

Raum zum Machen – Makerspaces

Von Jessica Witt

Was ist ein Makerspace?

“We are all Makers. We are born Makers (just watch a child’s fascination with drawing, blocks, LEGOs or crafts), and many of us retain that love in our hobbies and passions. It’s not just about workshops, garages and man caves. If you love to cook, you’re a kitchen Maker and your stove is your workbench [...]. If you love to plant, you’re a garden Maker. Knitting, sewing, scrapbooking, beading, and cross-stitching – all Making” (Anderson 2014).

Making – Machen. Der Begriff “Making” bezeichnet jeden kreativen Prozess, an dessen Ende ein Produkt steht. Dieses Produkt kann alles Mögliche sein: ein Programm oder eine App für das Smartphone, eine selbstgenähte Tasche, ein selbstgedrehtes und bearbeitetes Video, ein Puzzle aus dem 3D-Drucker, ein selbstgebauter Roboter...

In jedem von uns steckt also, wie Chris Anderson so eindringlich darstellte, ein Maker. Von diesem Blickwinkel betrachtet ist Making überhaupt nichts Neues. Es hat lediglich einen Überbegriff bekommen. Was neu daran ist, ist dass Menschen sich zusammentun, sich einen Treffpunkt suchen und gemeinsam an ihren Projekten arbeiten. Diese Treffpunkte, an denen Menschen in Gemeinschaft an Making-Projekten arbeiten, sind die Makerspaces.

Es sind Orte, an denen Menschen zusammenkommen, sich versammeln können, um gemeinsam Räume und Werkzeuge zu nutzen. Dieser Gedanke der gemeinsamen Nutzung eines Ortes und dessen Ressourcen, ist auch ein Grundgedanke der Bibliotheken. So wird aus einem Hobby eine soziale Interaktion und aus einem Ort ein belebter Makerspace. Ein Zusammengehörigkeitsgefühl kann entstehen, wenn gemeinsam nach Lösungen für Probleme gesucht wird, wenn einer dem anderen hilft sein Projekt erfolgreich zu beenden und vielleicht sogar zu verbessern. Neben den Ressourcen des Raumes und der Werkzeuge, spielt die Ressource der gemeinsamen Kreativität und des Miteinanders die größte Rolle im Makerspace.

“Making wird als eine soziale Bewegung eingeordnet. Diese bezieht sich nicht allein auf das Herstellen von Produkten. Genauer ist es das Entwickeln eigener Produkte und Lösungen im Austausch mit anderen vor Ort” (Louise-Schroeder-Schule Berlin-Lichterfelde 2020).

Bereits lange vor der Entwicklung dieser Kreativräume, fanden sich in Bibliotheken Gruppen zusammen, die gemeinsam strickten, nähten und bastelten.

Hervorgegangen sind die sogenannten Library Makerspaces aus verschiedenen Formen von gemeinschaftlichen Werkstätten, die sich organisiert hatten, um Räume und Geräte zu teilen und so Vorteile für den Einzelnen zu schaffen. Meist bildeten sich aus den Einzelpersonen, die die Räume nutzen, schnell Gruppen, die gemeinsam kreativ arbeiteten und sich gegenseitig unterstützten.

Makerspaces in Bibliotheken

Der erste Makerspace in einer Bibliothek ist 2011 in der Fayetteville Free Library in New York entstanden. Lauren Britton Smedley hatte die Idee zu einem Fabulous Laboratory, kurz FabLab.

Sie schrieb:

“Makerspaces are places where people come together to create, collaborate, and share resources and knowledge – an idea and concept that fits perfectly with the mission and vision of public libraries” (Smedley 2012).

Es erscheint eine natürliche Weiterentwicklung zu sein, Makerspaces in Bibliotheken anzubieten, denn die Bibliotheken stehen seit jeher für den gleichberechtigten Zugang zu Information und Wissen, wollen Wissen verbreiten und lebenslanges Lernen fördern. Ebenso ist die Schaffung von sozialer Interaktion zwischen unterschiedlichsten Nutzern eine Kernaufgabe jeder Bibliothek.

Vergleicht man die Ziele öffentlicher Bibliotheken mit den Grundgedanken des Makings, so ergeben sich einige Schnittmengen. Sowohl Makerspaces als auch Bibliotheken sind Orte des Lernens. Das gemeinsame Lernen und das voneinander Lernen sind die demokratischsten Formen des Lernens. Sie fördern kritisches Denken, aber auch Offenheit und Akzeptanz für die Meinung anderer. Die Zusammenarbeit stärkt die Community, ein Netzwerk entsteht. Gruppen und Einzelpersonen arbeiten eigenverantwortlich und organisieren sich selbst.

Vor dem Hintergrund sinkender Ausleihzahlen, bei steigender Tendenz bei den Besucherzahlen, scheint es offensichtlich, dass Bibliotheksnutzer in der Bibliothek mehr sehen als einen Ort zum Ausleihen von Büchern. Sie sehen einen Ort, an dem sie sich gerne aufhalten. Einen Ort, der keine monetäre Leistung von ihnen erwartet, hier müssen sie nichts konsumieren. Einen Ort, an dem man einfach SEIN kann, ohne irgendwelche Bedingungen zu erfüllen. Einen Ort, an dem man sich trifft, miteinander ins Gespräch kommt. Ein sicherer Ort, der allen offen steht. Die heutige Gesellschaft ist auf Individualismus ausgerichtet- Viel Freizeit verbringen wir allein vor unserem Smartphone oder Tablet. Die Anzahl der Single-Haushalte in Deutschland wächst stetig (Quelle?). Der Besuch von und Aufenthalt an öffentlichen Orten wie der Bibliothek scheint ein Gegentrend zu dieser Entwicklung zu sein: eine Öffnung und Zuwendung zur analogen sozialen Welt.

Bibliotheken haben durch diesen gesellschaftlichen Wandel die Möglichkeit Angebote zu machen, die über die Ausleihe von Medien hinaus gehen. Sie haben sie Möglichkeit den besonderen Ort “Bibliothek” mit Leben zu füllen. Ein Makerspace oder Makerspace-Aktivitäten können ein Angebot von vielen sein. Doch die Einführung und der Betrieb eines Makerspaces sind anspruchsvolle und ressourcenintensive Aufgaben. Warum sollte sich eine Bibliothek für diesen Weg entscheiden?

Der aktuelle Trend in Bibliotheken überall in Europa und dem Rest der Welt, ist die Entwicklung zum Dritten Ort nach dem Konzept des Soziologen Ray Oldenburg. Dieser entwickelte seine Idee bereits Ende der 1980er Jahre und beschreibt als ersten Ort die Arbeitsstelle, als zweiten Ort das Zuhause und als dritten Ort einen Treffpunkt außerhalb der beiden ersten Orte, an dem Gemeinschaft gelebt wird. Der dritte Ort ist neutral, jeder kann kommen und gehen, wie er möchte. Er ist für alle Bevölkerungsschichten offen und meist für alle gut erreichbar. Dritte Orte haben meist ein Stammpublikum, Menschen, die sich dort immer wieder treffen und eine Community bilden. Für sie wird der Dritte Ort zur zweiten Heimat. Sie fühlen sich dort wohl und es herrscht eine leichte und entspannte Atmosphäre (vgl. Oldenburg 1989).

“The third space, or place concept [...] essentially identifies the library as one of those places that is nor work/school, but a place where we go to socialize, converse, think, and explore together” (Willingham 2018, S. 13).

Die Bibliothek ist also nach dieser Definition bereits ein Dritter Ort. Mit der Einrichtung eines Makerspaces kann die Bibliothek diesen Ort aktiv gestalten. Ein kreativ gestalteter Makerspace verbessert die Aufenthaltsqualität und sorgt für mehr Lebendigkeit in den Räumen der Bibliothek. Zusätzlich werden neue Nutzergruppen erreicht, die vorher die Bibliothek selten oder gar nicht

besucht haben. Die Aufenthaltszeiten in der Bibliothek verlängern sich. Diese Lebendigkeit verstärkt sich noch, wenn neue Veranstaltungsformate eingeführt werden. In vielen Bibliotheken haben sich ehrenamtliche Mitarbeiter gefunden, die nun ihr spezielles Wissen als Maker weitergeben. Neue Kooperationspartner werden gefunden, zum Beispiel Einrichtungen der Erwachsenenbildung. Bestehende Kooperationen mit Schulen werden ausgebaut und beschränken sich nicht mehr auf die sprachlichen Unterrichtsfächer. Die Fächer Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT) rücken in den Vordergrund. So kann die Bibliothek ihren Bildungsauftrag viel umfassender erfüllen und lebenslanges Lernen fördern.

All dies führt natürlich auch zu größerer Aufmerksamkeit seitens der Öffentlichkeit. Die Bibliothek wird mit diesen scheinbar ungewöhnlichen Angeboten sichtbar in der Presse und erhält auch von den Nutzern zusätzliche Wertschätzung. Auch die Politik wird in vielen Fällen aufmerksam auf die Ausweitung der Bibliotheksangebote.

Doch natürlich sollen vor allem die Nutzer vom Makerspace profitieren, denn ein Makerspace ist mehr als nur ein Raum mit Geräten und Materialien. Hier formen sich Gruppen, die ein gemeinsames Interesse verfolgen. Das gemeinsame Lernen und die Kollaboration an Projekten macht zuerst einmal Spaß. Oft entwickeln sich Netzwerke zwischen den Teilnehmern. Die gemeinsame Arbeit stärkt die Kreativität und fördert auch die Fähigkeit zu gutem Teamwork. Ganz unbewusst entwickeln die Nutzer des Makerspaces auch die Fähigkeit Probleme selbstständig zu lösen.

Für Jugendliche und Kinder ist die Bibliothek ein außerschulischer Lernort. Hier werden keine Noten vergeben und einen Lehrplan gibt es auch nicht. Hier kann jeder in seinem Tempo und nach seinen persönlichen Interessen lernen. Der Makerspace bietet die Möglichkeit sich in ein Thema zu vertiefen und Kenntnisse zu erwerben, die auch in der Berufswelt gebraucht werden. Fachliches Know-How im Bereich MINT ist heute gefragter denn je, ebenso wie digitale Kompetenzen, die ebenfalls in vielen Makerspaces ausgebaut werden können.

Best Practice

Sie haben nun einen kurzen Überblick erhalten, was Makerspaces sind, wie sie in die Bibliothek passen und welchen Nutzen sie bringen. Nun möchte ich Ihnen noch einige Best Practice-Beispiele aus Deutschland vorstellen.

Generell finden wir in Deutschland verschiedene Formen von Makerspaces in Bibliotheken vor. Es gibt die lokal angesiedelten Makerspaces, in deren Räumen entweder Makerspace-Veranstaltungen stattfinden oder frei gearbeitet werden kann. Eine solche Veranstaltung könnte ein Einsteigerkurs im Nähen, Roboter programmieren oder zu Bedienung des 3D-Druckers sein.

Die zweite Form sind die mobilen Makerspaces. Hier gibt es keinen festen Raum für die Aktivitäten und meistens gehören auch die Geräte nicht der Bibliothek vor Ort. Mit einem solchen Mobilen Makerspace arbeite ich in der Büchereizentrale Schleswig-Holstein. Wir haben dort verschiedene Makerspace-Sets vorbereitet, die wir nach Bedarf an alle Bibliotheken im Bundesland Schleswig-Holstein schicken. Dazu aber später mehr.

Zuerst möchte ich Ihnen einige lokal angesiedelte Makerspaces vorstellen. Die Bibliotheken, in denen sich diese befinden, sind grundverschieden. Unterschiedliche Bibliotheksgrößen, unterschiedliche Städte, unterschiedliche finanzielle und personelle Mittel. Doch alle haben ihren eigenen Weg gefunden, ihren Nutzern einen Makerspace anzubieten.

Stadtbibliothek Köln - der Vorreiter

Im Frühjahr 2013 entstand in der ehemaligen Musikbibliothek der Stadtbibliothek Köln der erste Makerspace in einer deutschen Bibliothek. Passend zur ehemaligen Nutzung des Raumes wurden iPads mit Musik-Apps zur Verfügung gestellt, an einer Vinyl-Bar kann man Schallplatten digitalisieren, es gibt ein Mischpult, eine E-Gitarre, ein Keyboard und sogar einen Flügel. Das Thema Musik herrschte also vor, aber auch ein 3D-Drucker und ein 3D-Scanner hielten Einzug in die Bibliothek.

Mittlerweile ist das Angebot so ausgeweitet, dass ich hier gar nicht alles aufzählen kann. Den Versuch unternehme ich trotzdem. Der Makerspace der Stadtbibliothek Köln bietet unter anderem:

- Verschiedene Nähmaschinen
- Immer noch unterschiedliche Angebote aus dem Musikbereich
- Kreatives z.B. mit dem Schneideplotter
- Computerreparatur
- Programmieren
- 3D-Modellierung und -Druck
- Virtual Reality
- Wissenschaftliche Experimente (für Kinder)

Mittlerweile hat sich aus dem Makerspace ein breites Veranstaltungsangebot rund um Technik und Informatik entwickelt. So gibt es beispielsweise einmal im Jahr eine MINT-Woche, die Maker Faire, eine Art Messe für Maker, fand bereits in Köln statt, und auch regelmäßige Workshops erfreuen sich großer Beliebtheit. In den Schulferien bietet die Stadtbücherei Köln das Programm "Maker Kids" speziell für Kinder an.

Köln ist eine Großstadt mit mehr als einer Million Einwohnern. Auch unser nächstes Beispiel hat ein umfangreiches Angebot, allerdings hat die Stadt Ludwigshafen nur 160 000 Einwohner.

Stadtbibliothek Ludwigshafen - Ideenwerk mit viel Platz

Die Zentralbibliothek der Stadt Ludwigshafen am Rhein wurde mit Unterstützung von EU-Mitteln komplett umgebaut. Bei diesem Umbau hat man die dritte Etage, die bisher mit Büros belegt war, für das Publikum geöffnet und hier einen großzügigen Raum für Makerspace und andere Veranstaltungen geschaffen.

Der Makerspace der Stadtbibliothek Ludwigshafen hat den Namen "Ideenwerk" bekommen. Einem Makerspace einen markanten Namen zu geben, hat den Vorteil eines höheren Wiedererkennungswertes. So kann man alle Veranstaltungen und Veranstaltungsreihen unter dieser Marke zusammenführen und so effektives Marketing betreiben.

Im "Ideenwerk" werden sehr viele unterschiedliche Workshops und Kurse angeboten. Dies ist möglich, weil die Stadtbibliothek eng mit der Volkshochschule zusammenarbeitet. Die Volkshochschulen in Deutschland sind Institutionen der Erwachsenenbildung und bieten verschiedenste Kurse meist über 6-10 Wochen an. Diese Kurse sind kostenpflichtig. In der Stadtbibliothek bieten viele der Kursleiter nun kostenlose Schnupperkurse an. Damit bringen sie ihr Wissen in die Stadtbibliothek und die Nutzer können sich dann entscheiden, ob sie einen weiterführenden Kurs besuchen wollen.

Da die Stadtbibliothek für ihren Makerspace viel Raum zur Verfügung hat, wurden richtige Workstations eingerichtet. Hier finden die Nutzer zum Beispiel:

- Nähmaschinen
- 3D-Drucker
- Stickmaschinen
- VHS- und Vinyl-Converter
- Textilplotter

Es gibt ein festgelegtes Veranstaltungsprogramm im "Ideenwerk". Nutzer, die bereits einen Kurs besucht haben, dürfen aber auch frei an den Geräten arbeiten. Dies ist übrigens in allen Library Makerspaces so oder so ähnlich geregelt.

Unser nächstes Beispiel ist die Stadtbibliothek Ibbenbüren. Dort leben etwa 50 000 Menschen.

Stadtbibliothek Ibbenbüren - der Netzwerker

Die Stadtbibliothek Ibbenbüren eröffnete ihren Makerspace im März 2018. Um dieses Projekt umzusetzen, mussten Fördergelder des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen beantragt werden.

Gelungen ist dieser Makerspace vor allem durch die Mithilfe aller elf Bibliotheksmitarbeiter und durch die Vernetzung vor Ort mit Kooperationspartnern. Bei der Umsetzung der Veranstaltungen zum Beispiel steht dem Team der Verein PhänomexX zur Seite. Der Verein betreibt Schülerlabore z.B. aus dem Bereich Informatik und Physik.

Außerdem ist das Angebot auf dem Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW angepasst. Dieser Kompetenzrahmen ist ein Katalog von Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler in Nordrhein-

Westfalen erwerben müssen. Die Stadtbibliothek bietet den Schulen an, einige dieser Kompetenzen im Rahmen des Makerspace zu vermitteln.

Das Maker-Angebot der Stadtbibliothek Ibbenbüren hat die Schwerpunkte:

- Robotik und Programmieren
- Trickfilm
- Konstruieren
- 3D-Druck
- Gaming und virtuelle Realität
- Digitalisierung
- Plottern

Zusätzlich zur technischen Ausstattung bietet die Stadtbücherei natürlich umfangreiche Fachliteratur zu allen Themenbereichen.

Sie sehen, hier ist ein ganz anderer Ansatz gewählt worden, als in Köln. Die deutlich kleinere Bibliothek war auf Kräfte von außen angewiesen und hat durch die enge Verknüpfung mit den Schulen für eine gute Auslastung des Makerspaces gesorgt.

Stadtbibliothek Lauenburg - Tüdeleck mit Medienpädagoge

Die Stadtbücherei Lauenburg liegt im Süden des Bundeslandes Schleswig-Holstein. Dort leben etwa 10 000 Einwohner. Die Bibliothek ist direkt in dem Gebäude der Grundschule (Klassenstufen 1-4), sodass dort überproportional viele jüngere Kinder anzutreffen sind. Der Makerspace heißt hier "Tüdeleck", was ein typisch norddeutsches Wort ist. Tüdeln bedeutet herumbasteln ohne ein bestimmtes Ziel zu verfolgen. Eck ist die Ecke eines Raumes. Allerdings beschränkt sich das Tüdeleck in Lauenburg nicht auf eine kleine Ecke, sondern füllt einen ganzen separaten Raum.

Hier stehen den Nutzern zum Beispiel folgende Geräte zur Verfügung:

- Verschiedene Roboter zum Programmieren
- 3D-Drucker
- Laser-Graviergerät
- Stickmaschine
- Virtual Reality-Brille

Der Makerspace in Lauenburg wurde durch ein landesweites Digitalisierungsprojekt finanziert, das an verschiedenen Orten des Bundeslandes Digitale Knotenpunkte eingerichtet hat. Einer dieser Knotenpunkte ist in der Stadtbibliothek Lauenburg. Der Makerspace ist ein Teil dieses Knotenpunktes. Die Knotenpunkte dienen der digitalen Bildung der Bevölkerung. Man kann dort unterschiedliche digitale Angebote ausprobieren, wie z.B. das Roboter programmieren oder die virtuelle Realität, außerdem kann man sich mit Fragen oder Problemen z.B. mit dem Smartphone an die Mitarbeiter wenden.

Durch die Einrichtung des Digitalen Knotenpunktes bekam die Stadtbibliothek finanzielle Mittel, um für einen Zeitraum von zwei Jahren einen Medienpädagogen einzustellen. Dieser ist hauptsächlich für das Programm und die Betreuung des Makerspaces zuständig. So hat er zum Beispiel einen Programmierklub für Kinder und Jugendliche ins Leben gerufen, bietet für Senior*innen eine

Smartphone-Sprechstunde an und betreut die VR-Nachmittage, an denen jeder die VR-Brille ausprobieren darf.

Neben dem Medienpädagogen arbeiten in der Stadtbibliothek Lauenburg nur fünf Mitarbeiterinnen. Das Team zeigt einen außergewöhnlichen Einsatz, um den Nutzern einen Makerspace zur Verfügung zu stellen und diesen auch mit Leben zu füllen.

Der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein – der für die Kleinen

Bibliotheken, die noch kleiner sind als die Stadtbibliothek in Lauenburg, haben meist weder die finanziellen noch die personellen oder räumlichen Möglichkeiten, einen eigenen Makerspace einzurichten. Hier kommt der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein ins Spiel. Alle Bibliotheken in Schleswig-Holstein (ob groß oder klein) können dieses Angebot der Büchereizentrale Schleswig-Holstein nutzen.

Der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein besteht zurzeit aus sechs Sets, wovon jeweils eines von der Bibliothek vor Ort bestellt wird. Die Büchereizentrale liefert das Set und die Bibliothek hat die enthaltenen Geräte dann bis zu sechs Wochen zur Verfügung. Die Bandbreite dessen, was die Bibliotheken dann mit den Sets machen reicht von offenen Angeboten, wie einem Maker-Tag, einem Tag der offenen Tür, oder einem Roboter-Nachmittag bis hin zu begleiteten Programmen und Kooperationen mit Schulen oder Kindergärten.

Beispielhaft seien hier vier kleinere Büchereien vorgestellt, die im letzten Jahr mit dem Mobilien Makerspace gearbeitet haben:

- Bargteheide
 - Hat ca. 16 000 Einwohner
 - In Bargteheide wurde der Makerspace als offenes Angebot eingesetzt. Es gab mehrere Kreativnachmittage mit kleinen Aufgaben zum Programmieren und Bauen von Robotern und elektronischen Experimenten. Für 2020 ist ein monatlicher Makerspace geplant.
- Halstenbek-Krupunder
 - Hat ebenfalls ca. 16 000 Einwohner
 - Hier wurde der Makerspace im Rahmen eines Besuches einer Schulklasse genutzt. An vier Stationen mussten die Kinder (3. Klasse) Roboter programmieren und lenken und gleichzeitig Wörter in einem Rätsel finden.
- Brunsbüttel
 - Hat ca. 13 000 Einwohner
 - In Brunsbüttel gab es zwei Ferienaktionen, bei denen verschiedene Roboter und ein Einplatinencomputer zum Einsatz kamen. In zwei Stunden durften die Kinder die Geräte ausprobieren und mit etwas Unterstützung der Mitarbeiter frei damit experimentieren.
- Fehmarn
 - Fehmarn ist eine Ostseeinsel mit ca. 12 500 Einwohnern auf 185 m².
 - Auch auf Fehmarn hat man sich die Ferien als Veranstaltungszeitraum ausgesucht. An zwei 2-stündigen Veranstaltungen nahmen jeweils etwa 10 Kinder teil. Auch hier kamen wieder die Roboter zum Einsatz.

Sie haben nun schon einige Dinge gesehen, die der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein enthält. Wie Sie an den Beispielen sehen können, erfreuen sich vor allem die Roboter unglaublicher Beliebtheit sowohl bei den Bibliothekaren, als auch bei Kindern und Erwachsenen. Die folgende Auflistung gibt Ihnen nochmals einen Überblick, was der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein sonst noch enthält:

- Unterschiedliche programmierbare Roboter
- Elektronikbausätze
- Schneideplotter
- Einplatinencomputer
- Set aus Tablet, Mikrofon und Tabletständer für Trickfilme und Hörspiele
- Experimentierset von LEGO

Der Mobile Makerspace Schleswig-Holstein wurde mit Projektmitteln des Bundeslandes Schleswig-Holstein finanziert. Die Ausleihe der Sets ist für die Bibliotheken kostenlos.

Abschluss: Was muss man sich vorher überlegen?

Bevor man sich in das Abenteuer Makerspace stürzt, sollte man sich über den Rahmen Gedanken machen, in dem man dieses Angebot machen kann und möchte.

Definieren Sie eine oder mehrere Zielgruppen. Wollen Sie Kinder und Jugendliche ansprechen? Oder richtet sich ihr Angebot an Erwachsene, die lernen möchten, wie man einen 3D-Drucker nutzt oder mit einem Plotter umgeht?

Die meisten Makerspaces in Deutschland richten sich hauptsächlich an Kinder und Jugendliche. Dies bietet sich an, weil diese sich häufig sowieso länger in der Bibliothek aufhalten, neugierig und offen sind und weil man Angebote für Kinder und Jugendliche gut in Kooperation mit Kinder- und Jugendeinrichtungen vor Ort durchführen kann. Dies könnte zum Beispiel ein Jugendclub sein oder eben die Schule oder der Kindergarten.

Bei einer Kooperation mit einer Einrichtung der Erwachsenenbildung, wie wir das im "Ideenwerk" der Stadtbibliothek Ludwigshafen gesehen haben, lohnt es sich aber auch an Erwachsene als Zielgruppe zu denken.

Als nächstes gilt es, sich zu fragen: Was für Interessen haben meine Nutzer? Gibt es Lücken bei den Angeboten zur Freizeitgestaltung in meinem Einzugsgebiet? Erwägen Sie Ihre Nutzer direkt zu befragen! Fragen Sie dann, ob die Besucher der Bibliothek in Ihrer Freizeit gerne Workshops besuchen würden und was für Hobbys sie haben.

Falls es in Ihrem Einzugsgebiet bereits Angebote zum Beispiel für Nähkurse oder Programmierworkshops gibt, überlegen Sie sich, ob sie mit diesen Anbietern eine Kooperation eingehen könnten oder ob sie in Konkurrenz zu diesen stehen würden. Passen Sie gegebenenfalls Ihre Pläne an.

Überlegen Sie, wieviel Platz Ihnen zur Verfügung steht? Haben Sie einen Raum der nicht genutzt wird? Denken Sie auch über die Möglichkeit nach, den Makerspace nur zeitlich begrenzt zur Verfügung zu stellen, wenn sie nicht genug Platz für eine permanente Einrichtung haben.

Suchen Sie aktiv nach Kooperationspartnern! Dies können die schon genannten Bildungseinrichtungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sein, aber auch Firmen, die sie finanziell in Form eines Sponsoring unterstützen können, oder Vereine, die Workshops bei Ihnen in der Bibliothek anbieten möchten.

Makerspaces leben von Kollaboration und Partizipation, von dem Gedanken des Teilens und Weitergebens von Wissen und Kenntnissen. Die Mitarbeiter, die sich des Makerspaces annehmen sollen, müssen von diesen Ideen überzeugt sein. Sie müssen den Gewinn für alle Beteiligten, Bibliothek und Nutzer, kennen und schätzen. Es sollten Mitarbeiter gewählt werden, die selber Interesse an den angebotenen Aktivitäten mitbringen oder entwickeln. Durch Schulungen und gemeinsames Ausprobieren kann im Team ein solcher Mitarbeiter gefunden werden. Sie können dazu bestehende Makerspaces besuchen oder über Themen wie Making, Kreativität, Erfindungsgeist, Innovation und Design sprechen.

Ehrenamtliche Mitarbeiter können das Bibliotheksteam unterstützen und einen enormen Gewinn für den Makerspace darstellen. Sie bringen häufig Interessen und Fähigkeiten mit, die im Team fehlen. Gibt es unter Ihren Nutzern oder Bekannten Menschen, die sich vielleicht ehrenamtlich gerne

engagieren möchten, die Kenntnisse haben, die im Rahmen eines Makerspaces vermittelt und weitergegeben werden können?

Zu guter Letzt noch ein Wort zur Finanzierung. Zu allererst gilt es natürlich die Verantwortlichen für die Finanzierung Ihrer Bibliothek für die Idee des Makerspaces zu gewinnen. Nutzen Sie die Informationen und Argumente, die Sie heute gehört haben. Machen Sie deutlich, dass ein Makerspace-Angebot perfekt zu den Zielen der Öffentlichen Bibliotheken passen: Das Teilen von Wissen und Fertigkeiten, das gemeinsame lebenslange Lernen, die Möglichkeit sich auszutauschen.

In Deutschland gibt es zusätzlich eine Vielzahl an Fördermöglichkeiten. Allerdings obliegt es der Verantwortung der einzelnen Bibliothek, diese zu finden und die entsprechenden Gelder zu beantragen. Die Lage in Bezug auf Förderprogramme in Kroatien, kenne ich leider nicht. Machen Sie sich schlau, ob es bei Ihnen in der Region, im Land oder auf EU-Ebene passende Fördermöglichkeiten gibt.

Auch die Möglichkeit eines Sponsorings besteht. Lokale Firmen oder Sparkassen beteiligen sich häufig gerne an Kosten für innovative Projekte, die der Gemeinschaft zu Gute kommen. Es ist für sie eine Möglichkeit zu zeigen, dass sie sich für das Gemeinwohl engagieren.

Sie haben jetzt viel Input von mir gehört. Ich bedanke mich herzlich für das Interesse und möchte Ihnen nun die Möglichkeit geben, mir Fragen zu stellen, die ich bestmöglich zu beantworten versuche.

Literaturverzeichnis

Anderson 2014

Anderson, Chris: Makers: The New Industrial Revolution. - New York : Crown Business (2014). - ISBN: 9780307720955

Büchereizentrale Schleswig-Holstein 2020

Büchereizentrale Schleswig-Holstein: Mobiler Makerspace Schleswig-Holstein. - URL: <https://www.bz-sh.de/index.php/dienstleistungen/blockbestaende/mobiler-makerspace-schleswig-holstein>. - Abruf: 2020-03-08

Fleming 2018

Fleming, Laura: The kickstart guide to making great makerspaces. - Corwin : Thousand Oaks (2018). - ISBN: 9781506392523

Ingold 2019

Ingold, Selina; Maurer, Björn; Trüby, Daniel (Hrsg.): Chance Makerspace : Making trifft auf Schule. - kopaed : München (2019). - ISBN: 9783867365390

Lokal.digital 2020

Lokal.digital: Lauenburg. - URL: <https://lokal.digital-sh.de/startseite/lauenburg/>. - Abruf: 2020-03-08

Louise-Schroeder-Schule Berlin-Lichterfelde 2020

Louise-Schroeder-Schule Berlin-Lichterfelde: Maker[Space]Ratgeber. - <http://makerspacesfuerdeutschland.weebly.com/bildungspolitische-und-politische-ziele.html#> . - Abruf 2020-02-25

Oldenburg 1989

Oldenburg, Ray: *The Great Good Place. Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and other Hangouts at the Heart of a Community*. Marlowe & Company, New York (1999) (Erstausgabe 1989).

Smedley 2012

Smedley, Lauren Britton: The Oh-So Fabulous Lab at the Fayetteville Free Library. - In: Library as Incubator Project. - 2012-03-21. - URL: <http://www.libraryasincubatorproject.org/?p=3335>. - Abruf: 2020-02-26

Stadtbibliothek Ibbenbüren 2020

Stadtbibliothek Ibbenbüren: Makerspace. - URL: <https://www.stadtbuecherei-ibbenbueren.de/angebote/#young-life-makerspace>. - Abruf: 2020-03-07

Stadtbibliothek Köln 2020

Stadtbibliothek Köln: Die Stadtbibliothek Köln bloggt. - URL: <https://stadtbibliothekkoeln.blog/makerspace/>. - Abruf: 2020-03-07

Willingham 2018

Willingham, Theresa: Library Makerspaces : The complete guide. - Rowman & Littlefield : Lanham (2018). - ISBN: 9781442277403