

Sachbearbeitung BI - Stadtbibliothek
Datum 06.06.2019
Geschäftszeichen
Beschlussorgan Fachbereichsausschuss Kultur Sitzung am 28.06.2019 TOP
Behandlung öffentlich GD 255/19

Betreff: Mobiles Medienlabor

Anlagen: 1

Antrag:

1. Die Vermittlung von digitaler Lesekompetenz als zusätzliche und wichtiger werdende Aufgabe der Stadtbibliothek Ulm zur Kenntnis zu nehmen.

2. Dem Betrieb des Mobilen Medienlabors mit insgesamt 85.000 € p. a. zuzustimmen, d. h. unter anderem ab dem Jahr 2020 den Stellenplan der Stadtbibliothek Ulm dauerhaft und zusätzlich um eine medienpädagogische Stelle (1,0 VZÄ) aufzustocken.

Die Finanzierung der Personal- und Sachkosten erfolgt in 2019 und 2020 aus dem Budgetguthaben der Stadtbibliothek und ab 2021 aus dem zur Verfügung stehenden Fachbereichsbudget in dem jeweiligen Haushaltsjahr nach dem neuen Haushaltsplanverfahren und steht unter dem Vorbehalt der Finanzierbarkeit aller zu erfüllender städtischer Aufgaben und der Beschlussfassung des jeweiligen Haushaltsplans durch den Gemeinderat.

M. Sztatki

Zur Mitzeichnung an: Bearbeitungsvermerke Geschäftsstelle des
Gemeinderats:
BM 1, BM 2, BS, C 2, KITA, OB, SO, Z/DA, ZSD/F, ZSD/P Eingang OB/G _____
Versand an GR _____
Niederschrift § _____
Anlage Nr. _____

Sachdarstellung:

Zusammenfassende Darstellung der finanziellen Auswirkungen

| | |
|-----------------------------------|----|
| Finanzielle Auswirkungen: | ja |
| Auswirkungen auf den Stellenplan: | ja |

| MITTELBEDARF | | | |
|--|---|---|----------|
| INVESTITIONEN / FINANZPLANUNG (Mehrjahresbetrachtung) | | ERGEBNISHAUSHALT ab 2020 dauerhaft | |
| PRC: | | | |
| Projekt / Investitionsauftrag: | | | |
| Einzahlungen | € | Ordentliche Erträge | € |
| Auszahlungen | € | Ordentlicher Aufwand | 85.000 € |
| | | <i>davon Personalkosten (vorbehaltlich Stellenbewertungskommission)</i> | 73.000 € |
| | | <i>davon Sachkosten</i> | 12.000 € |
| | | Kalkulatorische Zinsen (netto) | € |
| Saldo aus Investitionstätigkeit | € | Nettoressourcenbedarf | 85.000 € |
| MITTELBEREITSTELLUNG | | | |
| <u>1. Finanzhaushalt 2020</u> | | 2019/2020 | |
| Auszahlungen (Bedarf): | € | aus Budgetübertrag Stadtbibliothek | 85.000 € |
| Verfügbar: | € | | |
| Ggf. Mehrbedarf | € | 2021 ff. | |
| Deckung Mehrbedarf bei PRC | | innerhalb des Budgets Fachbereich KU | 85.000 € |
| PS-Projekt 7 | € | | |
| bzw. Investitionsauftrag 7 | € | | |
| <u>2. Finanzplanung</u> | | | |
| Auszahlungen (Bedarf): | € | | |
| i.R. Finanzplanung veranschlagte Auszahlungen | € | | |
| Mehrbedarf Auszahlungen über Finanzplanung hinaus | € | | |
| Deckung erfolgt i.R. Fortschreibung Finanzplanung | | | |

Ausgangslage

Seit diesem Frühjahr rollt das Mobile Medienlabor der Stadtbibliothek Ulm mit medienpädagogisch versierten Vermittlern, Tablets, kleinen Robotern und vielem mehr an Bord an Schulen und Kindertagesstätten, um digitale Medienkompetenzen zu fördern. Dazu gehört für die

Stadtbibliothek auch stets die Sprach-, Schreib- und Leseförderung, zum Beispiel in Verbindung mit Virtual-Reality-Geschichten.

Der Idee für das Mobile Medienlabor der Stadtbibliothek Ulm liegen folgende Entwicklungen zu Grunde.

Der Ulmer Impuls für das Mobile Medienlabor war, dass sich bei den Bürgerwerkstätten zur Zukunftsstadt 2030 die digitale Medienbildung als eine maßgebliche Zukunftsaufgabe gegen die digitale Spaltung der Stadtgesellschaft herauskristallisiert hat, woraus die konkrete Projektidee "Digi-Mobil" hervorging (Bürgerwerkstatt 03.02.18). Da eine Förderung im Rahmen des Bundeswettbewerbes nicht möglich war, aber der Austausch mit den unterschiedlichen Interessengruppen einen großen und auch dringenden Bedarf aufgezeigt hat, hat die Stadtbibliothek Ulm das Mobile Medienlabor als einmaligen Kraftakt vorangetrieben und im März 2019 auf die Straße gebracht.

Die gesellschaftliche Relevanz einer fundierten Medienbildung ist empirisch belegt: Während sich das Medienzeitbudget auf aktuell rund 10 Stunden am Tag seit den 1960er Jahren verdreifacht hat (ARD/ZDF 2015: Langzeitstudie Massenkommunikation) und digitale Medien heute ganz selbstverständlich zum Lebensalltag zum Beispiel von Kindern und Jugendlichen gehören, sind viele Menschen im Sinne eines souveränen, kritischen, selbstbestimmten und kreativen Umgangs noch nicht in der digitalen Welt angekommen. Die U9-Studie "Kinder in der digitalen Welt" des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet aus dem Jahr 2015 zeigt zum Beispiel die Ambivalenz bei den Eltern: "So ist die Mehrheit der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder davon überzeugt, dass Kinder den Umgang mit digitalen Medien 'von klein auf lernen müssen, um nicht von der Gesellschaft abgehängt' zu werden. Digitale Teilhabe bedeutet aus Elternsicht also auch soziale Teilhabe. Diese Einschätzung findet sich zwar häufiger bei Eltern etwas älterer, nämlich 7- und 8-jähriger Kinder (74 und 75 Prozent), die schon einen intensiveren Kontakt mit digitalen Medien und dem Internet haben, doch auch aus Sicht der Eltern 3-jähriger Kinder trifft diese Aussage mehrheitlich zu (55 Prozent)." Gleichzeitig besteht gemäß der selben Studie bei der Mehrheit der Eltern eine Grundunsicherheit gegenüber dem Internet.

Bibliothekarisch betrachtet ist die Bereitstellung von Medien sowie die Vermittlung von Medien- und Informationskompetenz ein originärer Auftrag von Bibliotheken. Dieser Auftrag wird aktuell im Bibliothekswesen im Sinne einer digitalen Lesekompetenz weiter gedacht, wie sie sich z. B. die Stadtbibliothek Stuttgart auf die Fahnen schreibt: "Digitale Technologien basieren in ihrem Kern auf Sprache und Schrift – der Programmiersprache – woraus sich ein gemeinsamer Ansatz von Gedrucktem zu Digitalem erschließt – dem Alphabet. Als Resultat hieraus sind Informationstechnologien sowohl in analogem als auch digitalem Format zu betrachten. Die Lesefähigkeit ist somit auch für die virtuelle Welt erforderlich – woraus sich die 'digitale Lesekompetenz' erschließt. Diese umfasst die Fähigkeit, textuelle Strukturen in jeglicher Form zu verstehen. In diesem Kontext wird Medienkompetenz als Teil der 'digitalen Lesekompetenz' verstanden, die sich auf den konkreten reflexiven Umgang mit den Medien bezieht." Die ganzheitliche Medienbildung ist auch für die Stadtbibliothek Ulm eine maßgebliche Zukunftsaufgabe.

Mobiles Medienlabor: Zweck und Ziele

Mit dem Mobilen Medienlabor macht die Stadtbibliothek Ulm einen Schritt in die Zukunft. Konkret handelt es sich um einen E-PKW mit diversen digitalen Werkzeugen (Tablets, Smartphones, Mini-Roboter, etc.) und einem Hotspot für mobiles WLAN an Bord. Außerdem braucht es auch stets die medienpädagogischen Kräfte, die zu jedem Objekt das inhaltliche Konzept sowie die Umsetzung mitliefern.

Die prioritären Zielgruppen des Mobilen Medienlabors zum Start des neuen Angebots sind Kinder von 5-10 Jahren (bei Bedarf darüber hinaus), Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen.

Die Ziele sind

- Medienbildung vor Ort in den Stadtteilen und Sozialräumen (kurze Beine, kurze Wege)
- Experimentieren mit neuen Medien und Technologien in mobilen Werkstätten / Medienbildung durch Möglichkeit, Medien zu produzieren und auszuprobieren
- Vermittlung von Medienkompetenz als nachhaltiges Lernen durch regelmäßiges Arbeiten mit einer Gruppe bzw. "train the trainer"-Konzepte zur eigenständigen Weiterarbeit
- Digitale Medienbildung, die auf einer ganzheitlichen, frühen Medienbildung fußt (u. a. Sprach- und Leseförderung mit Einsatz digitaler Medien)
- Vermittlung, wie Erwachsene und Kinder gemeinsam mit den Medien umgehen können
- Exemplarische Einbindung in Unterricht bzw. pädagogisches Konzept der Schulen
- Bildungs- und Orientierungspläne in puncto Medienbildung unterstützen
- Innovationen in Bildungseinrichtungen tragen, die als flächendeckende Ausstattung erst Jahre später zum Alltag werden
- Außerschulische Medienbildung
- Breitenwirkung entgegen des Digital Divide durch die bewährte Vernetzung von Stadtbibliothek und Bildungsbereich

Die möglichen Zielgruppen und Stationen für das rollende Medienlabor sind vielfältig und damit perspektivisch auch erweiterbar: Schulen (vor allem Grundschulen, auch: Ganztagesangebote, Projektstage, Ferienbetreuung), Kitas (Vorschulkinder), Horte, Stadtteilzentren/-feste-/parks, Wilhelmsburg im Sommer, Landesgartenschau 2030, Elternabende, Elterncafés, Familienzentren, Bürgerzentren, Seniorenzentren, Einkaufszentren, Jugendhäuser, Stadtteilbibliotheken, Einsatz über die Stadtgrenzen hinweg usw.

Die Stadtbibliothek ist die breitenwirksamste kulturelle Einrichtung in Ulm (600.000 Besuche im Jahr) und bereits in allen Ulmer Sozialräumen verortet. Das Medienlabor ist die konsequente Weiterentwicklung des originären Auftrags der Stadtbibliothek Ulm, Medien niedrigschwellig bereit zu stellen und zu vermitteln. Es fokussiert nicht auf Geeks und Nerds, sondern will Kinder, Jugendliche und Erwachsene breitenwirksam auf Technik neugierig machen und grundlegende Medienkompetenzen vermitteln. Die Vernetzung der Stadtbibliothek mit dem Bildungsbereich gewährleistet eine digitale Medienbildung, die auf einer ganzheitlichen, frühen Medienbildung fußt (u. a. Leseförderung und Sprachförderung). Neben dem Mehrwert für die Stadtgesellschaft ist es auch für die Stadtbibliothek eine Zukunftschance, die Medienbildung in digitalen Zeiten neu zu denken.

Um zu veranschaulichen, was das Schlagwort Digitale Lesekompetenz bei der Stadtbibliothek Ulm konkret meint, ist der inzwischen bewilligte Projektantrag "Mit Emojis lesen und übersetzen" beigefügt (Programm "Total Digital!" des Deutschen Bibliotheksverbands e. V.).

Um das Megathema Medienbildung in Zeiten einer digitalen Disruption zu meistern, braucht es das Engagement vielfältiger und starker Akteure in einem Netzwerk (z. B. erfolgreich umgesetzt im Ulmer Modell der Leseförderung nach dem 1. PISA-Schock). Die Stadtbibliothek Ulm leistet hier u. a. ihren Beitrag durch das Mobile Medienlabor und steht dazu - auch was obige Zielgruppendefinition angeht - im Austausch mit Bildungsabteilung, Digitaler Agenda, e.tage, Abteilung Kindertageseinrichtungen, Kreismedienzentrum, Mediennetz, Schulsozialarbeit, Stadtjugendring, Startup- und Innovationszentrum Region Ulm/Neu-Ulm, Verschwörhaus, Volkshochschule sowie mit weiteren Partnern. Ein gemeinsamer Nenner ist, dass der prinzipielle Bedarf als auch die konkrete Nachfrage nach der Vermittlung von digitaler Medienkompetenz deutlich größer als das aktuelle Angebot in Ulm ist.

Mobiles Medienlabor: Aktuelles Angebot

Das Starter-Set des Mobilien Medienlabors sieht wie folgt aus und befindet sich in einer raschen Weiterentwicklung. Dabei gilt, dass alle Angebote Bezug zum Buch bzw. zur Lese- und Sprachförderung haben.

Mobiles Medienlabor

Angebote für Grundschulen und Kitas

Für Vorschulkinder (ab 5/6 Jahren):

Appgelesen - Bilderbuch-App

Sprach- und Leseförderung sowohl mit Sachbüchern als auch mit dem Tablet
Dauer: 2 Stunden
Bis zu 8 Kinder

Programmier' die Biene - BeeBot

Unterschiede zwischen Mensch und Robotern erkennen, Roboterbiene programmieren
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 8 Kinder

Für Klasse 1 - 4:

Klangmeisterschaft mit Keezy

Gehör schulen, Wortschatz üben, digitale Aufnahmemöglichkeiten verstehen und nutzen
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 1-2

Die Welt der sprechenden Tiere mit Tellimero

Sprach- und Leseförderung. Sachinformationen kreativ und digital vermitteln
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 1-4

Bring das Bild zum Klingen mit Tellimero

Sprach- und Leseförderung - Ein eigenes sprechendes Bilderbuch herstellen
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 1-4

Geräuschemerkmal

Kreativer Umgang mit Tablet und Alltagsgegenständen
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 2-4

Programmieren wie die Profis mit Scratch Jr. (App)

Erste Einblicke und Erfahrungen in das Thema Informatik mit grafischer Programmiersprache
Dauer: 3 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 2-4

Ich sehe was, was du nicht siehst mit Augmented Reality

Erweiterte Realität kennenlernen und verstehen. Wissen aneignen mit neuer Technik und bewährten Mitteln
Dauer: 1,5 - 2,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Programmier-Werkstatt (Dash-Roboter)

Einfache, grafische Programmiersprache kennenlernen und eigene Geschichte mit dem Dash-Roboter auf dem Tablet programmieren
Dauer: 2 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Tauche ein in neue Welten mit Virtual Reality

Virtuelle Realität kennenlernen und verstehen. Wissen aneignen mit neuer Technik und bewährten Mitteln
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Ohren gespitzt! Hörspiel selber gestalten

Medien auf vielfache Weise erleben und einsetzen. Kinder werden zu aktiven und kreativen Mediengestalter*Innen
Dauer: 3 Stunden (auch im Rahmen von Projekttagen möglich)
Bis zu: 10 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Spielerfinder-Werkstatt

Analog und Digital verbinden, um das erste eigene Spiel zu entwickeln
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 30 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Drucken hoch drei!

3D-Druck verstehen und ein eigenes Objekt mit einem 3D-Druck-Stift drucken
Dauer: 1,5 Stunden
Bis zu 6 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Tonstudio

Digitale Instrumente bauen, spielerisch Musiktheorie aneignen und digital Musik machen
Dauer: 2,5 Stunden
Bis zu 12 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Mit Trick zum Film

Interesse an der kreativen Videoarbeit wecken, Grundlagen der Video- und Filmproduktion vermitteln
Dauer: 4 Stunden (auch im Rahmen von Projekttagen möglich)
Bis zu 8 Schüler*innen
Klasse: 3-4

Um das neue Angebot greifbar zu machen, folgen drei Beispiele aus unserer Pilotphase.

Kita Jörg-Syrlin-Straße am 20.03.19

Vorlesen samt Bilderbuch-App oder: 60 Minuten Lesemotivation!



1 Stunde (!!!)
konzentriertes Zuhören
und Entdecken!
Klassisches dialogisches
Vorlesen „Millie und Ihre
Freunde“ sowie
Aufgaben zur Geschichte
am I-Pad.
(Vorschüler 5-6 J.)

Im Anschluss wurden
die Eindrücke aus der
Geschichte kreativ
mit Naturmaterialien
umgesetzt.



Regenbogen Grundschule Wiblingen 08.04.19:

Vorlesen eines klassischen Bilderbuches.

Und dann: Heute stellen wir selbst ein sprechendes Buch her!

Aus der Mail einer Lehrerin:

„Liebe Frau Keil, liebe Frau Könches,
vielen Dank für ihren Besuch heute in der Klasse
1/2b. Es war total motivierend für die Kinder und
ein toller Sprech- und Leseanlass!“



Rückmeldung einer Lehrerin per Mail:

„Die Schüler waren motiviert und interessiert,
den Stift zu testen.
Ich würde auch weiterhin gerne Angebote des
mobilen Medienlabors im Unterricht nutzen.“



Die Kinder haben mich
und das ganze Buch,
mit dem Tellimero-Stift,
zum Sprechen und
Klingen gebracht.
Klasse 1/2

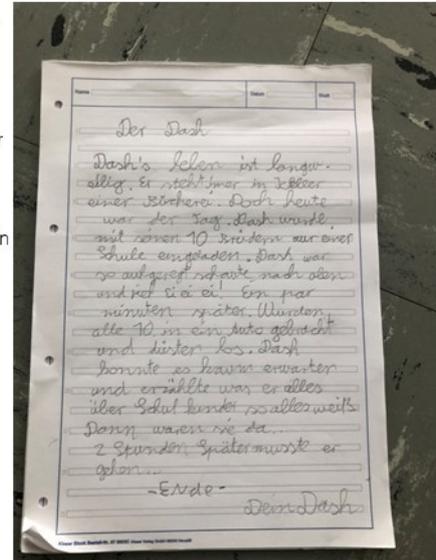
Grundschule Eggingen 08.05.19: Erstes Programmieren mit dem Dash-Roboter



Kurzgeschichten schreiben, was ein Roboter so alles erleben kann

Grafisches Programmieren am Tablet: Wie versteht der Roboter uns?

Kinder programmieren eigene Geschichten, lesen in der Gruppe vor und Dash führt dazu etwas aus



Am Ende des Workshops mit einer 3. Klasse:

Lehrerin: "Das kam euch jetzt sicher nicht vor wie drei Stunden"

Schüler: "Drei Stunden??? Das war wie 10 Minuten"

Mobiles Medienlabor: Organisation, Ressourcen, Finanzierung

Wie oben dargestellt hat die Stadtbibliothek das Mobile Medienlabor als ulmischen Impuls aus den Bürgerwerkstätten der Zukunftsstadt 2030 als einmaligen Kraftakt realisiert und dafür bis dato rund 90.000 € investiert. Darin enthalten sind eine bis Jahresende befristete Projektstelle bzw. hier zwei neue Mitarbeiterinnen, wodurch das Mobile Medienlabor realisiert werden konnte. Eine verwaltungsseitige Verstetigung dieser Vollzeitstelle ist formal nicht möglich, weshalb nun die Schaffung einer zusätzlichen und dauerhaften medienpädagogische Stelle (1,0 VZÄ in EG 10, d. h. 73.000 € Bruttopersonalkosten p. a.; vorbehaltlich der Eingruppierung durch die städtische Stellenbewertungskommission) zur politischen Entscheidung ansteht. Dadurch wäre nach der erfolgreichen Fachkräftegewinnung auch eine langfristige Bindung an die Stadtbibliothek möglich.

In den zusätzlichen und dauerhaft beantragten Sachmitteln (12.000 € p. a.) sind die Miete des Fahrzeuges aus dem städtischen Fuhrpark (6.000 € p. a.), der Einsatz von Honorarkräften sowie die kontinuierliche Neuerung, Ergänzung und Ersatzbeschaffung des technischen Equipments (6.000 € p. a.) enthalten. Hier liegt der Bedarf in der Praxis deutlich höher, was jedoch durch eine aktive Drittmittelakquise bestritten werden soll.

Im Zuge des neuen Haushaltsverfahrens schlägt die Stadtverwaltung vor, dass die Stadtbibliothek die Jahre 2019 und 2020 noch aus dem aktuellen Budgetüberschuss stemmt und das Mobile Medienlabor ab dem Jahr 2021 aus dem Fachbereichsbudget finanziert wird.

Abhängig von der Festlegung der Preispolitik durch den Gemeinderat ist die Buchung des Mobilien Medienlabors bis auf Weiteres kostenlos, d. h. sehr niedrighschwellig angelegt.