr Leben näher bringen. Wir führten die Benutzer durch den Prozess der Überprüfung und Anpassung der Datenschutzeinstellungen auf ihren Geräten, Social-Media-Plattformen und anderen Online-Diensten.

Die Nutzer wurden ermutigt, ihren aktuellen digitalen Fußabdruck zu bewerten, einschließlich ihrer Online-Konten, Social-Media-Profile und digitalen Aktivitäten. Ihnen wurde geraten, die Daten, die sie online weitergeben, auf ein Minimum zu reduzieren, indem sie die Informationen, die sie bei der Anmeldung für Dienste angeben, selektiv auswählen, unnötige Datenerfassungspraktiken vermeiden und Konten, die nicht mehr genutzt werden, löschen oder deaktivieren.

Wir empfehlen die Verwendung von verschlüsselten Messaging-Apps, virtuellen privaten Netzwerken (VPNs) und anderen sicheren Kommunikationstools, um sensible Gespräche und Daten vor unbefugtem Zugriff zu schützen. Den Nutzern wurden Browsererweiterungen und Tools vorgestellt, die ihre Privatsphäre und Sicherheit beim Surfen im Internet verbessern. Wir betonten auch die Bedeutung starker, eindeutiger Passwörter und empfahlen die Verwendung von Passwortmanagern und die Aktivierung der Zwei-Faktor-Authentifizierung (2FA).

## ZIELGRUPPEN

- Informationsexperten
- BibliothekarInnen
- BibliotheksbesucherInnen

Wir organisierten zwei Bildungszyklen, die jeweils neun Wochen dauerten. Die Erfahrung war mehr als erfolgreich, da das Programm unsere Kolleginnen und Kollegen aus dem Bibliothekswesen dazu brachte, Workshops in ihren Bibliotheken zu veranstalten, und mehr Interesse an der Ausbildung geweckt wurde. Derzeit planen wir einen dritten Zyklus für BibliotheksmitarbeiterInnen. Das wichtigste Feedback, das wir erhalten haben, ist, dass die Bibliothekare schockiert, erstaunt und unterhalten waren - sie hatten Spaß beim Lernen, und das ist alles, was wir erreichen wollten.



## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Alle erforderlichen Ressourcen stehen online zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung.
- Der Bildungszyklus kann sowohl online oder live als auch in jeder anderen hybriden Kombination organisiert werden.
- Die Materialien sind in mehreren EU-Sprachen verfügbar.
- Die Materialien - PowerPoints, Vortragsleitfäden und Broschüren - sind ebenfalls verfügbar.
- Die Ressourcen sind interaktiv und können an verschiedene Gruppen hinsichtlich Alter, Vorwissen und Zeitaufwand angepasst werden.
- Die Lehrmittel sind unter <https://datadetoxkit.org> verfügbar.
- Alles, was Sie brauchen, ist ein Computer, ein Projektor und Internet. Sie können die Materialien auch ausdrucken, wenn Sie die Workshops in Live-Sitzungen durchführen.

Zu den Ergebnissen unserer Guerilla Education for Librarians gehören ein besserer Schutz der Privatsphäre und eine bessere Kontrolle über persönliche Daten, eine geringere Gefährdung durch Online-Tracking und gezielte Werbung, eine verbesserte digitale Sicherheit und ein größeres Bewusstsein für Datenschutzfragen. Durch die Umsetzung dieser Methoden entwickelten die Menschen gesündere digitale Gewohnheiten und schützten sich vor möglichen Datenschutzverletzungen oder Datenmissbrauch.

## INNOVATIVE ELEMENTE

BibliotheksmitarbeiterInnen haben mit Informationen zu tun und müssen daher den BibliotheksbenutzerInnen ein oder zwei Schritte voraus sein, um hilfreich zu sein. Sie brauchen ständige Weiterbildung und lebenslanges Lernen.

Um auf dem neuesten Stand zu bleiben und vielleicht sogar ein bisschen weiter zu kommen, hat sich unsere Bibliothek mit dem Goethe Institut Kroatien und der internationalen NGO Tactical Tech zusammengetan, um eine Schulung für BibliotheksmitarbeiterInnen zu sehr aktuellen Themen anzubieten, die in keinem offiziellen Ausbildungsprogramm für BibliotheksmitarbeiterInnen zu finden sind.

Die Themen waren: Aufklärung und Sensibilisierung, Datenschutzeinstellungen und -genehmigungen, Bewertung des digitalen Fußabdrucks, Datenminimierung, sichere Kommunikation, Browsererweiterungen und -tools, Passwort- und Kontosicherheit, Risikobewertung und -minderung waren in den Schulungsprogrammen des kroatischen Bibliotheksverbands nirgends zu finden, so dass unser Team beschloss, mit unserer Guerilla-Schulung für das zu sorgen, was in der Gemeinschaft fehlte.

Innovation liegt im schnellen Denken, in der Entwicklung und Umsetzung von Schulungen zu aktuellen Themen.



Source: Prelog  
Municipal Library

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Es ist sehr einfach, die Workshops zu kopieren und in jede Bibliothek und Einrichtung zu übertragen. Die Materialien sind vorgefertigt, können aber für jede Altersgruppe und jeden Anlass angepasst und weiterentwickelt werden.
- Das Wichtigste ist, die Bildung konsequent zu halten und zu versuchen, die Trends und aktuellen Probleme in der digitalen Welt zu erkennen und dann so schnell wie möglich Materialien zu entwickeln und Bildungstreffen zu planen.
- Der Bildungsstil ist sehr einfach, erfordert aber eine aktive Teilnahme. Man muss kein Experte auf dem Gebiet sein, aber es ist sehr wichtig zu wissen, wo man Informationen findet und die Teilnehmer dazu zu bringen, ihre Meinung zu teilen und kritisches Denken zu entwickeln.
- Die DozentInnen müssen bereit dazu sein, sowohl zu lernen als auch zu lehren.





# Das Schiff der Virtuellen Bibliothek

## Dänische Zentralbibliotheken & Vejle Bib



Das Projekt "The Library Ship" ist eine Zusammenarbeit zwischen 6 dänischen Zentralbibliotheken und der Künstlerin Bink Van Vollenhoven, um einen virtuellen Bibliotheksraum zu schaffen, der es den Menschen ermöglicht, die Geschichten und Gedanken anderer zu teilen, ihnen zu begegnen und darüber nachzudenken. Um es online zum Leben zu erwecken, arbeitete das Projekt mit Felix Herbst, Needle Tools und Sjoerd, NoFish zusammen.

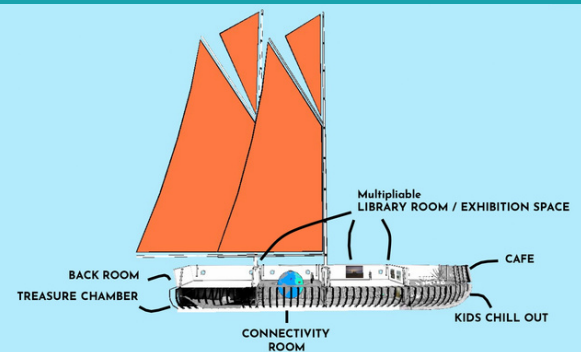
Ziel des Bibliotheksschiffes ist es, durch das Experimentieren mit virtuellem Geschichtenerzählen, gemeinsamer Erstellung von Inhalten, Wissensaustausch und Interaktivität Einblicke, Wissen und Empathie zu gewinnen. Die Schöpfer und Mitarbeiter haben den virtuellen Raum zunächst als Online-Demo-Prototyp und dann als vollständiges 3D-Modell gebaut und entwickelt, das über eine dynamische Webseite und in VR zugänglich ist.

Für die Ausstellungen im Bibliotheksschiff arbeiteten die Macher mit einer Gruppe talentierter junger Schriftsteller aus der Region zusammen, die eine (nicht kommerzielle) Plattform suchten, auf der sie ihre persönlichen Geschichten veröffentlichen konnten. Im Bibliotheksschiff konnten sie ihre Geschichten mit Hilfe von aufgezeichneten Audioclips und Avataren (entworfen von Bink) erzählen. Ihr Lehrer befindet sich ebenfalls in dem virtuellen Raum und gibt den BenutzerInnen Ratschläge, wie sie ihre eigene Geschichte erzählen können. Eine weitere Ausstellung ist eine Sammlung von "merkwürdigen Kreaturen" und Geschichten, die in gemeinsamen Workshops von Künstlern (Bildhauern, Malern, Schriftstellern, Bühnenkünstlern) und Kindern verschiedener Bevölkerungsgruppen aus verschiedenen Teilen Dänemarks entstanden sind.



### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Die Suche nach einem Künstler/einer Künstlerin und einem Programmierer/einer Programmiererin, die das virtuelle Schiff entwerfen, und die Finanzierung, um sie zu bezahlen.
- Viele Arbeitsstunden der Projektgruppe, um Testnutzer zu finden, Co-Creation-Workshops zu organisieren, das Schiff zu testen und potenzielle Kooperationspartner zu finden. Es wurde auch viel investiert, um entweder den Inhalt gemeinsam mit den Nutzern zu erstellen oder vorhandene Inhalte zu finden, die auf einzigartige und sinnvolle Weise dargestellt werden können.
- Suche nach Partnern für die Zusammenarbeit bei der Produktion der Ausstellungsinhalte im Virtual Ship (z. B. die Gruppe junger talentierter Schriftsteller)
- Jemanden, der das Projekt leitet: Ist das Projekt auf dem richtigen Weg? Welche Richtung wird es als nächstes einschlagen? Was muss als nächstes entwickelt werden?



In der ersten Phase haben die MacherInnen das Bibliotheksschiff so konzipiert, dass es über Computer und Browser zugänglich ist. Das Projekt befindet sich derzeit in der zweiten Phase, da es nun über eine Webseite für verschiedene Geräte sowie über eine VR-Brille zugänglich ist, die ein noch intensiveres Erlebnis ermöglicht.

Das Projekt wurde in "hybriden" Ausstellungen und Demonstrationen vorgestellt. Auf dem Next Library Festival in Aarhus beispielsweise bauten die Macher eine physische Ausstellung im Stil des Schiffes, in der auch einige der "Artefakte" des Schiffes zu sehen waren (wie die "seltsamen Kreaturen"). Die hybride Ausstellung stieß auf großes Interesse und verschaffte den Machern ein positives Feedback zu ihrem Projekt, auch von anderen europäischen Kollegen und Ländern. Auch auf lokaler Ebene in Dänemark gab es Interesse an dem Projekt und seinen Ergebnissen.

## INNOVATIVE ELEMENTE



Source: *The Virtual Library Ship*

Die Plattform entstand aus dem Interesse und der Neugier an einem nicht-kommerziellen Raum oder einer Plattform, die Menschen zusammenbringt und sie in ähnlicher Weise anspricht wie öffentliche Bibliotheken. Mit diesem Projekt sehen die MacherInnen eine einzigartige und wertvolle Perspektive in der Schaffung eines nicht-kommerziellen virtuellen Raums, der auf der DNA von Bibliotheken und Kulturräumen basiert, mit spezifischen Kernfunktionen, die Geschichtenerzählen, Neugier und menschliche Interaktion unterstützen. Sie untersuchen Konzepte wie: Ausstellungen in einem physischen und virtuellen Raum, Interaktion mit Büchern, Schreiben eines Dialogs und Interaktion mit Schriftstellern, interdisziplinäres Lernen. Das Schiff bietet den Nutzern die Möglichkeit, zu kreieren, zu lernen, Geschichten zu erzählen, zu teilen, zu verändern und zu reflektieren. Die BenutzerInnen können Podcasts hören, Menschen aus der Bibliothek treffen, Rätsel lösen, um eine virtuelle Schatzkiste zu öffnen, mehr über die Natur und Pflanzen lernen, versteckte Geschichten erkunden und vieles mehr! Es ist ein virtuelles Schiff voller Kreativität, Fantasie und persönlicher Geschichten.

## TARGET GROUPS

- Kids
- Young adults
- School pupils
- Library staff

Die Finanzierung dieses Projekts zur Erforschung und zum Experimentieren mit virtuellen Räumen wurde durch Mittel aus einem nationalen Programm ermöglicht, an dem die 6 dänischen Zentralbibliotheken teilnehmen.

Dieses Programm zeichnet sich auch dadurch aus, dass es die Aufgabe hat, das Bibliotheksschiff gemeinsam mit den Bürgern zu gestalten. Der virtuelle Raum hat die Form eines Schiffes als Metapher für die Neugier, das Reisen mit Menschen, das Erkunden und die Suche nach Wissen - es symbolisiert eine Reise.

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Springen Sie ins kalte Wasser! Je mehr Sie experimentieren und je neugieriger Sie sind, desto einfacher wird es werden. Indem Sie neue Dinge tun, stärken Sie Ihre Fähigkeit, weiter zu forschen.
- Suchen Sie sich interessante MitstreiterInnen, die sich für dieselbe Idee begeistern. Wenn Sie an etwas Neuem arbeiten, das Grenzen überschreitet, muss eine gemeinsame Leidenschaft vorhanden sein, um das Projekt voranzutreiben. Passionierte Menschen werden mehr Zeit und Mühe investieren.
- Sorgen Sie für eine gute Kommunikation und einen guten Dialog mit den Mitwirkenden.
- Wenn Sie an einem Projekt mit begrenzten Mitteln arbeiten, ist es wichtig, dass Sie herausfinden, wie Sie einige Probleme selbst oder mit Hilfe Ihrer Mitarbeiter durch gute Kommunikation lösen können.
- Es wird ein Chaos geben! Seien Sie sich bewusst, dass es bei experimentellen Projekten viele unbeantwortete Fragen geben wird (z. B. Wohin sollen wir gehen? Warum? Wie?).
- Bei experimentellen Projekten ist es wichtig, auch intern gute Beziehungen zu haben, um sicherzustellen, dass Sie die Freiheit haben, zu erforschen und zu untersuchen und möglicherweise die Richtung des Projekts zu ändern, wenn Sie auf unerwartete Hindernisse stoßen.
- Nicht jeder wird das Projekt verstehen oder mitarbeiten wollen.
- Bleiben Sie Ihrer Mission treu.
- Informieren Sie sich über nationale Programme für digitale Infrastrukturen, um Unterstützung zu erhalten.

# "Laptopklubben" - Der Laptopklub Öffentliche Bibliothek Bergen, Abteilung Åsane

Der Laptop-Club ist ein kostenloses Angebot der Stadtbibliothek Bergen, Abteilung Åsane, zur digitalen Integration und Betreuung von Senioren. Es begann 2014 und läuft immer noch.

Der Club ist ein Treffpunkt und eine Lernarena für Senioren mit sehr begrenzter digitaler Erfahrung, die vom Lernen in einer Gruppe profitieren können. Ziel ist es, den Teilnehmern grundlegende Kompetenzen und Selbstvertrauen zu vermitteln, damit sie ihren digitalen Alltag besser bewältigen können.

Der Laptop-Club trifft sich einmal pro Woche, um bestimmte, von der Gruppe vereinbarte Themen zu lernen und zu diskutieren. Die Teilnehmer bringen ihre eigenen digitalen Geräte mit, vorzugsweise Laptops.

Die Teilnehmer bringen ihre eigenen digitalen Geräte mit, vorzugsweise Laptops. Es ist auch wünschenswert, dass die Teilnehmer die gleichen Betriebssysteme verwenden, da dies den Lehr- und Lernprozess erleichtert.

Die Anzahl der Teilnehmer ist begrenzt, um ein personalisiertes Lernen und die bestmögliche Unterstützung zu gewährleisten. Es gibt eine fortlaufende Teilnahme, und die Bibliothek führt eine Warteliste.

Der Kursleiter/die KursleiterIn ist einer der Mitarbeiter/eine Mitarbeiterin der Bibliothek. Die im Kurs behandelten Themen sind eine Mischung aus Wünschen der TeilnehmerInnen und aktuellen Themen, wie z. B. das Kennenlernen der Website der norwegischen Steuerverwaltung während der Steuersaison.

Die Nachfrage nach einer Lernarena wie dem Laptop-Club ist groß, so dass er zu einem festen Kurs in der Bibliothek geworden ist. Wenn Änderungen vorgenommen werden sollten, sollte er erweitert werden. Er hat die Bibliothek auch dazu gezwungen, über ihre eigene digitale Kompetenz und ihr Selbstbewusstsein nachzudenken.



## ZIELGRUPPEN

Senioren, die in ihrem Alltag digitaler werden wollen und/oder das Bedürfnis dazu haben

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Mindestens ein/e BibliotheksmitarbeiterIn, der/die die Zeit, die Ressourcen und die Kompetenz hat, die Kurse zu leiten.
- Der/die KursleiterIn müssen sich auch digital auf dem Laufenden halten.
- Ein abgeschlossener Raum, vorzugsweise mit einem Projektor und einer Leinwand.
- Ein aktueller Computer ohne zu viele Einschränkungen. Dies erleichtert es dem Kursleiter, verschiedene Themen und Fragestellungen zu demonstrieren.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Seit einigen Jahren verzeichnet die Bibliothek einen steigenden Bedarf an digitaler Hilfe und Beratung unter ihren älteren BenutzerInnen, während das Leben im Allgemeinen immer digitaler wird. Die heutige Gesellschaft in Norwegen erwartet von ihren BürgerInnen, dass sie ihre E-Mails, ihr Bankkonto und verschiedene andere öffentliche Dienste online verwalten, um nur einige zu nennen. Die Herausforderung besteht darin, dass viele nicht in der Lage sind, diesen Übergang zu bewältigen.

Der Laptop-Club bietet einen Raum, in dem die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Unterstützung bei Themen erhalten, die sowohl ihrer persönlichen Wahl entsprechen als auch ein aktuelles gesellschaftliches Thema darstellen. Das ist in der Welt der Computerkurse ziemlich einzigartig.

Außerdem ist der Laptop-Club kostenlos, was ihn für jedermann zugänglich macht.



## FEEDBACK VON LAPTOPKLUBBEN TEILNEHMERN

*"Ich war - und bin immer noch - Teilnehmer bei Laptopclubben unter der Leitung von Don. Ich habe mich von einem "digitalen Analphabeten" mit wenig bis gar keiner Erfahrung mit Technik zu dem Gefühl entwickelt, dass ich bis zu einem gewissen Grad mit den Dingen umgehen kann, die man wissen sollte/muss, um digital nicht zu weit zurückzufallen."*

*"Wir haben mit großer Freude daran teilgenommen und es war sehr nützlich."*

*"Ein besonderer Dank geht an Don, der uns mit seiner Geduld und seinen guten didaktischen Fähigkeiten mehr über Computer beigebracht hat."*



## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Wenden Sie sich an lokale Seniorenorganisationen, lokale Zeitungen und kommunale Informationskanäle, um die Veranstaltungen zu bewerben.
- Die Begrenzung der Teilnehmerzahl erhöht die Qualität der Beratung.
- Es ist ratsam, dass die Teilnehmer ihre eigenen Geräte verwenden und dass alle dasselbe Betriebssystem nutzen.

# Saatgut-Bibliothek France Bevk Öffentliche Bibliothek, Nova Gorica



Im März 2020 eröffnete die France Bevk Public Library eine Saatgutbibliothek, in der die NutzerInnen einen Online-Katalog mit Saatgut einsehen, es online bestellen und in der Bibliothek abholen können (genau wie Bücher!).

Für die Ausleihe von Saatgut arbeitete die FBPL mit externen Programmierern zusammen, um ein ähnliches Programm wie für die Buchausleihe zu entwickeln. Da für dieses Projekt kein Budget zur Verfügung stand - und damit auch kein Budget für die Einstellung eines Mitarbeiters/einer Mitarbeiterin - war es wichtig, dass die Gemeindemitglieder das Programm selbst nutzen konnten. Daher hat die FBPL bei der Entwicklung des Programms darauf geachtet, dass es für alle Altersgruppen in der Gemeinde zugänglich und einfach zu nutzen ist, auch für ältere Menschen.

Als die Bibliothek während Covid-19 geschlossen war, entwickelte die FBPL einen Online-Katalog, in dem die Menschen Saatgut wie Bücher bestellen und abholen konnten. Auf den Saatgutkatalog kann man von zu Hause aus zugreifen, aber das Programm (die Anwendung) kann nur in der Bibliothek genutzt werden.



## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Die Recherchen zur Einrichtung einer Saatgutbibliothek erfolgten online, indem man sich andere Beispiele in den USA ansah und YouTube-Videos betrachtete.
- Was den technischen Aspekt betrifft, so benötigte die öffentliche Bibliothek einen Touchscreen-Computer, einen Drucker und einen Scanner für die Eintrittskarten. Da für das Projekt kein Budget zur Verfügung stand, war es wichtig, es einfach und kostengünstig zu halten.
- Für die Entwicklung des Programms wurde die Hilfe eines externen Programmierers benötigt.



## ZIELGRUPPEN

All age groups and members of the community

Das Projekt ist sehr erfolgreich: Kleine Kinder bringen ihre Eltern mit, um sich Saatgut auszuleihen, und Menschen legen kleine Gärten auf ihren Balkonen an. Die öffentliche Bibliothek bietet auch Veranstaltungen zu Ökologie und Gartenarbeit an, die sehr gut besucht sind.

Seit die FBPL ihre Saatgutbibliotheken ins Leben gerufen hat, haben 18 andere öffentliche Bibliotheken in Slowenien nachgezogen und ihr eigenes Projekt gestartet!



## INNOVATIVE ELEMENTE

Die Idee, eine Saatgutbibliothek einzurichten, wurde der öffentlichen Bibliothek in France Bevk von der Gemeinde vorgeschlagen. In Nova Gorica war die Praxis der gemeinsamen Nutzung von Saatgut in den städtischen und ländlichen Gemeinden bereits weit verbreitet. Da die FBPL bereits an Projekten arbeitete, die sich mit Ökologie befassten und jungen Menschen beibrachten, wie man Saatgut teilt und für die nächste Generation bewahrt, schien die Saatgutbibliothek ein perfektes Projekt für die Gemeinde zu sein!

Quelle: France Bevk  
Public Library

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Es ist wichtig, dass die Gemeinde an dem Projekt beteiligt ist und sich dafür begeistert. Im Fall der FBPL kamen die Gemeindemitglieder mit der Idee für die Startbibliothek zur Bibliothek - das Interesse war also bereits vorhanden.
- Einfach und billig halten! Die FBPL konnte dieses Projekt ohne Finanzierung durchführen, da es sich um eine sehr neue Idee/Praxis handelte, die in Europa noch nicht sehr bekannt war. Seit März 2020 hat es sich auf 18 andere öffentliche Bibliotheken in Slowenien ausgeweitet, weil die FBPL Informationen über ihre Umsetzungsmethode mit ihnen geteilt hat.
- Suchen Sie online nach Wissen! Die FBPL hat viel auf YouTube recherchiert und darüber, wie andere Saatgutbibliotheken in den Vereinigten Staaten entstanden sind, um herauszufinden, wie die Saatgutbibliothek in Nova Gorica entwickelt und umgesetzt werden kann.

# Vratsa Lesen

## Hristo Botev Regionale Bibliothek, Vratsa



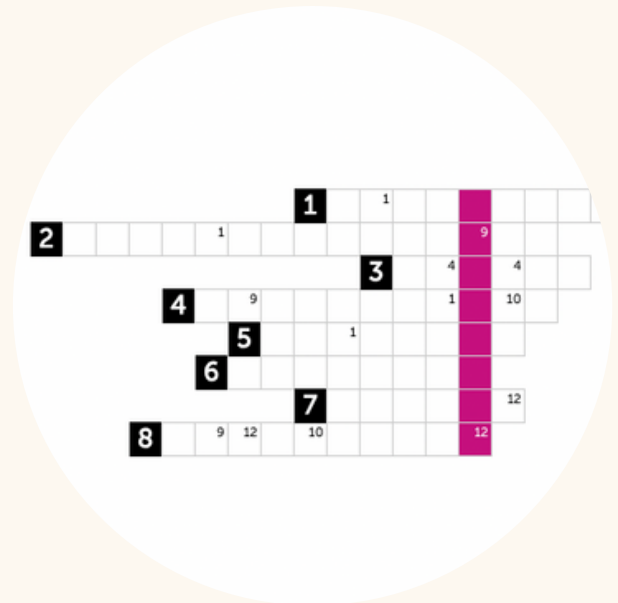
"Vratsa lesen" ist ein Spiel, das im Freien an den schönsten Natur- und Kulturdenkmälern der Stadt stattfindet.

Es wurde von den Bibliotheksfachleuten der Regionalbibliothek Hristo Botev in Vratsa entwickelt und soll das Wissen von Kindern und SchülerInnen bereichern, ihnen einige interessante Fakten über ihre Heimatstadt vermitteln und sie mit den Ressourcen und Dienstleistungen der verschiedenen Bibliotheksabteilungen vertraut machen.

Das Spiel findet außerhalb des Bibliotheksgebäudes statt, dank unseres elektrischen Bibliobusses. Um zu spielen, müssen die Benutzer den Wagen durchsuchen, den QR-Code finden und scannen und ein digitales Kreuzworträtsel lösen, das sich auf die Vergangenheit von Vratsa und seine beliebtesten kulturellen Ziele bezieht.

### ZIELGRUPPEN

Students and young people  
(the game is also suitable for  
visitors from other cities)



### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Koordination
- BibliotheksmitarbeiterInnen
- Digitale Plattform zur Erstellung eines Online-Kreuzworträtsels
- Digitale Plattform für die Erstellung von QR-Codes
- Gestaltung und Druck von Postkarten
- Auszeichnungen
- Inhalte für Seiten und Profile in den sozialen Medien, um die Initiative zu fördern.

Die richtige Antwort verweist die TeilnehmerInnen auf eine Postkartensammlung, die Teil der digitalen Sammlung der Bibliothek ist. Die TeilnehmerInnen müssen ein Naturdenkmal erkennen und einen neuen Code einscannen. Dies eröffnet ihnen eine besondere Geschichte auf der spezialisierten Website der Bibliothek für Landeskunde: "Karte der Zeit: Digitales Archiv XX. Jahrhundert".

Nachdem sie die Geschichte gelesen haben, begeben sich die Teilnehmer zu einem bestimmten Ort in der Gegend von Vratsa, wo sich die Überreste der Festungsmauer des alten Vratsa befinden. Die erste Person, die dort ankommt, ist auch der Gewinner des Spiels. Der Preis ist eine digitale Kopie des Notizbuchs des revolutionären Dichters und Mäzens der Bibliothek, Hristo Botev.

Das Spiel wurde auch als Herausforderung für die Bibliotheksverwaltung genutzt. Es war notwendig, Fachleute zusammenzubringen, die normalerweise nicht zusammenarbeiten, und ihre Kapazitäten voll auszuschöpfen, um das Spiel so präzise und erfolgreich wie möglich zu gestalten.

Die wichtigste Gemeinsamkeit bestand darin, dass sie alle gleichgesinnt waren und ein Hauptziel verfolgten - neue Zielgruppen anziehen und die reichhaltigen Ressourcen der Bibliothek zu fördern. Das versammelte Team war sehr motiviert, da jeder seine Stärken einbrachte und zeigte, wie er zu den guten Ergebnissen des Spiels beitragen konnte.

Wir haben uns auch der Herausforderung gestellt, das Spiel bei den Teilnehmern eines internationalen Workshops zum Thema "Diversifizierung von Kultur- und Informationsdiensten und nachhaltige Entwicklung des Publikums" anzuwenden. Zu den Teilnehmern gehörten Abgeordnete, Vertreter lokaler Behörden, Bibliotheks- und Informationsspezialisten aus ganz Bulgarien sowie Gäste aus Norwegen.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Bei dieser Aktivität wurden die Möglichkeiten der mobilen Bibliothek, digitale Sammlungen und Geschichten aus der Region zusammengeführt.

Das Spiel ist eine nicht-traditionelle Form des Zugangs zu neuem Wissen, digitale Rätsel.

Das Element des Wettbewerbs mit Freunden oder anderen Teilnehmern fesselte die jungen Nutzer mehr als andere Standard-Bibliothekaktivitäten.

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Wählen Sie einen Ort außerhalb der Bibliothek, der beliebt ist, aber auch weniger bekannte Aspekte seiner Geschichte aufweist, die nicht so leicht im Internet zu finden sind.
- Überlegen Sie, ob jeder Teilnehmer allein oder in einem Team spielen wird;
- Wählen Sie eine Plattform, die QR-Codes schnell und einfach öffnet, und überprüfen Sie jedes Mal, ob die Verbindung funktioniert.



# Der Ellie ChatBot Pencho Slaveykov Regionalbibliothek



## Ziele:

- Besserer Service für die NutzerInnen.
- Ausweitung der Arbeitszeiten.
- Zuweisung spezifischer Bibliotheksfunktionen.
- Gewinnung neuer NutzerInnen
- Steigerung der Kommunikation in sozialen Netzwerken

## Methode:

- LeserInnen haben Fragen
- Wir haben Antworten!



## Ergebnis:

- Es gibt immer einen Weg, um mit den NutzerInnen in Verbindung zu sein

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

Unserer Meinung nach wird ein Chatbot, der als AuskunftsbibliothekarIn arbeitet, die erste KI-Anwendung sein, die in GLAM-Organisationen implementiert wird.

Der Prozess der Chatbot-Implementierung beinhaltet:

- Entwicklung eines Business Case;
- Durchlaufen des Entwurfsprozesses;
- Entscheiden, wen Sie in Ihrem Team brauchen;
- Auswählen der richtigen Tools;
- Aufbau des Chatbots;
- Integration mit Ihren anderen Systemen;
- Management des Einsatzes;
- Datensicherheit und Datenschutz;
- Starten Sie Ihren Chatbot
- Rechtliche Anforderungen.

## ZIELGRUPPEN

Alle BibliotheksnutzerInnen

## INNOVATIVE ELEMENTE

Ab März 2020 haben die Verantwortlichen der öffentlichen Bibliothek von Pencho Slaveykov erkannt, dass The Bot "die richtige Person" ist, um alle Fragen der Benutzer sowohl während als auch außerhalb der Öffnungszeiten der Bibliothek zu beantworten. Die Software übernimmt Aufgaben, die nie für Bibliotheksleiter vorgesehen waren. Ellie, die vor der Fallstudie weitgehend unbekannt war, wurde sehr schnell populär. Zu Beginn beantwortete der Chatbot durchschnittlich 600 bis 1200 Fragen pro Monat.

Im Laufe von drei Jahren (2020-2022) wurde der Chatbot zu einem nachhaltigen Dienst. Eine Besonderheit des Chatbots der Bibliothek von Varna ist die Zahl der wiederkehrenden Nutzer, die bei 92 % liegt. In ähnlichen Fällen liegt die durchschnittliche Zahl der wiederkehrenden Nutzer bei solchen Diensten bei etwa 75 %. In Varna haben wir eine extrem hohe Anzahl von wiederkehrenden Nutzern, was zeigt, dass dieser Dienst nachhaltig und gut positioniert ist, um kontinuierlich mehr Nutzer anzuziehen.

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

Dafür nutzen wir KI:

- Intelligenter Recherche-Assistent
- Nützliche Aktivitäten im Internet
- Neue BibliotheksnutzerInnen

Eine der wichtigsten Eigenschaften des Chatbots ist es, rund um die Uhr online verfügbar zu sein. Ellie soll alle Fragen der BenutzerInnen beantworten, und die BibliotheksbenutzerInnen sind vierundzwanzig Stunden am Tag sehr aktiv. Fast 26 % der Nutzer würden gerne mit der Bibliothek kommunizieren, wenn sie geschlossen ist, und der Chatbot erfüllt dieses Bedürfnis perfekt.

# Terminal für regionale Geschichte und Kultur

## Regionalbibliothek Stara Zagora



Ziel des Projekts ist die Anschaffung eines Selbstbedienungsterminals für regionale Geschichte und Kultur für die Zahariy Knyazheski Bibliothek in Stara Zagora. Es bietet den Benutzern die Möglichkeit, auf Informationen aus Veröffentlichungen in der regionalen Presse, lokalen Archiven und persönlichen Sammlungen zuzugreifen.

Diese Datenbank wurde in Zusammenarbeit mit der Rodina-Bibliothek, dem Regionalen Geschichtsmuseum Stara Zagora, dem Staatsarchiv Stara Zagora, dem Literaturmuseum Stara Zagora und privaten Sammlern erstellt.

Die Hauptidee dieses Terminals ist es, den Benutzern die Möglichkeit zu geben, unabhängig Informationen über die Geschichte und das kulturelle Leben der Region Stara Zagora zu erkunden. Die Sammlung wurde später als separater Bereich in die Website der Zahariy Knyazheski Bibliothek aufgenommen, um ihre Reichweite zu erhöhen.

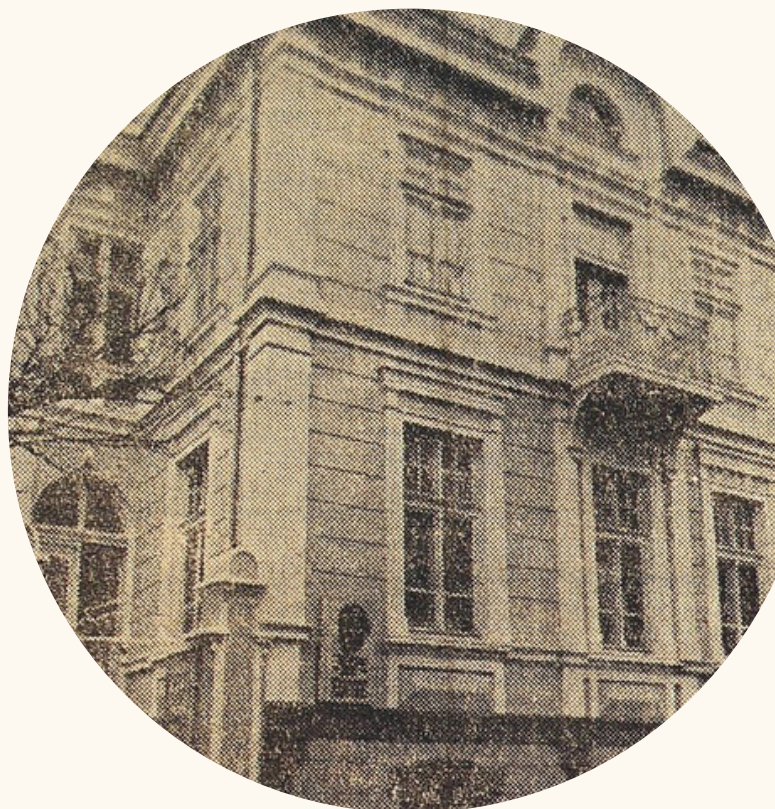
Das Terminal ist eine Zusammenstellung verschiedener Themen und Personen, die mit bestimmten Orten in der Region Stara Zagora verbunden sind. Die darin enthaltenen Materialien werden für akademische Zwecke, Bildungsförderung und kulturelle Veranstaltungen in der Region genutzt.

### ZIELGRUPPEN

BibliotheksnutzerInnen aller Alterstufen und WebsitebesucherInnen

### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- MitarbeiterInnen: IT-Spezialist, Spezialist für regionale Geschichte und Kultur, Projektleiter.
- Werkzeuge und Ausrüstung: Touchscreen-Monitor, drahtlose Tastatur, Maus und Touchscreen-Stift.
- Infrastruktur: Software für die Organisation, Visualisierung und Pflege der Datenbank.



Quelle: House "Literary Stara Zagora", 1976. From the fund of RB "Zachary Knyazheski" - Stara Zagora



Die enthaltenen Informationen sind in fünf Abschnitte und umfangreiche Unterabschnitte unterteilt.

Die Themen sind:

- die Stadt (Gebäude, Straßen, Parks und Plätze, Museen, Orte);
- Ereignisse;
- Menschen;
- regionale Presse (Zeitschriften, Bücher, Anzeigen in der alten Presse);
- Kuriositäten

Während der Projektlaufzeit haben wir Texte veröffentlicht, die durch 145 Abbildungen ergänzt wurden: Postkarten, Fotos, Dokumente, Kopien von Zeitungen und Zeitschriften aus verschiedenen Sammlungen. Die Sammlung wird laufend erweitert und mit neuen Ressourcen aktualisiert.

Quelle: *The Lake. From the fund of RB "Zachariy Knyazheski" - Stara Zagora*

## INNOVATIVE ELEMENTE

Bei diesem Projekt wurden Informationen aus den Sammlungen von fünf verschiedenen Kultureinrichtungen in einer einzigen Datenbank zusammengefasst, die sowohl in der Regionalbibliothek in Stara Zagora als auch auf ihrer Website verfügbar ist. Sie ist innovativ, weil sie nach der Übersetzung in verschiedene Sprachen für die Bedürfnisse des Touristeninformationszentrums entwickelt und genutzt werden kann.

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Überlegen Sie, welche personellen Ressourcen für die Umsetzung dieser Idee am besten geeignet sind.
- Stellen Sie die richtige technische Ausrüstung zur Verfügung.
- Sorgen Sie für eine gute Internetverbindung.
- Beschaffen Sie die richtige Software für die Organisation, Pflege und Visualisierung der Datenbank.

# Innovative Technologien in der Bibliothek Lyuben Karavelov Regionalbibliothek, Ruse



Die Regionalbibliothek Ruse hat einen interaktiven onEVO-Teppich erworben, ein innovatives und unterhaltsames Gerät zum Lehren und Lernen. Mit einem Projektor, einem Computer und einem Bewegungssensor ermöglicht onEVO den Kindern, spielerisch zu lernen, mit einer Reihe von Spielen, die für alle Altersgruppen geeignet sind.

Ein Beispiel dafür ist das "EDU-Set". Es enthält Lernspiele in den Bereichen Mathematik, Geschichte, Musik, Geografie und mehr, für jede Bildungsstufe vom Kindergarten bis zur Oberstufe. Das "REV-Set", das für Kinder mit besonderen Bedürfnissen gestaltet ist, enthält spezielle Pakete, bei denen die Spieldynamik langsamer ist, die aktiven Elemente größer sind und die Spiele klarere Farben und eine geringere Anzahl von Objekten aufweisen.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Eine künftige Rolle von Bibliotheksdiensten ist die personalisierte Interaktion zwischen Systemen und Benutzer. Ob es sich dabei um ein interaktives Spiel handelt, das auf den Boden projiziert wird, um digitale Ausstellungen auf Bildschirmen oder um große Bildschirme in Bibliotheken, auf denen verschiedene Arten von Informationen angeboten werden können und die die Benutzer dazu anregen, bestimmte Bücher zu finden - Bibliotheken können Technologien nutzen, um digitale Erfahrungen für die Benutzer zu schaffen. Technologische Innovationen und die Weiterentwicklung von Bibliotheksräumen werden die Art und Weise, wie Bibliotheken genutzt werden, für immer verändern.

## ZIELGRUPPEN

- Kinder und Jugendliche
- Alle NutzerInnen

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Technisches Equipment (<https://onevofloor.com/en/onevo-floor>)
- Raum in der Bibliothek

Ein weiteres Spiel ist ein interaktives Schiff, das mit Knöpfen und Displays ausgestattet ist, die die Komponenten eines echten Schiffes simulieren, sowie QR-Code-Apps, die Kinder an Objekte heranführen, die mit dem Fluss und Schiffen zu tun haben.

Zur technologischen Ausstattung der Bibliothek von Ruse gehören auch ein Hologrammwürfel und eine Pyramide, interaktive Multimedia-Bildschirme und ein großer Tisch mit einem Touchscreen, auf dem eine Sammlung des schriftlichen Erbes angezeigt wird. Wir haben auch einen Fog-Screen, auf dem wir Objekte des kulturellen Erbes ausstellen. Die Besucher berühren die Objekte, gehen durch sie hindurch und werden Teil von ihnen.

## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Planen Sie alle Aktivitäten im Voraus, wenn Gruppen von Kindern auf dem Boden spielen, denn einige der Spiele erfordern nur eine kleine Anzahl von Spielern
- Planen Sie den Platz in der Bibliothek so, dass der interaktive Boden, die Nebelwand und andere Geräte untergebracht werden können.

# In der 3D-Welt - modellieren, spielen, gestalten

## Stadtbibliothek Dimitrovgrad

Das Projekt zielt darauf ab, SchülerInnen im Alter von 8 - 13 Jahren (2. - 6. Klasse) Zugang zu verschiedenen Methoden der Arbeit im 3D-Raum zu verschaffen. Es umfasst Demonstrationen und die Arbeit mit neuen Technologien wie 3D-Druckern, 3D-Stiften und Virtual-Reality-Brillen.

Dies schafft die Voraussetzungen dafür, dass die Schülerinnen und Schüler neue Wissensbereiche, Fähigkeiten und Kompetenzen entwickeln können, und erhöht die Qualität des Bildungsprozesses. Darüber hinaus steigert der spielerische Ansatz bei der Präsentation und der Arbeit das Interesse der Schüler und verringert ihre Angst vor neuen Technologien.



### ZIELGRUPPEN

Schüler zwischen 8 - 13 Jahren (2. - 6. Klasse)

### INNOVATIVE ELEMENTE

In der modernen Welt werden neue Technologien, virtuelle Realität und künstliche Intelligenz immer mehr zu einem festen Bestandteil unserer Lebensweise. Sie kennenzulernen und mit ihnen zu arbeiten ist eine Herausforderung, denn wir müssen uns ständig und schnell an diese Veränderungen in unserem täglichen Leben anpassen. Es ist erwiesen, dass die Nutzung neuer Technologien und die Übernahme neuer Innovationen in der Zukunft umso weniger schwierig ist, je früher man sich mit ihnen vertraut macht. Ein Beispiel dafür sind die Kinder von heute, die, weil sie von klein auf mit der Computertechnologie in Berührung gekommen sind, viel geschickter, sicherer und intuitiver damit umgehen als ihre Eltern und Großeltern, die in ihrer Kindheit keinen solchen Zugang hatten.

Die neuen Technologien sind derzeit noch teuer und für die Mehrheit der Kinder unzugänglich, und nicht alle Schulen in Dimitrovgrad sind gut ausgestattet. Wir haben das Projekt "In der Welt von 3D - modellieren, spielen, kreieren" ins Leben gerufen, um dieses Problem der technologischen Ausgrenzung zu lösen und die Bildungsmöglichkeiten für mehr SchülerInnen zu erweitern. Zu den notwendigen Schritten gehören die Anschaffung der erforderlichen Geräte, die Beratung und Schulung von MitarbeiterInnen/AusbildernInnen, die Entwicklung von Programmen und die Einführung eines spielerischen Arbeitsansatzes.

Die Arbeit im 3-D-Raum und mit neuen Geräten bereitet die Kinder auf eine technologische Welt vor und erweitert die Möglichkeiten von Lern- und Kommunikationsprozessen. Es verbessert das Verständnis für Raum, Geometrie, Formen, Zahlen, Maßeinheiten und 3D-Terminologie. Die von den Ausbildern und Ausbilderinnen erworbenen Kompetenzen und Techniken sind Voraussetzung für die Nachhaltigkeit, damit die Arbeit mit den Schülern und SchülerInnen auch nach dem Ende des Projekts fortgesetzt werden kann.

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- TrainerInnen für Bibliothekspersonal;
- BibliotheksmitarbeiterInnen;
- Technische Ausrüstung: (3D-Drucker, 3D-Stift und Virtual-Reality-Brille);
- Bildungsinhalte über den 3D-Raum und die Arbeit mit 3D-Technologien, die im Projekt enthalten sind;
- Online-Ressourcen, die für die Arbeit mit 3D-Technologien erforderlich sind - 3D-Drucker-Software, Software für die Arbeit mit Virtual-Reality-Brillen und Vorlagen für die Arbeit mit 3D-Stiften

Quelle: Webseite der Dimitrovgrad



## TIPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Erstellen Sie ein Programm mit spielerischen Ansätzen zur Demonstration und zum Umgang mit 3D-Technologien, das dem Alter und dem Kenntnisstand der Kinder entspricht.

# Kinder Lego Club: Lego Boost Carrick on Suir Library



Lego Boost ist ein Lego-Bausatz, aus dem 6 verschiedene Kreationen gebaut werden können, z.B. ein Roboter, eine Katze, ein Musikinstrument usw., die über eine App gesteuert werden.

Ziel der Lego-Boost-Workshops ist es, den Kindern einen unterhaltsamen Workshop zu bieten und sie gleichzeitig in grundlegende MINT-Aktivitäten einzuführen. Die Schritt-für-Schritt-Herausforderungen sind für Anfänger geeignet und helfen, Fortschritte zu machen und die Programmierkenntnisse zu verbessern.

Die Methode: 8 Kinder kamen für 6 wöchentliche einstündige Sitzungen in die Bibliothek. Sie wurden in das Lego Boost-Projekt eingeführt und in Zweiergruppen eingeteilt, um jeweils mit einem iPad (auf dem die App installiert war) an einem Bausatz zu arbeiten. Ein Bibliotheksmitarbeiter stand ihnen mit Rat und Tat zur Seite, wenn ein Problem auftrat. Dank der App-basierten Anleitungen wurden die Kinder mit der Bedienung eines Tablets vertraut und verbesserten ihre IT-Kenntnisse.

In verschiedenen Stadien des Baus können die Kreationen per Bluetooth mit dem iPad verbunden werden, was den Kindern die Möglichkeit gibt, einfache Programmieranweisungen zur Steuerung ihrer Kreation zu erstellen.

Ergebnisse: Die Kinder hatten Spaß an dem Projekt, verbesserten ihre technischen, programmiertechnischen und robotertechnischen Fähigkeiten und lernten außerdem, im Team zu arbeiten.



Source: Tipperary  
County Council Library  
Service Facebook page

## ZIELGRUPPEN

Kinder zwischen 9 - 12 Jahren.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Lassen Sie ein Mitglied der Belegschaft eine Lego Boost-Kreation bauen, um sich vor den Workshops mit dem Prozess vertraut zu machen.
- Laden Sie die Lego Boost App herunter, bevor die Workshops beginnen.
- Stellen Sie sicher, dass die iPads mit dem WiFi der Bibliothek verbunden sind.
- Stellen Sie sicher, dass die iPads vor jedem Workshop vollständig aufgeladen sind

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Lego Boost Sets – 1 für 2 Kinder
- iPads – 1 für 2 Kinder
- BibliotheksmitarbeiterInnen, die mit dem Lego Boost Set vertraut sind

## INNOVATIVE ELEMENTE

Das Lego-Boost-Projekt entstand aus der Verpflichtung der Bibliothek von Carrick on Suir, das MINT-Engagement für Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren zu verbessern. Wir hatten bereits zwei Lego-Clubs in der Bibliothek, einen für 6- bis 8-Jährige und einen für 9- bis 12-Jährige. Es wurde beschlossen, den älteren Lego-Club um eine zusätzliche, anspruchsvollere Dimension zu erweitern.

Lego Boost ermöglicht es den Teilnehmern und TeilnehmerInnen, die Grundlagen der Programmierung, der Technik und der Robotik auf unterhaltsame und ansprechende Weise zu erlernen. Das macht es sehr relevant für unser Ziel, das MINT-Engagement zu fördern.

# “Fake news, kluge Gewohnheiten”

## DLR Bibliotheken



Die DLR-Bibliotheken wurden von IFLA eingeladen, die Glass Room Misinformation Edition von Tactical Tech im Jahr 2020 auszurichten. Die Ausstellung wurde in diesem Jahr online und anschließend in Präsenz in unseren Zweigstellen in einer aktualisierten Version gezeigt, die speziell an das Bibliotheksumfeld angepasst war, mit zusätzlichen digitalen Ressourcen, erweiterten Ausstellungspaneelen und Workshops. Diese Fallstudie beschreibt vor allem den Workshop, der für ältere Mitglieder entwickelt wurde.

Ziel war es, diese Bevölkerungsgruppe für das Thema Medienkompetenz zu interessieren und zu informieren. Die TeilnehmerInnen sollten sich kritisch mit den Informationen auseinandersetzen, die wir über soziale Medien und Online-Inhalte erhalten, da sich dadurch die Art und Weise verändert hat, wie wir mit Nachrichten und Informationen umgehen und auf sie reagieren.

Da die Vermittlung digitaler Kompetenzen für unsere älteren MitgliederInnen eine der Hauptprioritäten der DLR-Bibliotheken ist, wurden die Ausstellung und die damit verbundenen Interventionen im Mai zeitgleich mit dem Bealtaine Festival, Irlands nationalem Festival für ältere Menschen, veranstaltet. Während dieser Zeit fand ein Workshop statt, der von Erika Csibi kuratiert und moderiert wurde, um weiteres Engagement zu schaffen.

Zu den Workshop-Themen gehörten "Fehlinformationen, Desinformationen und Fake News", "Online-Betrug und wie man ihn erkennt" und "Wie man sein Passwort sicherer macht".

Während des Workshops interagierten die TeilnehmerInnen, indem sie zum Beispiel Hinweise in Bildern entdeckten. Es folgten Diskussionen mit nachvollziehbaren Beispielen für Fehlinformationen, wie z. B. weit verbreitete und weitergeleitete WhatsApp-Nachrichten, lokale Betrugstexte und E-Mails.



Quelle: *dlr Libraries Facebook page*

### ZIELGRUPPEN

- Ausstellung, die sich an alle Altersgruppen richtet
- Workshop für die ältere Generation
- Ein zweiter separater Workshop, der sich an Eltern und Jugendliche richtete, fand zusätzlich statt

### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Zu den Ressourcen gehörte die Zeit, die Erika in die Teilnahme an Schulungen, die Recherche und Entwicklung von Ausstellungen, die Programmierung von Workshops und die Moderation von Diskussionen sowie die Verteilung digitaler Ressourcen an alle DLR-Zweigstellen investierte. Außerdem stellte sie das Projekt unseren eigenen MitarbeiterInnen auf dem jährlichen Mitarbeiterseminar vor und gab auf Einladung der IFLA einen Workshop auf der WLIC.
- Detox-Kits: Interventionsbroschüren, entwickelt von Tactical Tech und angepasst (650 gedruckt und alle von den Zweigstellen übernommen).
- Tactical Tech Ausstellung, die vom DLR online und in den Zweigstellen angepasst wurde
- Separat beigefügte Fotos von Workshops
- Tactical Tech Informationsressourcen und Werkzeuge.



Zu den Vorteilen für die Gemeinschaft gehörten Informationen und Stärkung der Handlungskompetenz sowie der soziale Aspekt, Gleichaltrige zu treffen und gemeinsame Erfahrungen zu teilen. Das Feedback war, dass die Workshops zum Nachdenken anregten, und viele besuchten die Ausstellung und nahmen ein "Data Detox Kit" mit - ein einfaches, zugängliches Toolkit, das den Menschen helfen soll, selbstbewusster mit dem Internet umzugehen.

Zu den Vorteilen für die Organisation gehörte das Erreichen unserer Ziele in Bezug auf Altersfreundlichkeit und digitale Kompetenz durch die Bereitstellung gezielter Informationen für eine wichtige Bevölkerungsgruppe von Bibliotheksbenutzern. Außerdem war es von Vorteil, mit anderen Interessengruppen und Institutionen mit gemeinsamen Zielen zusammenzuarbeiten.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation für ältere BibliotheksmitarbeiterInnen, um die digitale Kluft im Informationszeitalter zu überbrücken und angesichts der rasanten Vermehrung von Informations- und Medienquellen Informationen im Internet sicher zu navigieren und kritisch zu bewerten.

Der Erfolg der glass room Ausstellung wurde durch die Anpassung und Erstellung zusätzlicher Inhalte weiter ausgebaut, um eine Reihe von Workshops in den DLR-Bibliotheken zu programmieren.

Die Anpassungsfähigkeit und Flexibilität des Quellenmaterials war ein wichtiges Merkmal und ermöglichte es, die Inhalte auf das Zielpublikum zuzuschneiden und relevant zu machen.

Der Erfolg des Projekts und die hohe Beteiligung zeigen, dass die öffentlichen Bibliotheken gut aufgestellt sind und nach wie vor vertrauenswürdige Quellen für die Bereitstellung von Informationen und Bildung sind.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Kennen Sie Ihre Zielgruppe und stimmen Sie die Inhalte auf deren aktuellen Wissensstand und ihre Interessen ab.
- Entwickeln Sie kooperative Beziehungen zu anderen Unternehmen im Bereich Medien und digitale Kompetenz, z. B. IFLA und Tactical Tech, um Wissen und Ressourcen auszutauschen und weitere Kooperationen zu fördern.
- Stellen Sie sicher, dass die Quellen der verwendeten und angepassten Materialien genannt werden
- Machen Sie die Informationen so zugänglich wie möglich, um verschiedenen Lernstilen und -fähigkeiten gerecht zu werden und um den größtmöglichen Nutzen aus den Materialien zu ziehen. So wurden z. B. sowohl physische als auch Online-Materialien, Broschüren, die bei den Workshops verteilt wurden, an alle Zweigbibliotheken in der DLR verteilt und die digitalen Ressourcen wurden auch in die digitale Beschilderung des gesamten dlr-Zweigstellennetzes aufgenommen.
- Ermutigen Sie Fragen und Feedback aus dem Publikum. Dies ermöglicht es Gleichgesinnten, Informationen auszutauschen und zusätzlich neue Verbindungen untereinander zu knüpfen.

# Magischer Tisch 360

## Thurles Bibliothek



Der Magische Tisch 360 ist eine neue, innovative Technologie, die speziell für Menschen mit Demenz, Lernbehinderungen und anderen Pflegebedürfnissen entwickelt wurde. Er ist Teil eines Programms namens "The Happiness Programme". Es handelt sich um einen interaktiven Lichtprojektor, der eine Reihe von Spielen, Aktivitäten und sensorischen Erfahrungen bietet. Er kann unabhängig oder in einer Gruppe verwendet werden. Ziel der Sitzungen war es, Erwachsene mit Lernbehinderungen/leichter Demenz dazu zu bringen, mit dem Magic Table 360 zu interagieren und sich mit den verschiedenen Aktivitäten des Happiness-Programms zu beschäftigen.

Ich unterstützte die Erwachsenen beim Lernprozess, indem ich ihnen die Aktivitäten vorführte und Gespräche und Interaktionen anregte. Ich stellte Fragen, um ein Interessengebiet zu bestimmen, und konnte anhand der Antworten und der Informationen, die ich vom Personal des Pflegezentrums erhielt, einen Einblick gewinnen. Anschließend wählte ich für jeden Erwachsenen eine geeignete Aktivität aus. Für einen männlichen Erwachsenen, der schon immer gerne angelte, wurde eine Aktivität am Teich ausgewählt. Diese Aktivität ermöglichte es ihm, leuchtende Fische in Bewegung zu sehen, die Geräusche des Wassers zu hören und einen Fisch mit einem Fischernetz zu fangen. Eine Malaktivität wurde für eine erwachsene Frau ausgewählt, die früher als Künstlerin tätig war. Bei dieser Aktivität konnte sie sich ein Bild aussuchen, jede Farbe auswählen und mit verschiedenen Pinselrequisiten malen.

### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Geschulter BibliothekarIn
- Unterstützung und Kooperation mit lokalen Partnern
- Magischer Tisch 360 Projektor, Ständer und Fernbedienung
- Stühle
- Weißer quadratischer Tisch
- Verschiedene Requisiten für individuelle Aktivitäten



Quelle: Social-Ability Facebook page

### ZIELGRUPPEN

Erwachsene Lernende mit Lernschwierigkeiten und leichter Demenz

Die Sitzungen regten die Bewegung an, steigerten die kognitive Aktivität, lösten Erinnerungen aus, förderten die Hand-Augen-Koordination und die soziale Interaktion. Sie stimulierten die Verbesserung der Stimmung und der Verhaltensweisen. Sie förderten ein Gefühl von Erfolg, Spaß, Hoffnung und Wohlbefinden. Beide Erwachsenen genossen die Sitzungen sehr und mit jeder Woche wuchs ihr Vertrauen in die Nutzung dieser neuen Technologie. Infolgedessen buchte das Pflegezentrum dreimal pro Woche Sitzungen für verschiedene Erwachsene. Die Nutzung dieser neuen Technologie ist nun Teil ihrer wöchentlichen Routine.



Quelle: Social-Ability  
Facebook page

## INNOVATIVE ELEMENTE

Die Sitzungen sind innovativ, da es sich bei dem Magischen Tisch 360 um eine neue Technologie handelt, mit der die Zielgruppe noch nie zuvor Erfahrungen sammeln konnte. Er bietet eine neue, unterhaltsame und benutzerfreundliche Möglichkeit, sich mit Technologie in einer Bibliothek zu beschäftigen. Diese Sitzungen bieten die Möglichkeit zu sozialer Interaktion, Bewegungsanregung, Steigerung der kognitiven Fähigkeiten und ein Gefühl von Wohlbefinden. Obwohl diese Technologie tragbar ist, fanden die Sitzungen in der Bibliothek statt, was den Erwachsenen die Möglichkeit gab, ihr gewohntes Betreuungszentrum zu verlassen und in der Gemeinschaft zu interagieren.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Vergewissern Sie sich, dass Sie über die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, um die Veranstaltungen durchzuführen.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie die Unterstützung von Kooperationspartnern haben, da dies wichtig ist, um ein anhaltendes Interesse und Engagement zu fördern.
- Planen Sie ausreichend Zeit für die Durchführung der Sitzungen ein.
- Stellen Sie sicher, dass der Raum in der Bibliothek geräumig, ruhig und so weit wie möglich gedämpft beleuchtet ist.

# Rat der Älteren Deansgrange Library

Ich habe an einer Pilotinitiative mit Mitgliedern des Rates der älteren Menschen teilgenommen. Das Projekt wurde durchgeführt, als das Land während der Covid-Pandemie abgeschottet war, so dass eine persönliche Kommunikation nicht möglich war. Ziel des Projekts war es, sicherzustellen, dass sich alle Mitglieder des Rates als Gruppe über Zoom treffen konnten, da sie sich nicht persönlich treffen konnten. Ich entwarf und implementierte ein Einzelschulungsprogramm mit jedem Mitglied des Rates.

Jedes Mitglied wurde kontaktiert und sein Bedarf wurde ermittelt. Die Schulung wurde dann so gestaltet, dass sie für jedes einzelne Mitglied und das von ihm verwendete Gerät geeignet war, z. B. Laptops, PCs oder Acorn-Tablets (benutzerfreundliche Tablets, die von Bibliotheken zur Verfügung gestellt werden). Die digitale Kompetenz der TeilnehmerInnen reichte von Teilnehmern ohne digitale Erfahrung oder Kenntnisse bis hin zu solchen mit einigen digitalen Kenntnissen.

## ZIELGRUPPE

Senioren

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

Zu den Ressourcen für dieses Projekt gehörten Telefone, Laptops, PCs und Acorn-Tablets. Ich habe auch Zoom-Tutorials verwendet und es gab nützliche Ressourcen aus dem Age Action "Getting Started"-Programm.



*Der Rat der Älteren ist ein repräsentatives Gremium von und für ältere Menschen mit rund 40 Mitgliedsgruppen, -vereinen und -verbänden in der gesamten Grafschaft und steht allen nicht-kommerziellen Gruppen, Organisationen und Einzelpersonen offen, die sich für die Verbesserung der Lebensqualität älterer Menschen in der Grafschaft einsetzen.*



Die TeilnehmerInnen konnten entweder ein Gerät ihrer Wahl benutzen oder eines, das die Bibliothek zur Verfügung stellte. Wenn sie kein eigenes Gerät besaßen, konnte die Bibliothek alternativ Acorn-Tablets als Langzeitleihgabe zur Verfügung stellen, entweder mit Wifi oder simulationsfähig, wenn die NutzerInnen zu Hause keinen Breitbandanschluss hatten.

Es handelte sich also um ein sehr flexibles Programm, das auf die unterschiedlichen Mittel und Fähigkeiten der einzelnen Personen zugeschnitten werden konnte und ihnen je nach Bedarf Zugang zu Geräten, Fertigkeiten und Konnektivität verschaffte, da das Fehlen eines dieser Elemente ein Hindernis für die Weiterbildung hätte darstellen können.

Es erwies sich zuweilen als Herausforderung, aber mit Zeit und Humor wurde das Ziel erreicht, und die Mitglieder des Rates sind nun in der Lage, sich virtuell zu treffen.



Source:  
Comhairle County  
Council

## INNOVATIVE ELEMENTE

Das Projekt entstand, weil die Mitglieder des Rates für ältere Menschen während der Pandemie im Jahr 2020 nicht persönlich zusammenkommen konnten. Es war wichtig, dass die Kommunikation mit dieser Gruppe fortgesetzt werden konnte, und so konnte ich auf Anfrage des Dún Laoghaire Rathdown Community Department diese Arbeit übernehmen.

Dieser Dienst war etwas Besonderes, denn es handelte sich um ein persönliches Gespräch, das stattfand, wenn persönliche Veranstaltungen nicht möglich waren. Außerdem trug es zu unserem Ziel bei, die digitale Kluft zu überbrücken, insbesondere für ältere Bürger, was ein ständiges Ziel unserer Bibliotheken und unserer Gemeindeverwaltung ist. Das Projekt wurde erfolgreich durchgeführt, da alle Mitglieder über Zoom online miteinander in Verbindung treten konnten.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Mein Vorschlag wäre, ältere Personen zunächst in einem persönlichen Gespräch kennenzulernen, um ihre digitalen Fähigkeiten zu ermitteln und zu verstehen, was die Person erreichen möchte. Außerdem sollte man herausfinden, ob er/sie ein digitales Gerät, eine E-Mail-Adresse, einen Internetzugang, usw. zu Hause hat. Es ist auch wichtig, MitarbeiterInnen einzusetzen, die sich für diesen Bereich interessieren und die die Geduld und die Fähigkeiten haben, ihr Wissen auf ruhige Art und Weise und im Tempo des Einzelnen zu vermitteln.
- Außerdem leihen unsere Bibliotheken älteren NutzernInnen Acorn-Tablets für einen Zeitraum von 2 Monaten aus. Sie erhalten eine individuelle Schulung für diese benutzerfreundlichen Tablets und wir haben auch die Erfahrung gemacht, dass die Firma, die die Tablets liefert, sehr hilfsbereit ist.
- Die Zusammenarbeit mit Age Action ist sehr empfehlenswert, da sie kostenloses digitales Einzeltraining für Tutoren und Lernende in Bibliotheken anbieten, die einen geeigneten Raum zur Verfügung stellen können.

# Teen-Unternehmer MINT Camp dlr Lexicon



Das DLR Teen-Unternehmer-MINT-Camp ist ein aktiver Lernkurs mit acht wöchentlichen Sitzungen, der für Schüler im Übergangsjahr an weiterführenden Schulen offen ist. Die SchülerInnen lernen und kombinieren sowohl MINT- als auch unternehmerische Fähigkeiten, um ein neues Produkt zu erfinden, das als Prototyp hergestellt und vor Gleichaltrigen und Branchenexperten präsentiert wird.

## Ziele:

- Unterstützung bei der Entwicklung neuer Fähigkeiten in MINT-Bereichen unter Verwendung von Programmiersprachen, einfacher Elektronik, Robotik und Design-Software
- Einführung in die praktischen Anwendungen und Möglichkeiten neuer kreativer Technologien
- Ermutigung und Unterstützung unternehmerischer Fähigkeiten
- Förderung von Teamwork, Zusammenarbeit und Lernen.
- Demonstration, wie diese Fähigkeiten in der realen Welt eingesetzt werden können, damit die SchülerInnen MINT-Fächer als ein Gebiet für weitere Studien und eine glaubwürdige Karriere in Betracht ziehen können.

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Erfahrene Lehrkräfte und KursentwicklerInnen.
- Bibliothekspersonal zur Begleitung, Organisation, Kontaktaufnahme, Werbung und Unterstützung an den Tagen.
- Kontakte zu MINT-UnternehmerInnen
- Gute Beziehungen zu örtlichen Schulen der Sekundarstufe II, um das Camp bekannt zu machen und TeilnehmerInnen zu gewinnen.
- Relevante Hardware und Software für die Workshops, z. B. Arduinos, Raspberry Pi, Computer, 3D-Drucker.
- Geeigneter Raum für die SchülerInnen zum Arbeiten, Kreieren, Diskutieren und Präsentieren vor der Gruppe.

## ZIELGRUPPE

Teenager - ca. 16 Jahre  
Übergangsjahr in der Sekundarstufe

## Methode:

Die SchülerInnen haben vier aktive Lernworkshops, die jeweils 2,5 Stunden dauern.

Die Workshops der Wochen 1-4 umfassen:

- Coding-Block-basiertes Programmieren mit Scratch und mBlock
- Elektronik und Programmierung mit Raspberry Pi und Arduino
- 3D-Design und Drucken
- CAD-Prototyping
- Design Thinking und Papier-Prototyping

Woche 5: Die SchülerInnen nehmen an einem Workshop zur Geschäftsmodellierung und an einer Fragestunde mit eingeladenen Technologieentwicklern und MINT-UnternehmerInnen teil.

Woche 6 und 7: Maker Days. Die Schüler arbeiten in Vierergruppen an Ideen und Lösungen, erstellen Prototypen und entwerfen ihre Produkte.

Woche 8: Veranstaltung "Zeigen und Teilen". Die SchülerInnen präsentieren ihre Projekte offiziell ihren MitschülerInnen, LehrerInnen und IndustrieexpertInnen.



Source: dlr Libraries website

### Nutzen und Ergebnisse:

Durch praktische Workshops erwerben die SchülerInnen Fähigkeiten in MINT-Bereichen wie Programmierung, Elektronik, 3D-Druck und Design. Die SchülerInnen entwickeln Fähigkeiten in den Bereichen Problemlösung, Zusammenarbeit, Kommunikation und Präsentation. Sie verstehen, wie digitale Technologien Lösungen für Alltagsprobleme schaffen können und erkennen die Relevanz von MINT-Fächern als weitere Studien- und Karriereoption.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Das Projekt ist ein innovativer Weg, Teenager in die Bibliothek zu bringen, um ein Element unserer Dienstleistungen - das dlr Lexicon Lab / Maker Space - zu entdecken, das sie vorher vielleicht nicht kannten. Es bietet die Möglichkeit, dieser Bevölkerungsgruppe die breite Palette an Dienstleistungen zu zeigen, die die öffentliche Bibliothek jetzt anbietet.

Die direkte Zusammenarbeit mit den weiterführenden Schulen, um das MINT-Camp zum Teil ihres Programms zu machen, hilft dabei, die SchülerInnen mit dem Makerspace der Bibliothek zu verbinden, und ermutigt sie, zu kommen und teilzunehmen.

Nicht viele SchülerInnen hätten einfachen Zugang zu den angebotenen Technologien oder die Möglichkeit, ihre digitalen Fähigkeiten in diesem Bereich zu entwickeln. Durch die Bereitstellung dieses Zugangs hilft die Bibliothek den SchülerInnen bei der Entwicklung dieser Fähigkeiten und ermutigt sie, MINT-Fächer als einen Bereich für ein zukünftiges Studium oder eine Karriere in Betracht zu ziehen.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Knüpfen Sie gute Kontakte zu weiterführenden Schulen - sie sind der Schlüssel, um SchülerInnen für die Teilnahme zu gewinnen.
- Bewerben Sie das Camp einige Monate im Voraus, damit die Schulen es als Teil ihres Schuljahres organisieren und sich um Plätze bewerben können.
- Knüpfen Sie Kontakte zu MINT-Unternehmern/Unternehmerorganisationen, z. B. in Irland zum Local Enterprise Office.
- Erstellen Sie ein gut durchdachtes Programm von Workshops mit erfahrenen Moderatoren.
- Erwägen Sie Sponsoring/Partnerschaften, um die Kosten zu decken.

# QRead-Code

## La Biblio, Cavezzo



QRead-Code ist ein Projekt, das darauf abzielt, einige QR-Codes zu erstellen, die auf Hörbücher verweisen, die auf Emilib (einer digitalen Plattform für E-Books und Hörbücher) ausgewählt wurden, und diese auf digitale und analoge Weise zu verbreiten. So soll das Zuhören bei Spaziergängen in Parks, auf dem Land oder beim Warten an öffentlichen Plätzen gefördert werden.

Eine übergeordnete Intention ist, die sanfte Mobilität in der Natur und die Lebensqualität in der Region mit der Förderung des Lesens zu verbinden.

Das Projekt entstand in Zusammenarbeit mit den Freiwilligen des Servizio Civile, die in einigen Bibliotheken im Norden von Modena tätig sind, und mit dem CEAS im selben Gebiet.

Die Inspiration stammt von der UN-Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung und der Förderung von Hörbüchern, die auf der digitalen Plattform Emilib verfügbar sind. Das grundlegende Projekt könnte in großem Maßstab unter Einbeziehung weiterer Gebiete und unter Ausnutzung großer Radwege umgesetzt werden.

### ZIELGRUPPEN

- Junge Erwachsene
- Familien
- Walker und Soft-Runner
- Nicht-Leser
- Alle Menschen der Gemeinschaft

### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- QR-Code-Generator
- Plakate
- Digitale Plattform für Hörbücher
- Personal
- Ein Trainer für die "Agenda 2030"
- Digitale Dateien für die Promotion

### INNOVATIVE ELEMENTE

Die Innovation beginnt mit der Verbreitung eines digitalen Instruments mit enormem Potenzial, das noch wenig bekannt ist, indem seine tägliche Nutzung in "normalen" Kontexten und bei der Förderung guter Gesundheitspraktiken auch durch Lesen gefördert wird.

### TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Einbeziehung der Zielgruppen bei der Auswahl der vorzuschlagenden Titel und bei der Festlegung des Plans für die digitale Werbung



# Sapere digitale: Digitale Politische Bildung in der Bibliothek

## Archimede Multimedia-Bibliothek of Settimo Torinese

**Sapere Digitale**  
Educazione civica digitale  
in biblioteca



Das von der Fondazione Compagnia di San Paolo (FCSP) unterstützte Projekt zielt darauf ab, den Einfluss der Bibliotheken auf die Entwicklung von Medien-, Informations- und digitaler Kompetenz zu erhöhen und das digitale Bewusstsein der BürgerInnen zu stärken. Es konzentriert sich auf den Einfluss von BibliotheksmitarbeiterInnen und LehrerInnen auf die lokale Gemeinschaft.

"Sapere Digitale" besteht aus einem Fortbildungsprogramm, das den TeilnehmerInnen ein tieferes Verständnis für digitale Gemeinschaftsdienste und -werkzeuge vermittelt, entsprechend dem Europäischen Rahmen für digitale Kompetenz für Pädagogen (DigCompEdu).

### INNOVATIVE ELEMENTE

Das innovative Element von "Sapere Digitale" ist der multidisziplinäre Ansatz: LehrerInnen und BibliotheksmitarbeiterInnen haben nicht den gleichen Hintergrund. Die Idee ist, sie zu mischen, um den Austausch von unterschiedlichem Wissen zu ermöglichen.

Ein weiterer innovativer Aspekt ist das Mentoring und Coaching, das wir nach der Schulung anbieten, um den Bibliothekaren und Bibliothekarinnen die Möglichkeit zu geben, das erworbene digitale Wissen in ihren Bibliotheken umzusetzen, indem sie im Gegenzug Veranstaltungen und Schulungskurse organisieren.

### ZIELGRUPPEN

Bibliothekspersonal und LehrerInnen auf lokaler und nationaler Ebene

### BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Personelle und finanzielle Ressourcen für die Durchführung und Verbreitung des Projekts
- Digitale Werkzeuge

### TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

Lassen Sie sich von Medienkompetenzprojekten anderer europäischer Bibliotheken oder Institutionen inspirieren, insbesondere von Projekten, die auf die digitale Bildung der jüngeren Generationen abzielen.

# EMW: Eine Minute wehrt (WOM - worth one minute) MEMO



WOM - "Worth One Minute" ist eine universelle Belohnungsplattform, die auf einem Gutscheintauschsystem basiert. Lesen und Engagement im kulturellen Bereich haben einen intrinsischen sozialen Wert, so dass die Plattform WOM all diese Handlungen anerkennt, indem sie soziale digitale Gutscheine generiert.

Durch kulturelle Aktionen gewinnen alle WOM-NutzerInnen. Lokale Geschäfte können sich an dem Projekt beteiligen, indem sie zu Komponenten werden, die WOM-Gutscheine im Austausch für Dienstleistungen und Rabatte akzeptieren können.

Die Plattform wurde im Rahmen des Projekts "ReadSharing. Shared reading", das vom Zentrum für das Buch und das Lesen, CEPPELL, Centro per il libro e la lettura, finanziert wird. Ziel ist es, durch die digitale Sensibilisierung für das Lesen und die Einrichtung eines Bürgernetzwerks, das das Lesen belohnt, einen sozialen Wert zu schaffen.

Das Bibliothekssystem von Fano nutzt die Plattform unter Einbeziehung von Gymnasien und Unternehmern aus Fano.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Planen Sie im Voraus die gesamte Aktivität und bewerten Sie die kurz- und langfristigen Kosten;
- Unterschätzen Sie nicht die Bedeutung des Netzwerks: Erwägen Sie, die Stadtverwaltung einzubeziehen, um eine größere Anzahl von Teilnehmern und Händlern der Stadt zu gewinnen.

## ZIELGRUPPEN

- Junge LeserInnen
- UnternehmerInnen

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- DIGIT srl, ein Spin-off der Universität Urbino
- BibliotheksmitarbeiterInnen
- Inhalte für Seiten und Profile in sozialen Medien zur Förderung der Initiative.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Die WOM-Plattform basiert auf der Überzeugung, dass der Kern von Technologie, Plattformen und Software im Interesse der Menschen und der Gesellschaft sein muss und dass soziale und digitale Innovation durch Kultur (Lesen, Bibliotheken, Wissen) miteinander verbunden werden können.

# Die verlorene Truhe Öffentliche Bibliothek Arcivescovile "A. De Leo"



Die verlorene Truhe ist ein interaktives Videospiel für mobile Geräte, das im siebzehnten Jahrhundert in Brindisi spielt. Diese Spielanwendung ist für mobile Geräte (Smartphones und Tablets) geeignet. Die BenutzerInnen können vollständig in virtuelle Szenarien eintauchen und die Orte und Ereignisse von Brindisi aus der Vergangenheit auf spielerische und pädagogische Weise entdecken.

Das in Form einer Schatzsuche konzipierte Spiel ermöglicht es, das Gedächtnis, die Beobachtungsgabe und das logische Denken zu trainieren und gleichzeitig Kenntnisse über die künstlerischen und historischen Aspekte der Stadt Brindisi zu erwerben.

Es handelt sich um ein Lernspiel, das die Geschichte zweier Jungen erzählt, die versuchen, eine Goldtruhe zu bergen, die nach dem Untergang der Galeone "la Santa Caterina", die am 12. November 1685 im Hafen von Brindisi sank, gestohlen wurde. Die beiden Jungen, die als Sklaven an Bord der Galeone waren, bemerken den Diebstahl und machen sich auf die Suche nach der Truhe.

## ZIELGRUPPEN

Es wurde speziell für Kinder und Jugendliche entwickelt, ist aber für alle Altersgruppen geeignet.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

- Aufbau einer soliden und dauerhaften Zusammenarbeit mit Schulen.
- Es wird empfohlen, die Texte mit Reimen oder Kinderliedern zu gestalten; diese sprachliche Modalität hilft den Kindern, sich die Geschichten zu merken und zu lernen.

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Online-Bildungsressourcen/  
Webinare und aufgezeichnete Kurse
- Forschung zu alten Dokumenten
- MitarbeiterInnen
- EntwicklerInnen von Videospielen

In der Rolle eines der Jungen müssen Sie verschiedene Tests an den charakteristischsten Orten der Stadt Brindisi bestehen und den Schatz durch verschlüsselte Hinweise finden, die in Form von Rätseln in den verschiedenen Monumenten der Stadt Brindisi zu finden sind. Bei den zu bewältigenden Tests geht es vor allem um Gedächtnis und Logik.

Die Geschichte der Jungen basiert auf Archivrecherchen, die anhand von antiken Dokumenten durchgeführt wurden, die in der öffentlichen Erzbischöflichen Bibliothek A. De Leo aufbewahrt werden und nutzbar sind. Ziel des Spiels ist es, das kulturelle Erbe von Brindisi bekannt zu machen und dabei Spaß zu haben.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Diese Aktivität entstand aus dem Wunsch und dem Bedürfnis heraus, Kinder zu faszinieren und ihnen die Wurzeln ihrer Geschichte auf spielerische Weise näher zu bringen. Viele von ihnen kennen die Geschichte von Brindisi nicht wirklich.

Das Element der Innovation besteht darin, den historischen Hintergrund des Gebiets mit einem digitalen Werkzeug zu verbinden, das den Kindern sehr nahe kommt. Der Sinn des Spiels ist es, bewusste und respektvolle BürgerInnen zu schaffen, weil sie ihre eigene Geschichte kennen.

# LIBRIDA: Ein hybrides Haus für Mitglieder der Buchkette in Pistoia, San Giorgio Bibliothek, Pistoia



"Librida" ist eine permanente digitale Schnittstelle, die als gemeinsames Remote-Home von Bibliotheken, Buchhandlungen, lokalen Verlagen und anderen Akteuren, die in der Buchkette tätig sind und dem Pakt für das Lesen von Pistoia beitreten, genutzt wird, mit dem Ziel, die Wahl des Digitalen als bewährte Art der Nutzung, Aufwertung und Archivierung der in der Region produzierten Leseinitiativen aufzuwerten.

## INNOVATIVE ELEMENTE

Das innovative Element ist die Nutzung einer ausschließlich digitalen Plattform für alle kulturellen Veranstaltungen zum Thema Buch in der Stadt.

Librida ist ein digitaler Raum, der für physische Veranstaltungen genutzt wird, aber auch ein Ort für digitale Auskunftsdienste.



**LIBRIDA**  
Una casa comune ibrida per i protagonisti della filiera del libro a Pistoia

## ZIELGRUPPEN

Alle LeserInnen und stadtweiten ProduzentInnen von Leseinitiativen.

## TIPPS FÜR ANDERE BIBLIOTHEKEN

Teamfähigkeit: die Bibliothek sollte eine Gruppe von verschiedenen Mitgliedern der Buchkette leiten.

## BENÖTIGTE RESSOURCEN

- Technologische Plattform (von MetaGroup)
- Mindestens 10-15 Mitglieder lokaler Buchketten, die in der Lage sind, gemeinsame Aktionen zur Lese- und Buchförderung durchzuführen;
- Gemeinsamer Zeitplan für kulturelle Veranstaltungen rund um Bücher in der Stadt;
- Bildungsressourcen für die Nutzung der Plattform;
- Gute Ausrüstung für die Aufzeichnung von Veranstaltungen.

# 100

## Eine Sammlung von inspirierenden Praxisbeispielen aus öffentlichen Bibliotheken in ganz Europa

Entdecken Sie alle Fallstudien:

### Österreich

- Auf Schnitzeljagd mit QR-Codes (Stadtbibliothek Dornbirn)
- Bibliotheksfusion - digitale Transformation - ein Schritt weiter (Bibliothek im Zentrum)

### Belgien

- Digitalent (Muntpunt)
- App-o-theek (Muntpunt)

### Bulgarien

- Bibliothek-Bildungsplanetarium (Stadtbibliothek Asenovgrad)
- Digitale Kompetenzen und kontinuierliche Weiterbildung für Arbeitslose (Regionalbibliothek Blagoevgrad)
- Kiosk mit einer Dropbox für Bücher (Regionalbibliothek Burgas)
- In der Welt von 3D - modellieren, spielen, erstellen (Stadtbibliothek Dimitrovgrad)
- Online-Schulungskurs für Bibliothekare zur Arbeit mit Bibliothekssoftware (Regionalbibliothek Dobrich)
- Club "Junger Lokalhistoriker" (Regionalbibliothek Haskovo)
- Fallstudie: "Wie erstelle ich mein eigenes Bild" (Regionalbibliothek Kurdzhali)
- Fernzugriff auf e-Inhalte (Nationalbibliothek Plovdiv)
- Innovative Technologien in der Bibliothek (Regionalbibliothek Ruse)

- Dreharbeiten zu einem Film über die alten Häuser von Samokov: Das verlorene Erbe von Samokov (Stadtbibliothek Samokov)
- E-Portal der Erinnerung und des Wissens - Wege des historischen Gedächtnisses, des lebendigen Kulturerbes und des europäischen Wissens (Regionalbibliothek Silistra)
- Erste Schritte in der Programmierung mit dem Roboter Finch (Regionalbibliothek Smolyan)
- Aufbau einer visuellen Identität - Workshop für Kinder (Stadtbibliothek Sofia)
- Selbstbedienungsterminal für regionale Geschichte und Kultur (Regionalbibliothek Stara Zagora)
- Moderne digitale Werkzeuge im Zeitalter der digitalen Bibliothek (Regionalbibliothek Targovishte)
- Lehren mit Spaß in der digitalen Ära - Schulungskurs in Split, Kroatien (Regionalbibliothek Targovishte)
- Der Ellie ChatBot (Regionalbibliothek Varna)
- Literarische Herausforderungen für Kinder (Regionalbibliothek Varna)
- Aufbau eines hochwertigen Zentrums für die Digitalisierung des schriftlichen Kulturerbes in einer öffentlichen Bibliothek (Regionalbibliothek Veliko Tarnovo)
- Verbesserung der beruflichen Fähigkeiten und Fertigkeiten durch innovative Ansätze bei der Digitalisierung des kulturellen Erbes (Regionalbibliothek Veliko Tarnovo)
- Vratsa lesen - "Прочети Враца" (Regionalbibliothek Vratsa)

## Kroatien

- Guerilla Education for Librarians (GEL) (Gemeindebibliothek Prelog)

## Tschechische Republik

- Die deFacto-Workshops (Stadtbibliothek Prag)
- Grenzüberschreitende Zusammenarbeit der Regionalbibliotheken Pilsen-Regensburg - Katalogverknüpfung (Bildungs- und Forschungsbibliothek der Pilsener Region)
- Digitale technologiegestützte kreative Ausbildung von Kulturschaffenden und Pädagogen der Region Zlín (Regionalbibliothek Zlín)

## Dänemark

- Das virtuelle Bibliotheksschiff - Pilotprojekt (Die zentralen dänischen Bibliotheken)

## Finnland

- Liboppi (Turku City Library)

## Deutschland

- Digital-Cafés (Berlin Central Library (ZLB))
- BIPARCOURS Emmerich am Rhein (Stadtbücherei Emmerich)

## Griechenland

- EqualSkills4ALL (Veria Central Public Library)

## Irland

- 3D-Drucker für Einsteiger (Clonmel Library)
- Geschichtsvortragsreihe über Webinare (Grafschaftsbibliothek, Tallaght)
- Acorn Tablets (Castletymon Bibliothek)
- Age Action Computerkurse (Douglas Bibliothek)
- Makerspace der Bibliothek - 3D-Druck (Bibliothek Bishopstown)
- Fake News, Smart Habits Workshop (Rathdown Bibliotheken, dlr Bibliotheken)

- Bibliothek Makerspace - 3D-Drucken
- ACORN-Schulung für altersgerechte Tablets (Mayfield Library)
- Ein Vergleich der 3D-Druckdienste in den Zweigstellen der Stadtbibliothek Cork (Stadtbibliothek Cork)
- Lego-Club für Kinder: Lego Boost (Bibliothek Carrick on Suir)
- Kaffee und Computer (Bibliothek Donegal)
- Digitale Fertigkeiten für die alternde Bevölkerung (Mohill Library)
- Programmierkurse für Erwachsene (The City Central Library, Cork City Libraries)
- dlr Teen Entrepreneur STEM Camp (dlr Lexicon, dlr Bibliotheken, Dun Laoghaire)
- Unterstützung von digitalen Fähigkeiten für ältere Bürger (Ballinamore Library, Leitrim Libraries)
- Magic Table 360 für Anfänger (Thurles Library)
- Digital Skills Support Service für ältere Menschen (Manorhamilton Branch Library)
- Trainingseinheit für digitale Fähigkeiten für Online-Dienste
- Digitale Unterstützung für ältere Menschen (Bibliothek Carrick-on-Shannon)
- Beratung der Dom Marmion Society zu den in den Bibliotheken verfügbaren digitalen Technologien (Dún Laoghaire-Rathdown Libraries)
- Rat für ältere Menschen - Online-Verbindungen während Covid (Dun Laoghaire Rathdown County Library Service)
- Online-Festivals (Grafschaftsbibliothek Tallaght)
- Online-Dienste für ältere Benutzer (Roscrea Library)

## Italien

- Antrag auf Vorschussausleihe (Bibliothek von Cuneo)
- Bookchallenge (Bibliothek Delfini, Stadtbibliotheken Modena)
- BookInTime (Bibliothek G. Arpino in Nichelino)
- Bucsyty: Leserinnen und Leser in Aktion (Kinderbibliothek Rozzano)
- Charakterjagd mit Apps (Internationale Kinderbibliothek von Genua Edmondo De Amicis)
- Digitale Sammlungen von Classense (Classense Bibliothek von Ravenna)
- Computer-Helpdesk (Bibliothek Planettiana in Jesi)

- Digitale Labore (Multiplo)
- Digitales Marketing für Bibliotheken (Luigi Arbizzani Bibliothek von San Giorgio di Piano)
- Digitale Lesegeräte (Kinderbibliothek Rozzano)
- Digitales SOS (Multiplo)
- Kurs zum digitalen Geschichtenerzählen (Bibliothek Prospero Rendella)
- DigiToscana (Bibliothek von Arezzo)
- Phantastische Tierwesen (Bibliothek De Leo in Brindisi)
- Fermo liebt Wiki (Bibliothek Romolo Spezioli, Bibliothekssystem von Fermo)
- Labore und Workshops für Kinder (Bibliothek Marina Di Giacinto in Nazzano)
- Bibliotheken und Gefängnisse (Städtisches Bibliothekssystem Monte Claro)
- Librida-Plattform (Bibliothek San Giorgio in Pistoia)
- Multimedia und digitale Bibliothek (Bibliothek Salaborsa in Bologna)
- Qread Code (Bibliothek von Cavezzo)
- Sapere Digitale (Archimede Multimedia-Bibliothek von Settimo Torinese)
- Slack (Cesare Pavese Bibliothek in Casalecchio di Reno)
- Telegram Chatbot (Bibliotheken von "Rete Biblioteche Vicentine", Bibliothek G. Bedeschi, Arzignano)
- Die verlorene Truhe (Bibliothek De Leo in Brindisi)
- Das digitale Zuhause des Lesers (Bibliotheken der "Rete Bibliotecaria Mantovana", Bibliothek Gino Baratta)
- Trello (Bibliothek G. Arpino in Nichelino)
- Webinar Diculther (Bibliothek Fondazione Marazza)
- WOM: Eine Minute wert (MEMO)

## Lithauen

- 3D-Druckkurse in der Bibliothek (Stadtbibliothek Kaunas Vincas Kudirka)

## Polen

- Libraries of Emotions (LOE): ein neuer Weg für öffentliche Bibliotheken, um das Publikum zu erobern und den sozialen Wandel in Europa zu unterstützen" (Biblioteka Otwarta Łódź)
- MeMo - Multimediale Bibliothek (Biblioteka Otwarta Łódź)

## Rumänien

- ASTRA TEENAGER (Astra Sibiu Central Library)

## Serbien

- Native Open (Novi Sad)

## Slovenien

- Digital-, Medien- und Informationskompetenz in öffentlichen Bibliotheken (Öffentliche Bibliothek von Srečko Vilhar Koper)
- Ein kreativer Raum für die digitale Transformation der Gemeinschaft (Stadtbibliothek Kranj)
- Seed Library (Öffentliche Bibliothek Frankreich Bevk)

## Schweden

- Zusammenarbeit mit Gymnasien bei der Durchführung von Datencafés für Senioren und Coding-Clubs für Kinder (Stadtbibliothek Bergen)
- "Laptopklubben" - Der Laptop-Club (Stadtbibliothek Bergen, Abteilung Åsane)
- Digidel - unser digitales Zentrum (Stadtbibliothek Helsingborg)

## Niederlande

- Vom Dritten Ort zum Dritten Raum (Das Alignment House in Zusammenarbeit mit 8 niederländischen öffentlichen Bibliotheken)

Entdecken Sie all Fallstudien auf: [www.adele-project.eu](http://www.adele-project.eu)






Advancing Digital Empowerment  
of Libraries in Europe

# Folgen Sie uns für mehr!

 [ADELEEUproject](#)  
 [@ADELE EU2022](#)  
[#ADELE\\_EU](#)



Besuchen Sie unsere Webseite:  
[www.adele-project.eu/](http://www.adele-project.eu/)

 All ADELE resources are licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

*This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*



Co-funded by  
the European Union