

Vorwort	5
Abbildungsverzeichnis	12
Tabellenverzeichnis	12
Abkürzungsverzeichnis	13
1 Einleitung	15
1.1 Problemstellung	15
1.2 Erkenntnisinteresse	16
1.3 Fragestellung und Zielsetzung	17
1.4 Methodisches Vorgehen	17
1.5 Aufbau der Arbeit	17
1.6 Stand der Forschung und Literaturlage	18
2 Makerspaces	21
2.1 Definitionen	21
2.1.1 Maker und Makerspace	21
2.1.2 Hackerspace	22
2.1.3 Fab Lab	22
2.2 Die Maker-Bewegung	23
2.3 Die Maker-Philosophie	25
2.4 Ausstattung und Angebote von Makerspaces	26
2.4.1 Making-Werkzeuge	26
2.4.2 Angebote in Bibliotheken	27
2.5 Finanzierung von Makerspaces	29

2.6 Makerspaces als Aufgabe von Öffentlichen Bibliotheken	30
2.6.1 Bibliotheken als Orte des Lernens und der Wissenskonstruktion	30
2.6.2 Bibliotheken als Vermittler von Informations- und Medienkompetenz	31
2.7 Making und pädagogische Bezüge	32
2.8 Entwicklungstrends	33
3 Empirische Studien zum Medien- und Freizeitverhalten	35
3.1 Ergebnisse der KIM-Studie 2016	35
3.1.1 Medienausstattung und Gerätebesitz	35
3.1.2 Themeninteressen der Kinder	36
3.1.3 Freizeit und Medien	37
3.2 Ergebnisse der JIM-Studie 2016	39
3.2.1 Medienausstattung	39
3.2.2 Non-mediale Freizeitaktivitäten	39
3.2.3 Medienbeschäftigung in der Freizeit	41
3.3 Anknüpfungsmöglichkeiten für Making-Angebote	42
4 Makerspaces in Öffentlichen Bibliotheken – Good Practice	45
4.1 Kriterien für die Auswahl der Praxisbeispiele	45
4.2 Makerspaces in Deutschland	45
4.2.1 Makerspace der Stadtbücherei Ibbenbüren	46
4.2.2 Digital Storytelling in der Stadtbibliothek Köln	47
4.3 Makerspaces in den USA	49
4.3.1 „Makerspace Mondays“ der Carroll County Public Library	49
5 Konzeptentwicklung	51
5.1 Kooperationspartner und Absprachen	51
5.1.1 Absprachen und Vorbereitungen	51
5.1.2 Schul- und Stadtteilbücherei Weibelfeldschule	52
5.1.3 Weibelfeldschule Dreieich	54
5.2 Bibliothekspädagogische Grundlagen der Konzeptentwicklung	55
5.2.1 Auswahl der Zielgruppe	55
5.2.2 Lernziele der Veranstaltung	56

5.2.3 Die didaktische Reduktion	57
5.2.4 Auswahl des Themas und der Inhalte der Veranstaltung	58
5.2.5 Programmablauf und Planungsraster	60
5.3 Durchführung	64
5.4 Evaluation	70
5.4.1 Methoden	71
5.4.2 Auswertung	74
6 Fazit und Ausblick	87
Literaturverzeichnis	89
Anhang	99
Anhang A: Anschreiben Klasse 5f	99
Anhang B: Präsentationsfolien „Virtuelle Realität“	100
Anhang C: Aufgabenstellung	102
Anhang D: Handout „CoSpaces“	103
Anhang E: Fragebogen für die Klasse	106
Anhang F: Fotos der Veranstaltung	107
Anhang G: Interviewleitfaden Bibliothekarin und Lehrerin	113