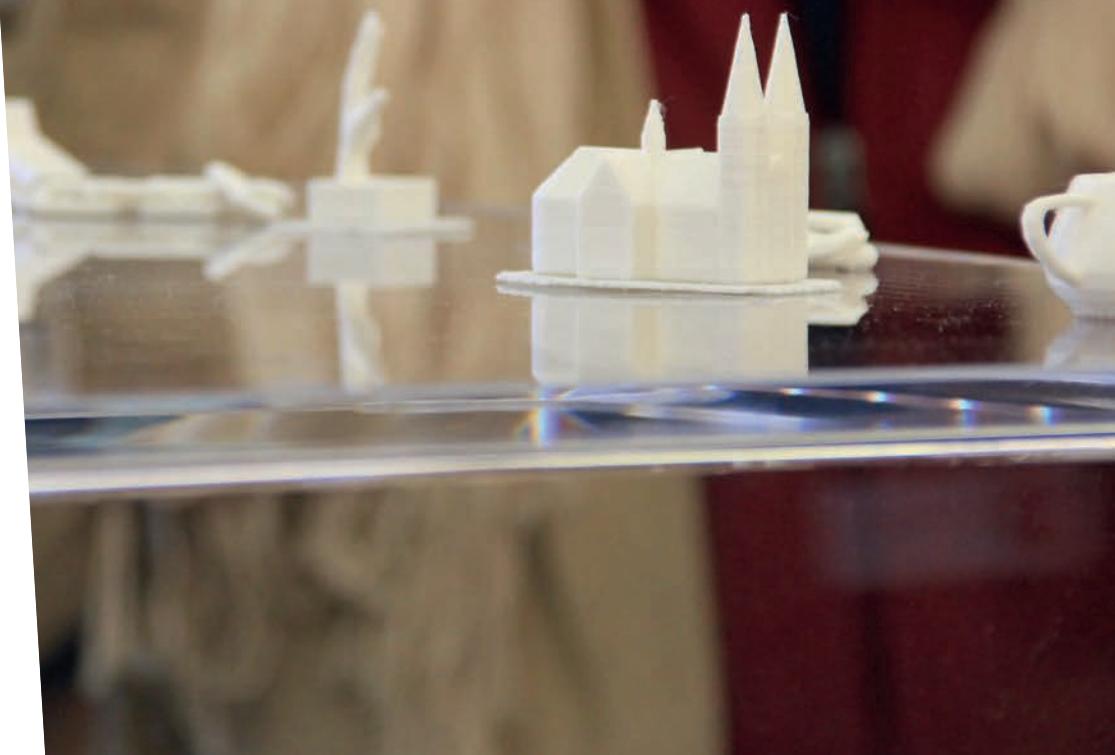


stadt  
bibliothek  
köln

kreativ  
kooperativ  
interkulturell





Der Oberbürgermeister

Stadtbibliothek Köln

Redaktion/Layout/Konzeption: Stadtbibliothek Köln  
Fotos, falls nicht anders angegeben: © Stadtbibliothek Köln  
Stand: März 2015

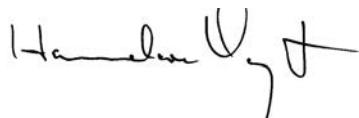
## Kreativ, kooperativ und interkulturell

Die Stadtbibliothek Köln hat in den letzten Jahren viele neue und innovative Entwicklungen angestoßen und breite Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit erlangt. Dies gelang trotz der schwierigen Haushaltsslage, der nicht günstigen räumlichen Verhältnisse der meisten Bibliothekseinrichtungen und der vergleichsweise geringen finanziellen und personellen Ressourcen. Der Personalkörper wurde in dieser Zeit nur sehr geringfügig aufgestockt (2,5 Stellen) und die verfügbaren Mittel haben sich nicht signifikant erhöht.

Mögliche Erfolgsfaktoren sind beispielsweise neben unkonventionellen Denkansätzen der Mut, als „First Mover“ auch Fehler machen zu können. Ebenso wichtig ist auch eine extrem hohe Motivation der Mitarbeitenden – durch Wertschätzung, Fortbildung und Partizipation; sie ermöglicht hierarchieübergreifendes Arbeiten und damit verbunden auch die Verteilung von neuen Aufgaben auf viele Schultern. Von großer Bedeutung ist auch der gezielte Einsatz von durch die Stadtbibliothek qualifizierten Ehrenamtlichen sowie die Unterstützung durch die Fördervereine. Die interdisziplinäre Vernetzung in den Bildungs-, Sozial- und Kulturbereich sowie mit der Technologie- und Kreativbranche, aber auch die Akquise von Drittmitteln und Sponsorengeldern durch interessante und innovative Projektanträge sind weitere Erfolgsfaktoren. Die Akzeptanz der Stadtbibliothek als Institution, als Ort und als Bildungseinrichtung mit vielfältigen Angeboten konnte bei der Bevölkerung sowie in Politik und Verwaltung durch geschickte Vernetzung und inhaltlich überzeugende Arbeit erheblich gesteigert werden.

Der Stadtbibliothek Köln ist es wichtig, an ausgewählten Beispielen aufzuzeigen, was hier in den letzten Jahren an Veränderungen, neuen Dienstleistungen und Angeboten konzipiert und umgesetzt wurde. Genauso relevant erscheint es allerdings, zu dokumentieren, wie dies erreicht werden konnte.

Dr. Hannelore Vogt, Direktorin der Stadtbibliothek Köln

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Hannelore Vogt".



Video: Martin Schulz zu Gast beim Maker-Day am 27.09.2014



## Köln geht neue Wege

### Fit für Europa 2.0

Jährlich besuchen 100 Millionen Menschen etwa 65.000 Öffentliche Bibliotheken in Europa. Das war Anlass für die niederländische „Reading & Writing Foundation“ mit Sitz in Brüssel und Den Haag, die Bedeutung der Öffentlichen Bibliotheken europaweit in den Fokus zu rücken. EU-Parlamentarier sollen als aktive Botschafter für die Arbeit der Bibliotheken in ihren Ländern gewonnen werden. (Ehrenvorsitzende der Stiftung ist Prinzessin Laurentia der Niederlande, Förderer ist die Bill & Melinda Gates Foundation.) Die Stadtbibliothek Köln wurde als deutsche Pilotbibliothek ausgewählt und lud den Präsidenten des Europäischen Parlaments Martin Schulz ein, sich über die vielschichtigen Angebote einer modernen Öffentlichen Bibliothek zu informieren. Zukünftig wird Martin Schulz die Funktion als erster EU-Bibliotheksbotschafter wahrnehmen.

► Die Auswahl der Stadtbibliothek Köln als Pilotbibliothek durch die „Reading & Writing Foundation“ ist das Resultat der internationalen Vernetzung und intensiven Zusammenarbeit der Stadtbibliothek mit internationalen Verbänden, Institutionen und Stiftungen wie auch dem Projekt „Public Libraries 2020 – Building stronger EU-Communities.“



## Makerspace – hier wachsen Ideen

Die Zeiten des einsamen Tüftlers sind vorbei. In den letzten Jahren ist eine internationale „Makerbewegung“ zu beobachten, deren Akteure selbst kreativ werden und ihr Wissen mit anderen teilen. Sie nutzen dazu innovative Technik und IT-Wissen. Als erste Bibliothek Deutschlands griff die Stadtbibliothek Köln diesen Trend vor zwei Jahren auf und richtete einen „Makerspace“ ein. Menschen aller Altersgruppen beteiligen sich und der Do-it-yourself-Gedanke erobert immer wieder neue Aktionsfelder.

Der Makerspace in der Zentralbibliothek entwickelt sich rasant, wurde mittlerweile räumlich ausgebaut und mit weiterer innovativer Hardware ausgestattet. Neben der Vinylbar, den Gitarren und dem Podcast-Aufnahmeequipment kamen neu hinzu: die Virtual-Reality-Brille Oculus Rift, ein Vinyl-Schneideplotter sowie ein zweiter 3D-Drucker und die Filmbar, an der eigene VHS-Kassetten digitalisiert werden können.

Das halbjährlich erscheinende „Programm für Selbermacher“ erreicht mit Themen wie „Selbstmarketing im Internet“, „Zeichnen mit dem iPad“ oder „Selfpublishing“ ein neues Publikum. Die technische Infrastruktur steht auch außerhalb der Workshops prinzipiell jedem zur Verfügung. Das Motto lautet: entdecken, lernen, kreativ sein.

Am jährlich stattfindenden Maker Day zeigt die Stadtbibliothek allen Interessierten das ganze Potenzial ihres Makerspace. Die gesamte Zentralbibliothek verwandelt sich an diesem Tag in ein großes Innovationslabor.





► Die frühe Verbindung der Stadtbibliothek mit einer gerade aufstrebenden regionalen Maker- und Kreativszene war für den Erfolg des Makerspace von großer Bedeutung. Mit einem technisch innovativen Forum zum Selbermachen in der Zentralbibliothek ist es der Bibliothek gelungen, sich als Initiator und Vermittler von kreativen Ideen und ihrer Umsetzung zu etablieren.

Die Szene vernetzt sich inzwischen aktiv mit dem speziell geschulten Makerspace-Team der Bibliothek, das auch für die Konzeption des Makerspace-Programms verantwortlich ist.

Eine ideale Kooperation ist dabei mit der Kaiserin-Augusta-Schule entstanden: Die Schüler leiten als „Junior Experts“ Workshops zum Umgang mit innovativer Technik und geben so ihre Kenntnisse an Erwachsene weiter. Die Stadtbibliothek liefert Raum und Equipment. Der Makerspace bringt Generationen zusammen und fügt sich optimal ein in das Leitbild „Digitale Stadt“ der Stadt Köln.



Veranstaltungen aus dem aktuellen Makerspace-Programm



## Maker Kids

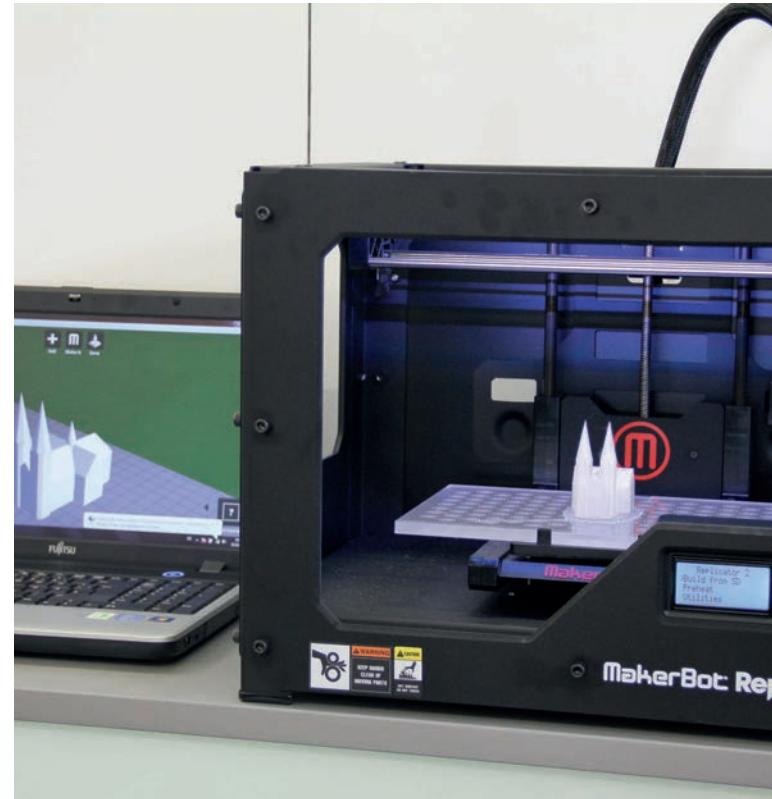
Mit ihrem speziellen Programm „Maker Kids“ erreicht die Stadtbibliothek eine weitere Zielgruppe: Das Makerspace-Programm wurde um Workshops und Veranstaltungen ergänzt, die sich gezielt an jüngere Macherinnen und Macher im Alter von 8 bis 12 Jahren richten. Auch hier steht die Entfaltung eigener kreativer Potenziale im Vordergrund, stets unter medienpädagogischer Begleitung mitdenkend. Mit ihrem Maker Kids-Programm hat die Stadtbibliothek auch Jugendliche im Blick, die bibliotheksfrem sind. Besondere Veranstaltungen richten sich exklusiv an Mädchen. Damit soll dem immer noch mangelnden Interesse an MINT-Fächern bei Mädchen entgegengewirkt und letztlich auch ein Beitrag gegen den befürchteten Fachkräftemangel geleistet werden.

► Die jungen Workshop-Teilnehmerinnen erhalten die Möglichkeit, durch eigenes Tun und außerhalb des institutionalisierten Bildungsangebotes aktuelle Technik kennen zu lernen, zu testen und für sich auszuprobieren. Durch die Terminierung des Programms in den Ferien werden insbesondere Kinder und Jugendliche erreicht, die in den Ferien nicht verreisen können. Die Durchführung erfolgt mit Kooperationspartnern wie der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der RWTH Aachen, unterstützt von der HIT Stiftung Kinder brauchen Zukunft.

► Die Einführung des 3D-Druckers sowie seine prominente Platzierung mitten im Publikumsbereich haben sich als Türöffner für den Makerspace erwiesen. Als sichtbares Medium für die Innovationsfreude der Stadtbibliothek hat er bis heute mit über 100 Publikationen für eine enorme Medienpräsenz und öffentliche Aufmerksamkeit gesorgt – u. a. wurden Artikel im Spiegel und der Zeit veröffentlicht, die ARD und das ZDF drehten Beiträge über das neue Angebot.

### 3D-Drucker

Im Makerspace findet sich eine eigene „Community“ zusammen. Das sind aber nicht nur Menschen, die technisch auf der Höhe sind – angesprochen fühlen sich Interessenten aller Altersgruppen, die sich ihre Neugierde bewahrt haben. Der 3D-Drucker ist in diesem Zusammenhang ein wichtiges Werkzeug, denn er macht Design von einer Angelegenheit für Profis zur Sache ambitionierter Amateure. Die Möglichkeit des dreidimensionalen Ausdrucks präsentiert sich als Anwendung, die jedem Bürger offensteht und insofern eine technische Revolution einleitet. Kunden und Nicht-Kunden nehmen an den täglichen Vorführungen des Druckers teil. Samstags erhalten sie Gelegenheit, eigene Dateien ausdrucken zu lassen – ein Angebot, das überwältigend stark genutzt wird. Anwendungen reichen vom Einsatz im Alltagsleben (Ersatzteile) über Design und Rapid Prototyping bis zur Unterstützung wissenschaftlicher Arbeit durch die Nachbildung eines prähistorischen Knochens für das Institut für Afrika-Kunde der Universität zu Köln. Inzwischen wurde das Angebot um einen 3D-Scanner erweitert. Er ermöglicht das Einscannen von Gegenständen, die dann wiederum auf dem 3D-Drucker ausgedruckt werden können. Mit dem 3Doodler können per Hand Objekte in 3D erstellt werden.



## Innovationsmanagement/Denkkanister

Die Organisation der Implementierung neuer Angebote basiert darauf, Input aus allen Köpfen der Mitarbeitenden zu ermöglichen, und dies unabhängig von Abteilungszugehörigkeit, beruflicher Qualifikation oder Hierarchieebene. Das Team, das als Denkkanister Projekte vorantreibt, besteht neben einem Kernteam aus speziell benannten und interessierten Mitwirkenden. Dabei steht im Vordergrund, Potenziale zu erkennen und zu nutzen. Hilfreich hierfür ist eine Matrix der Kenntnisse und Fähigkeiten, aber auch eine der Interessen und Hobbies der Mitarbeitenden, die sich einbringen. Das Innovationsteam definiert in gemeinsamer Verantwortung Themen (innovative Features, neue Formate, Angebote und Dienstleistungen) und mögliche Kooperationspartner.

► Die Umsetzung und Implementierung neuer Angebote erfolgt nach einem Zeit- und Maßnahmenplan, in dem Terminierungen und Einzelverantwortlichkeiten klar geregelt sind. Der automatisierte Projektmanagementplan generiert Tools wie „Wer macht was“, „To-do-Listen“ etc. Für die erfolgreiche Umsetzung innovativer Ideen ist die kontinuierliche Einbeziehung der nicht unmittelbar beteiligten Mitarbeitenden relevant. Sie erfolgt über Kommunikationsmittel wie Informationen im internen Blog, Veröffentlichung der Prozeduren im internen Wiki, Quartalsmeetings aller Mitarbeitenden und Schulungen bzw. Info-Termine für alle.

		Name	Dauer	Start	Ende
1				<b>BMakerspace</b>	<b>163 tage</b> <b>14.11.13 08:00</b> <b>08.07.14 17:00</b>
25				<b>Verantwortlichkeiten für Geräte</b>	<b>310 tage</b> <b>15.01.14 08:00</b> <b>02.04.15 17:00</b>
26				Schulungen, Liste Ansprechpartner u. Vertretung für Geräte	310 tage 15.01.14 08:00 02.04.15 17:00
27				Anleitungen im Wiki	200 tage 15.01.14 08:00 30.10.14 17:00
28				Verantwortlichkeiten festgelegt	0 tage 02.04.15 17:00 02.04.15 17:00
29				<b>EU-Projekt</b>	<b>5 tage</b> <b>03.02.14 08:00</b> <b>07.02.14 17:00</b>
31				<b>Programm Makerspace 1.HJ</b>	<b>69 tage</b> <b>14.11.13 08:00</b> <b>18.02.14 17:00</b>
47				Fertigstellung PCs in R 304 teilweise Bedingung	120 tage 12.03.14 08:00 03.09.14 17:00
48				Vernetzter Kursraum mit whiteboard 3.0G	5 tage 04.09.14 08:00 10.09.14 17:00
49				<b>Programm Makerspace 2. HJ</b>	<b>125 tage</b> <b>25.02.14 08:00</b> <b>26.08.14 17:00</b>
58				Programmplanung abgeschlossen	0 tage 26.08.14 08:00 26.08.14 08:00
59				<b>Projektgelder NRW _Kostenplanung</b>	<b>169 tage</b> <b>10.03.14 08:00</b> <b>10.11.14 17:00</b>
66				Projektgelder ausgegeben	0 tage 15.12.14 08:00 15.12.14 08:00
67				<b>EFilmbar</b>	<b>147 tage</b> <b>03.03.14 08:00</b> <b>01.10.14 17:00</b>
68				Werktaus	1 tag 18.03.14 08:00 18.03.14 17:00
69				Shopkit bestellen	95 tage 18.03.14 08:00 05.08.14 17:00
70				Bedarfsprüfung / Vergabe	90 tage 19.03.14 08:00 30.07.14 17:00
71				Bestellung	3 tage 31.07.14 08:00 04.08.14 17:00
72				Lieferung	30 tage 05.08.14 08:00 15.09.14 17:00
73				Standort 4. Etage, OPAC vesetzen	3 tage 11.09.14 08:00 15.09.14 17:00
74				Kostenplan inkl. Installation	1 tag 27.08.14 08:00 27.08.14 17:00
75				Stühle bereits vorhanden	0 tage 18.08.14 08:00 18.08.14 08:00
76				Beschilderung, Shopkit mit Infotext	10 tage 14.08.14 08:00 27.08.14 17:00

## Veranstaltungen

### Digitale Werkstatt

Das halbjährliche Programm mit über 20 zweistündigen Schnupperworkshops wendet sich an eher unerfahrene Computernutzer und wird vom Bibliotheksteam durchgeführt. Die Themen reichen vom Einstieg in Online-Shopping und Internet-Recherche über Passwortschutz und Computersicherheit bis hin zum Umgang mit Smartphone-Apps, iPads und eBooks. Über diese Grundlagen hinaus werden auch Anwendungen wie Blogging, Skype, Podcasts, Facebook, Twitter, Fotobearbeitung, Dropbox und Mindmapping vorgestellt. Anstelle langer theoretischer Einführungen steht ein praxisorientiertes Curriculum, das im EU-Projekt „Digital Literacy 2.0“ zusammen mit der Stiftung Digitale Chancen sowie sechs anderen Bibliotheken und Weiterbildungseinrichtungen in ganz Europa entwickelt worden ist.

► Die „Digitale Werkstatt“ konnte nur eingeführt werden, weil der zusätzliche Arbeitsaufwand auf viele Schultern verteilt wurde und im Mitarbeiterteam bereits vorhandenes Know-how genutzt und stetig weiterentwickelt wird. Die anfangs zum Teil bestehenden Ängste vor der neuen und ungewohnten Aufgabe konnten durch spezielle Train-the-Trainer-Schulungen ausgeräumt werden, die neue Reihe unterstützt daher auch die Personalentwicklung und Motivation.





## geeks@cologne für Technikinteressierte

Bei geeks@cologne dreht sich alles um Technologien, Webkultur und den Nerdfaktor. Das Format zielt auf technikaffine Erwachsene („Geeks“) und sorgt für gute Laune beim Vernetzen. Ob mit einem fulminanten Elektropopkonzert mit Lasershowneinlagen, einem Podiumsgespräch mit Kölner Wikipedianern oder dem 3D-Informationstag „3Day“: Die Trennung zwischen Bühne und Publikum wird aufgehoben. In lockerer Atmosphäre kommt es zum intensiven Austausch.

► Der Erfolg von geeks@cologne fußt auf einem breiten konzeptionellen Ansatz. Mitarbeitende fungieren hier als Scouts für neue Veranstaltungsideen auf dem aktuellen technischen Sektor. Bei „geeks@cologne“ werden aber nicht nur eigene kreative Veranstaltungsideen umgesetzt. Auch bereits etablierte Formate wie der Kölner „Science Slam“ oder das „Girl Geek Dinner“ wurden eingeladen, sich in der Bibliothek zu präsentieren – mit Gewinn für beide Seiten: einem attraktiven Ort für die Veranstalter und einem neuen Publikum für die Stadtbibliothek.

## Travel Slam – In einer guten Stunde um die Welt

„Reisende soll man nicht aufhalten, sondern erzählen lassen“. Beim neuen Veranstaltungsformat Travel Slam der Stadtbibliothek konkurrieren drei Abenteurer mit ihren Reisen um die Gunst des Publikums. Gefragt sind vor allem interessante Erlebnisse und die Fähigkeit, diese medial unterhaltsam vorzustellen. Die Interessenten müssen sich vorher bewerben. Der Abend wird kurzweilig moderiert und der Gewinner vom Publikum mit dem „Goldenen Travel-Zepter“ gekürt. Die Nachfrage an der Veranstaltung ist mit jeweils etwa 200 Besucherinnen und Besuchern groß. Die Altersstruktur ist so heterogen wie die der Travel-Slammer selbst.

► Mit ihrem gut ausgebauten Reisebestand ist die Stadtbibliothek ein idealer Treffpunkt für den Travel Slam. Der Wettbewerbsgedanke steht nicht im Vordergrund, sondern die Gemeinschaft von Gleichgesinnten. Die Show bildet eine Art Travellounge für vom Reisefieber Infizierte, der Austausch zwischen Publikum und Teilnehmenden steht im Zentrum. Der Kölner Produzent Frank Lustig hat das Format entwickelt; die Stadtbibliothek ist Kooperationspartnerin.





Eva Menasse



## Kulturprogramm

Das Kulturprogramm der Stadtbibliothek nimmt vor allem zwei Bereiche in den Fokus. Die Reihe „Wissenswert – Themen am Puls der Zeit“ widmet sich gesellschaftlichen Strömungen, politischen Ereignissen und aktuellen Wissenschaftsthemen. Zu „Wissenswert“ werden renommierte Autoren und Moderatoren eingeladen, miteinander ins Gespräch zu kommen – unterhaltsam, kontrovers und informativ. Die Reihe wurde vor einigen Jahren mit dem Wissenschaftsjournalisten Gert Scobel als Impulsgeber gegründet. Die Literaturarchive der Stadtbibliothek (Heinrich- Böll-Archiv und Literatur-in-Köln-Archiv) dokumentieren das literarische Leben der Stadt Köln. Die Veranstaltungsreihe „Das Rote Quadrat“ steht für Werkstattgespräche über die Kölner Literatur. Die neue Schriftenreihe „lik“ widmet sich Kölner Autorinnen und Autoren und gewährt Einblick in die Schätze der beiden Archive. Eigens konzipierte Ausstellungen werden häufig als Gemeinschaftsprojekte mit den weltweiten Städtepartnerschaften Kölns durchgeführt. Das aktuelle Kulturprogramm erscheint jeweils im Frühjahr und Herbst. Die Stadtbibliothek konnte bisher zahlreiche Gäste begrüßen, unter ihnen Peter Bieri, Gerald Hüther, Navid Kermani, Bascha Mika, Julian Nida-Rümelin, Wafaa el Sadik, Dieter Wellershoff oder Ranga Yogeshwar.

► Köln verfügt über eine reiche Literaturszene. Mit den eigenen Formaten des Kulturprogramms und den vielfältigen Veranstaltungen in den Stadtteilbibliotheken trägt die Stadtbibliothek zum kulturellen Repertoire Kölns bei. Dabei vernetzt sie sich mit Partnern wie Buchhandlungen, dem Kölner Literaturhaus, der Universität, den Akademien, Museen oder der freien Szene. Bei allen Veranstaltungen bleibt sie „im eigenen Haus“ und betont damit wirkungsvoll den Treffpunktcharakter der Bibliothek

Gert Scobel und Hubert Winkels



## Das städtische Bibliotheksnets

### Stadtteilkultur — Samstag ist Familientag

Kinder kommen mit ihren Eltern, Großeltern, Verwandten oder Freunden. Gemeinsam nutzt man die Bibliotheken zum Informieren, Erkunden und Verweilen. Die Samstagsöffnungen in den Stadtteilbibliotheken sind ein kundenfreundlicher Schritt, auf den die Menschen mit reger Inanspruchnahme reagieren. Samstags ist die Stadtbibliothek fest in Familienhand. Die Stadtteilbibliotheken sind — gut vernetzt mit unterschiedlichsten Kooperationspartnern — zentrale Anlaufstellen vor Ort. Sie werden als Kulturzentren mit attraktiven Veranstaltungsprogrammen für die ganze Familie wahrgenommen und bieten eine hohe Aufenthaltsqualität. Auch in den Stadtteilbibliotheken engagieren sich viele Ehrenamtliche, das menschliche Miteinander steht hier besonders im Vordergrund. Die Bibliotheken im „Veedel“ strahlen ganz besonders eine dem Kölner Lebensgefühl eigene Willkommenskultur aus.

► Eine Samstagsöffnung aller bis dahin an diesem Tag noch geschlossenen Stadtteilbibliotheken wurde 2009 mit einstimmigem Ratsbeschluss und als Sonderprojekt der Stadt bei extrem schwieriger Haushaltslage realisiert. Ergänzt durch den Einsatz von Studierenden konnte ein kostengünstiges Personalkonzept entwickelt werden.



## Modellcharakter: Die neue Minibib

Weithin sichtbar hat sie Signalwirkung für eine bundesweit einmalige Idee: Die neue Minibib im alten Wasserturm von Köln-Kalk. In historischem Ambiente wurde ein Raum für integrative Bibliotheksarbeit geschaffen und auch ein Treffpunkt für die Kalker Jugendlichen. Geschulte Ehrenamtliche beraten die Besucher, pädagogisch geschulte Spieletester veranstalten regelmäßige Gaming-Nachmittage und laden zum aktiven Mitmachen ein. Wie schon die „Minibib im Stadtgarten“ basiert auch das neue Projekt auf Inklusion und Vertrauen. Neuwertige lektorierte Buchspenden können ohne Ausweis und Angabe von persönlichen Daten kostenlos ausgeliehen werden.

► Die niederschwellige Konzeption der minibibs wurde in Zusammenarbeit mit dem „Förderverein Stadtbibliothek e.V.“ entwickelt, der sich auch um das Fundraising kümmerte. Der Bestand wird aus Bücherspenden lektoriert und unterscheidet sich bewusst von Tauschinitiativen wie den Bücherschränken. Die minibibs werden von geschulten ehrenamtlichen Teams betreut und werben als Sympathieträger für die professionelle Arbeit der Stadtbibliothek.





## Bildung und Integration

### Gaming „Gecheckt!“

Spielen und Lernen sind keine Gegensätze. In der der Stadtteilbibliothek Kalk gibt es die Spiel- und Lernzone „Games4Kalk“, die als Pilot für das Bibliothekssystem fungiert. In einer medienpädagogisch betreuten Gruppe testen Jugendliche angesagte Games. Die Ergebnisse werden in einem Blog veröffentlicht. Aktive inhaltliche Auseinandersetzungen und spielerisch-creatives Tun stehen auch hier im Vordergrund. Ob FIFA-Turnier, Senioren-Wii-Bowling oder Minecraft-Workshops des Kompetenzprojektes „Gecheckt!“ – die Testergebnisse in der Stadtteilbibliothek Kalk haben auch Signalwirkung für die Fachwelt. Zahlreiche Interessenten aus dem In- und Ausland informieren sich vor Ort über „Games4Kalk“.

► Die Stadtbibliothek Köln entwickelte frühzeitig Konzepte über die bloße Bereitstellung von PC- und Konsolenspielen hinaus. Gaming, durch die Gamescom in Köln verortet, sollte auch räumlich im Bibliothekssystem zu finden sein. Die medienpädagogisch begleitete Auseinandersetzung mit Computer- und Konsolenspielen ist möglich durch die enge Zusammenarbeit mit dem Team des „Spieleratgebers NRW“. Die Gestaltung des Spiel- und Lernbereichs „Games4Kalk“ wurde vom Land NRW gefördert.

## Sprach- und Leseförderung

Die Sprach- und Leseförderungsangebote der Stadtbibliothek beginnen bereits mit den „Bücherbabys“ und setzen sich altersspezifisch fort. Mit der Kindergarteninitiative „Papalapap“, dem „Leseclub für Kinder und Jugendliche“, „Ran-ans-Lesen“ für die Offenen Ganztagschulen sowie dem täglich stattfindenden Vorleseangebot der „LeseWelten“ werden Tausende von Kindern erreicht. Beispiel: „Kinder in aller Welt“: Vorlesen ist vielen Eltern aus anderen Kulturen fremd. In Elternseminaren vermittelt die Bibliothek diesen unverzichtbaren Beitrag zur Leseförderung. Die Nachfrage ist riesig, vor allem bei Multiplikatoren wie Lehrenden, Erziehenden oder Mitarbeitenden von Migrantenorganisationen. „Wir sprechen viele Sprachen“ ist das regelmäßig stattfindende Aktionsforum der Initiative. Dabei lesen Kinder aus vielen Nationen in ihren jeweiligen Herkunftssprachen einem öffentlichen Publikum vor. Die Veranstaltungen erfahren eine große Presseresonanz – auch in der türkischsprachigen Presse. Allen Kölner Grundschulen stehen außerdem die mehrsprachigen Medienkoffer der Stadtbibliothek für interkulturelle Unterrichtsprojekte zur Verfügung.

► Die Stadtbibliothek vernetzt sich bei der mehrsprachigen Arbeit mit Multiplikatoren wie den Interkulturellen Vereinen und den Rückruckgruppen. Die intensive Kontaktpflege einer Medienpädagogin zur multinationalen Kölner Bürgerschaft hat sich dabei als Erfolgsgarantie erwiesen.



## Willkommenskultur – Angebote für Zuwanderer

Über 1.400 Teilnehmer von Integrationskursen machen sich jährlich mit den Angeboten der Stadtbibliothek vertraut. Fast 100 Führungen mit Bibliotheksralleys und zahlreiche Workshops ermöglichen die selbstständige Nutzung der Bibliothek. In Zusammenarbeit mit bürgerschaftlichen Initiativen für die Flüchtlinge in Köln engagiert sich die Bibliothek als Treffpunkt zum Lernen. Dazu gehören Medienkoffer, mehrsprachige Lesungen, der Einsatz von Flüchtlingen als Ehrenamtliche und Multiplikatoren Schulungen. Weitere Module sind Workshops zu Themen wie Arbeiten in Deutschland, Erziehung, Gesunde Ernährung sowie Schule und Bildung, der Gesprächskreis „Leute treffen und Deutsch üben“ und der etwas andere Vorlesewettbewerb „Wer liest, gewinnt!“ für Teilnehmende von Integrationskursen.

► Das Bibliotheksangebot besteht aus mehreren Modulen, die je nach Bedarf individuell zusammengestellt werden können. Gemeinsames Charakteristikum dieser Veranstaltungen ist die Verbindung von praktischer Orientierung in der Bibliothek und Gesprächsmöglichkeiten mit Experten. In speziellen Train-the-trainer-Seminaren werden Dozenten mit den Angeboten der Bibliothek bekannt gemacht. Die enge Anbindung der Bibliothek an bereits bestehende Netzwerke mit intensiver Kontaktarbeit und permanentem Feedback ist sehr wichtig. Für eine längerfristige Zusammenarbeit schließen kooperierende Einrichtungen eine Interkulturelle Bildungspartnerschaft ab, zurzeit bestehen davon 15.



© Wiebke Vogt, Berlin

## Lernstudios — Menschen Mut machen

Wer nicht oder nicht ausreichend lesen und schreiben kann, lebt oft im Verborgenen. Fehlende Bildung bewirkt Isolation. Im Kölner „Bündnis für Alphabetisierung und Grundbildung“ bietet die Stadtbibliothek seit einigen Jahren Alphabetisierungskurse an. Nun wurden die Alpha-Lernstudios in den Stadtteilbibliotheken Kalk, Chorweiler, Nippes und Mülheim mit neuen Material-Boxen ausgestattet. Sie enthalten attraktive Medien und Werkzeuge für die Arbeit der ehrenamtlichen Lernpaten mit den Lernenden. In Chorweiler informierte die Ausstellung „Lesen & Schreiben — Mein Schlüssel zur Welt“ über den aktuellen Stand der Alphabetisierungsarbeit in Deutschland.

► Die Stadtbibliothek Köln ist Mitglied im Kölner Bündnis für Alphabetisierung und Grundbildung. Die Alpha-Lernstudios konnten im Verbund mit „Lernende Region – Netzwerk Köln e. V.“, „Volkshochschule Köln“ und anderen Trägern der Integrationsarbeit sowie mit Hilfe von Sponsoren realisiert werden.



## Internationaler Expertenaustausch

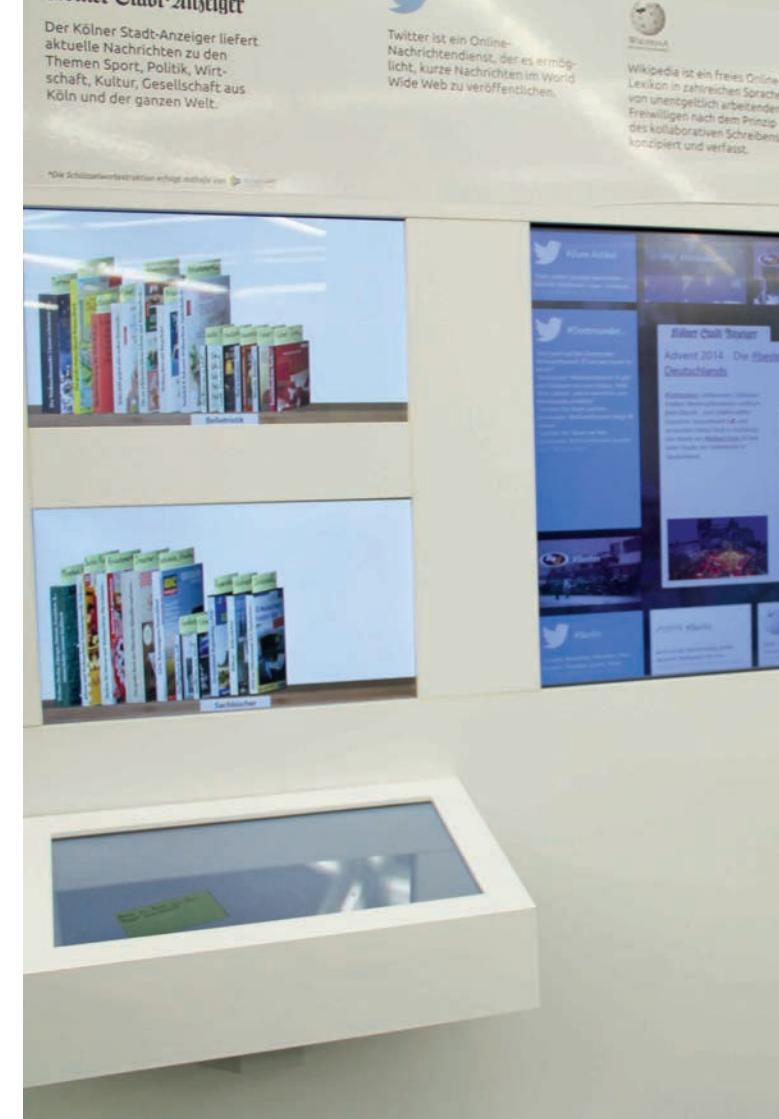
Die Stadtbibliothek Köln empfängt fast wöchentlich Gäste aus dem In- und Ausland und gibt ihr Know-how in Seminaren und Workshops – ebenfalls im In- und Ausland – in den unterschiedlichsten fachlichen Kontexten weiter. Beispielsweise auch am deutschen Bibliothekartag, bei Bibliothekskonferenzen auf allen Kontinenten oder bei IFLA-Konferenzen. Die Mitarbeiter publizieren regelmäßig in allen relevanten Fachzeitschriften. Die Stadtbibliothek bietet ein- bis mehrwöchige fachlich betreute Hospitationen an, die besonders von ausländischen Kolleginnen und Kollegen angenommen werden. Spezielle Bibliothekspartnerschaften wurden mit der Capital Library of China in Peking und der Hongkong Public Library abgeschlossen.

► Mit aktiven Kontakten zu den Bibliotheken mehrerer Kölner Partnerstädte unterstützt die Stadtbibliothek die internationalen Beziehungen der Stadt Köln. Ein herausragendes Beispiel ist die gemeinsame Initiative mit der Public Library in Indianapolis „One Book – Two Cities“: Zeitgleich wird in beiden Städten dasselbe Buch gelesen. Die Leseerlebnisse werden über Skype und in einem moderierten Blog ausgetauscht.

# Information und Technik

## Interaktionswand „Quellentaucher“

Der „Quellentaucher“ ist ein Forschungsprojekt, das die Verbindung von digitaler Welt und Bibliotheksbestand zum Ziel hat. Der Lehrstuhl Mensch-Computer Interaktion der Universität Konstanz hat hierfür eine neuartige Blended-Library-Installation geschaffen und in der Stadtbibliothek prototypisch installiert. Sie unterstützt auf spielerische Art sowohl das Entdecken und Stöbern als auch die zielgerichtete Recherche. Das Modul 1 („Expedition“) präsentiert auf einem großen Touchscreen stets aktuelle Nachrichten des Projektpartners Kölner Stadt-Anzeiger. Ausgehend von einer ihn interessierenden Nachricht kann der Besucher weitere Online-Quellen (u.a. Munzinger-Archiv, Wikipedia, Twitter, Foto- und Videoportal Digit) zu diesem Thema aufrufen. Auf zwei kleineren Monitoren werden dazu passende Sachbücher und Belletistik aus dem Bestand der Bibliothek in Form von virtuellen Bücherregalen dargestellt und Detailinformationen (Standort, Inhalt, Rezension u.a.) eingeblendet. Im Modul 2 („Tiefenrausch“) können die Nutzer auf einen großen horizontalen Touchscreen Aktionssteine auflegen, die eine Suche im Bibliotheksbestand auslösen. So wird eine Boole'sche Recherche anschaulich und leicht nachvollziehbar, was auch in bibliotheksdidaktischen Programmen sinnvoll eingesetzt werden kann.



## E-Reader auf dem Vormarsch

Digitales Lesen erfreut sich steigender Beliebtheit. Doch es gibt Unterschiede in der Handhabung der verschiedenen Geräte und beim Online-Zugriff. Die Stadtbibliothek hält die aktuellsten Modelle zum Testen und zur Ausleihe bereit, z. B. Tolino Vision 2, Kobo Aura mit HD-Display aber auch verschiedene Tablets und iPads. In kostenlosen E-Reader-Sprechstunden erfährt man alles Wissenswerte zum elektronischen Lesen und zur rapide wachsenden E-Book-Ausleihe. Als eine von vier Pilotbibliotheken der Onleihe setzt die Stadtbibliothek schon seit 2007 auf E-Medien. Die Kundschaft schätzt an diesem Angebot vor allem die neutrale und nicht-kommerzielle Beratung, das breite Angebot an E-Medien und den schnellen Support bei technischen Problemen, der mittels eines Ticket-Systems (der DigiAuskunft des hbz) effektiv und arbeitsteilig organisiert ist.



## IT-Lösungen

Durch Einsatz einer speziellen Software bei der Medienbeschaffung kann das Bestandsangebot optimal an die Kundenbedürfnisse angepasst werden, Trends lassen sich frühzeitig ermitteln und Betriebsabläufe gezielt steuern. Selbstbedienung ist durch den Einsatz der RFID-Technologie möglich, auch in allen Stadtteilbibliotheken – so entstehen keine Wartezeiten. In der Zentralbibliothek steht rund um die Uhr eine Außenrückgabe zur Verfügung. Der Krimiautomat, ein ausschließlich durch Sponsoren finanziertes Projekt, wirbt mit seiner 24/7-Ausleihe in der zentralen U-Bahn-Station Kölns für die Bibliothek. Mit RFID werden seit Kurzem auch interne Vorgänge bei der Medienbeschaffung optimiert und die Medien stehen noch schneller im Regal.

# DIE STADTBIBLIOTHEK KÖLN BLOGGT

[STARTSEITE](#) [MAKERSPACE](#) [ÜBER UNS](#) [IMPRESSUM](#) [RSS](#)



7  
MAR

Ich lese gerade...., „6 Uhr 41“ von  
Jean-Philippe Blondel



## HIGHLIGHTS AUS DER BIBLIOTHEK



### Arduino zum Ausleihen

Ab sofort haben wir zwei Arduinos in der Stadtbibliothek. Ihr könnt den Arduino zusammen in einem Paket mit einem Buch für Einsteiger für 2 Wochen bei uns ausleihen und in die Thematik des Programmierens schnuppern!



### Führerschein 3D-Druck: neue Termine

Seit Mitte 2014 hat unser guter alter 3D-Drucker einen kleinen Bruder bekommen – den Replicator Mini. Bei uns kann man einen Führerschein für den Mini machen. Im letzten

## Social Media

Wer sich mit der Stadtbibliothek über digitale Plattformen austauscht, gehört zu den Ersten, die Neues erfahren. Ob das Posten von Events, Service-Angeboten, Workshops oder mehr – neben den Klassikern Blog, Facebook und Twitter ist das Bibliotheksteam auch auf YouTube aktiv. Der Schulservice hilft per Prezi und Slideshare Schülern bei Facharbeiten und Referaten. Die Kunden können über einen Online-Empfehlungsdienst Buchrezensionen im Katalog veröffentlichen. Smartphone-Nutzern erleichtert ein „Mobiler Katalog“ die Recherche in den Bibliotheksbeständen. Via Skype werden Konferenzen mit internationalen Partnern geführt und Projekte abgewickelt. Ein internes Wiki sorgt für größtmögliche Transparenz und effizientes Wissensmanagement.

► Rund 200 Mitarbeitende der Stadtbibliothek sprechen in den sozialen Medien mit einer Stimme. Dazu wurde ein Redaktionsteam gegründet, das interne Guidelines entwickelte, damit sich möglichst viele einbringen können. Die Inhalte stammen im Rahmen einer „Rotation Curation“ von Mitarbeitergruppen des ganzen Bibliothekssystems. Das Redaktionsteam hat das letzte Wort.

## Zahlen, Daten, Fakten

### Das Bibliothekssystem

Zentralbibliothek

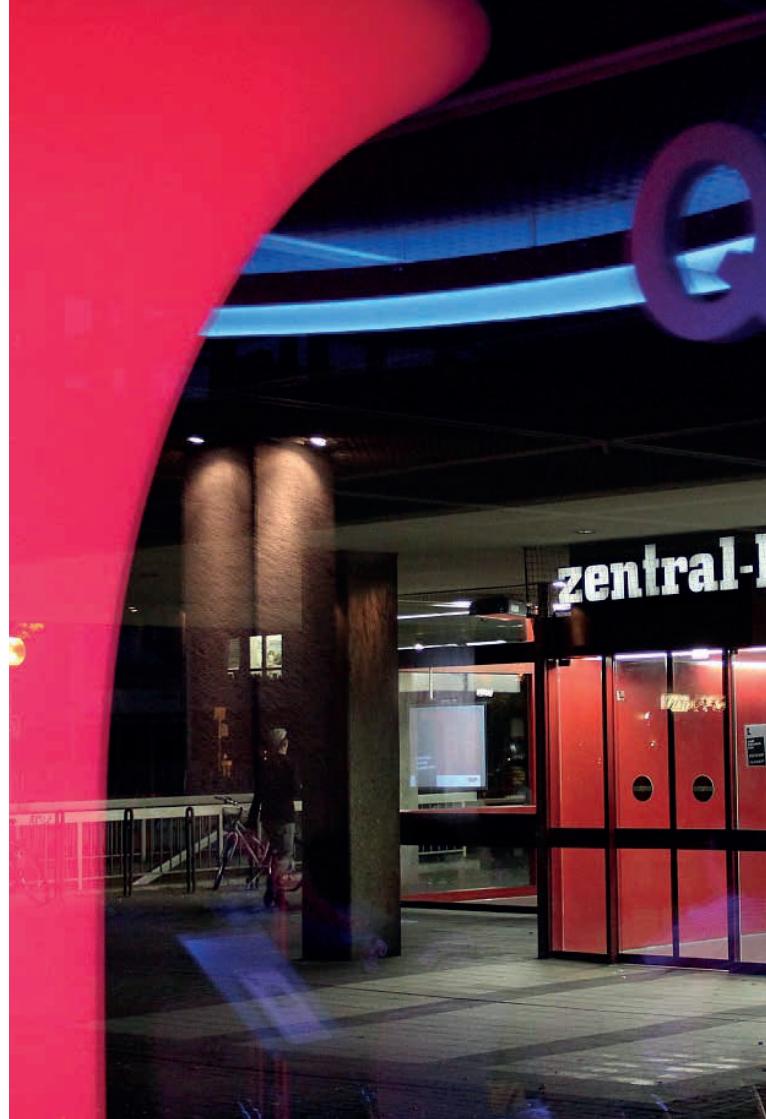
mit Kinderbibliothek, Musikbibliothek, Makerspace,  
Heinrich-Böll-Archiv, Literatur-in-Köln-Archiv (LiK),  
Blindenhörbibliothek, Bibliothek Germania Judaica e. V.

11 Stadtteilbibliotheken (Haus Balchem ist momentan wegen  
Renovierung nicht zugänglich)

20 Haltestellen des Bücherbusses

2 „Minibibs“ (Wasserturm in Kalk und Bücherbüdchen im  
Stadtgarten)

1 Krimi-Automat im U-Bahnhof Neumarkt



Die Stadtbibliothek ist mit ca. 2,2 Millionen Besuchern die am meisten genutzte Bildungs- und Kultureinrichtung in Köln. Die Lust an Medien ist bei den Kölnerinnen und Kölnern ungebrochen: Seit 2008 stieg die Medienausleihe um stolze 60%.

**446.550 Beratungs- und Informationsgespräche** wurden vom Bibliotheksteam geführt. Das sind 9,2 % mehr als im Vorjahr.

Insgesamt stehen den Bürgerinnen und Bürgern knapp **30.000 E-Books und andere elektronische Medien sowie E-Zeitschriften** zur Verfügung. 2013 gab es eine Nutzungssteigerung um 70%, 2014 weitere 25%.

Bei den klassischen Medien wurden 2014 in der Zentralbibliothek 7% mehr mitgenommen und auch in fast allen Stadtteilbibliotheken nahm die Medienausleihe zu. Den größten Zuwachs gab es mit 10% in der von den Azubis geführten Juniorbibliothek in Bocklemünd.

### Programm

Zu über 1.700 Veranstaltungen kamen im vergangenen Jahr 31.000 Besucherinnen und Besuchern. Mit Führungen wurden über 10.000 Personen erreicht.

### Die Ausleihrenner 2014

Belletristik	Jonas Jonasson: Die Analphabetin, die rechnen konnte
Sachbuch	Ware Bronnie: 5 Dinge, die Sterbende am meisten bereuen
Kinderbuch	Die drei ???-Kids: Fußballhelden
Hörbuch	Simon Beckett: Katz und Maus
Film	Oblivion
Kinderfilm	Epic – Verborgenes Königreich
Musik-CD	Bruce Springsteen: High hopes

### Social Media / Medien-Feedback 2014

Facebook	2.800 Follower – 20 % Zuwachs
Twitter	2.500 Follower – 25 % Zuwachs 5.250.000 Publikumskontakte
Blog	55.000 Aufrufe aus 82 Ländern 20 % Zuwachs
Printmedien	280 Berichte
Radio / TV	15 Berichte

### Team

Mitarbeiter / Stellen	206 / 149
Auszubildende	9
Ehrenamtliche	113



zentral-bibliothek