

Öffentlichen Bibliotheken. Nicht so in der Landeshauptstadt, wie Schelle-Wolff darlegte. Sie forderte ein Landesförderprogramm, das Anreize für die digitale Entwicklung Öffentlicher Bibliotheken gibt.

Im wissenschaftlichen Bereich verstehen sich die Universitätsbibliotheken dagegen als die Antreiber der Digitalisierung, wie Katrin Stump erläuterte. Aber auch hier fehle es an Förderung für die Digitalisierung von historischen Beständen. Dennoch, über Parteigrenzen hinweg konnte Henning Bleyl, der als Moderator die Parteienvertreter auf ihre Koalitionsaussagen hin genauer befragte, eine gewisse Übereinstimmung feststellen, Bibliotheken in ihrer unverzichtbaren gesellschaftliche Rolle anzuerkennen. Auf Verbindlichkeiten, wie die Schaffung eines übergeordneten Kulturförderungsgesetzes, wollte man sich im Detail allerdings nicht festlegen.

Am Nachmittag folgte ein anregendes und kreatives Vortrags- und Workshop-Angebot zur beruflichen Fortbildung. Der Vortragsbogen wurde hier von einem Blick in die Niederlande und deren nationaler Digitalstrategie über die Idee der Bibliothek und ihrer Zukunft hin zur aktuellen Digitalisierungsdebatte und ihrer bibliothekarischen Strategien gespannt. Zeitgleich boten interessante Workshops einen kreativen praktischen Beitrag zu Themen wie spielerische Vermittlung von Informationskompetenz, multimediale Leseförderung, MakerSpace-Angebote oder interessante Methoden, Nutzer und Nutzerinnen aktiv an der Gestaltung von Lernräumen zu beteiligen. Kurzum ein buntes Fortbildungsprogramm für so viele interessierte Teilnehmer und Teilnehmerinnen, dass in einigen Räumen der Platz kaum ausreichte. Am Ende der Tagung zeigten sich Organisatoren, Referenten und Teilnehmer gleichermaßen zufrieden, was nicht zuletzt für die notwendigen anstehenden Veränderungen in der niedersächsischen Bildungs- und Kulturlandschaft hoffen lässt. Bibliotheken sind jedenfalls gewillt und auch motiviert, ihren Beitrag dazu zu leisten.

Ellen van der Loos, Stadtbibliothek Nordhorn; Corinna Roeder, Landesbibliothek Oldenburg

Nachrichten

»Nao6« in der Humboldt-Bibliothek

Berlin. Als erste Öffentliche Bibliothek in Deutschland nimmt die Humboldt-Bibliothek den humanoiden Roboter »Nao6« in Empfang und setzt damit, als dritte Bibliothek in ganz Deutschland neben Köln und Wildau, Robotik für ihre medienpädagogischen Programme ein. Mit verschiedenen Veranstaltungsformaten lädt die Humboldt-Bibliothek in die Welt des Programmierens ein. Die Fähigkeit zu coden oder zu programmieren gewinnt beständig an Bedeutung. »Öffentliche Bibliotheken bieten seit jeher offene Zugänge zu Wissen für alle Bevölkerungsschichten. Deshalb ist es wichtig, dass wir hier die Möglichkeit

schaffen, zukunftsorientierte Themen wie Coding und Robotik der Öffentlichkeit nahezubringen«, betonte Bildungsstadträtin Katrin Schultze-Berndt (CDU) anlässlich der Begrüßung des Roboters Nao6 in der Humboldt-Bibliothek. Nao6 und weitere Robotik-Sets konnten die Reinickendorfer Bibliotheken erwerben, weil das Bibliotheksteam mit dem Projekt »Humbot« einen berlinweiten Ideen-Wettbewerb des Verbunds der Berliner Öffentlichen Bibliotheken (VÖBB) gewann.

Max-Herrmann-Preis 2018 für AG der Gedenkstättenbibliotheken

Berlin. Ende vergangenen Jahres hat die Arbeitsgemeinschaft der Gedenkstättenbibliotheken (AGGB) die wichtigste Auszeichnung, die in Deutschland für Verdienste um das Bibliothekswesen vergeben wird, erhalten. Die AGGB wurde 1998 gegründet als

Lernen 4.0 – Wettbewerb um die besten Lernkonzepte

Die Deutsche Initiative für Netzwerkinformation (DINI) sucht Ideen für neuartige Lernkonzepte an Hochschulen und Universitäten.

Augmented-Reality-Apps, 3D- und Videobrillen – digitale Werkzeuge verändern die Lehre an Hochschulen und Universitäten. Doch was halten Studierende von digitalen Lehr- und Lernmethoden? DINI sucht in einem studentischen Wettbewerb nach den besten Ideen für das Lernen der Zukunft.

Unter dem Motto »Lernen 4.0 – Gestalte Deinen Lernraum« werden

- Ideen für individuelle oder kooperative Lernumgebungen,
- Konzepte für Online-Lernräume oder physische Lernräume,
- Anwendungen von Virtual oder Augmented Reality für die Lehre sowie
- innovative Lernkonzepte oder persönliche Lerntools

gesucht.

Bis zum 1. Juni 2019 können sich Studierende aller Hochschulen in Deutschland als Einzelpersonen oder Teams an dem Wettbewerb beteiligen. Die Visionen können als Ideenskizzen, Konzeptarbeiten oder andere kreative Beiträge in analoger und digitaler Form eingereicht werden. Kriterien des Wettbewerbs sind Innovation, Kreativität, Usability, Realisierbarkeit und Reichweite der eingereichten Beiträge. Eine Jury aus Expertinnen und Experten wird die eingereichten Beiträge begutachten. Die beste Idee wird mit 5 000 Euro prämiert.

Weitere Informationen gibt es unter: <https://www.dini.de/wettbewerbe/lernen-40-gestalte-deinen-lernraum/>