



# BIBLIOTHEK 2.0 - DIE BIBLIOTHEK ALS LERN- UND GAMING-ORT

**KINDERN AUS FINANZIELL BENACHTEILIGTEN FAMILIEN** ist der gleichberechtigte Zugang zu vielen gesellschaftlichen Bereichen und Erfahrungen ihrer Altersgenossen häufig versperrt oder zumindest erschwert, beispielsweise bei Freizeit, Kultur und Sport. Daher engagiert sich die Wilhelm-Liebknecht-/Namik-Kemal-Bibliothek als etablierte und niedrigschwellige Freizeit-, Bildungs- und Kultureinrichtung mit besonderen Angeboten für diese Zielgruppe. Im Einzugsgebiet der Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße sind der Anteil von Kindern und Jugendlichen in Bedarfsgemeinschaften sowie die Anzeichen materieller Kinderarmut besonders hoch und weist auf soziale Ungleichheiten beim Hineinwachsen in die Gesellschaft hin. Das Projekt BILGO – Bibliothek als Lern- und Gaming-Ort unterstützt die Kinder und Jugendlichen aus dem Aktionsraum Kreuzberg Nordost außerschulisch auf ihrem Bildungsweg und bei dem Erwerb von Medienkompetenz, indem es Begleitung, Beratung und frei zugänglichen Lern- und Aufenthaltsraum anbietet sowie begleitete Freizeitmöglichkeiten schafft.

»MIT BILGO WOLLEN WIR EINEN BEITRAG LEISTEN, BESTEHENDE BILDUNGSDEFIZITE IM KIEZ ABZUBAUEN UND DIE SOZIALE INTEGRATION VON KINDERN UND JUGENDLICHEN AUS EINKOMMENSCHWACHEN FAMILIEN ZU FÖRDERN. ÜBER DAS ANGEBOT UNSERER GAMING ZONE ERREICHEN WIR DIE JUGENDLICHEN.«

**Ranija Hemieda,**

*Bibliotheksleitung Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße*

**MIT DER KONSEQUENTEN WEITERENTWICKLUNG DER MITTELPUNKTBIBLIOTHEK** zu einem Lern- und Aufenthaltsort, der Raum für Begegnungen und Austausch schafft, reagiert die Stadtbibliothek Friedrichshain-Kreuzberg auch auf den digitalen Wandel und dessen Auswirkungen auf das Nutzerverhalten der Bibliotheksbesucherinnen und -besucher. Insbesondere über das Angebot einer Gaming-Zone erreicht das Projekt die Kinder und Jugendlichen unabhängig von deren Sprache, Kultur und Geschlecht.

**DER EFRE FÖRDERT DAS PROJEKT** im Rahmen des Programmes „Bibliotheken im Stadtteil II (BIST II)“ und trägt so dazu bei, die Folgen sozialer Ungleichheit kurzfristig zu mildern und langfristig abzubauen.



Die Wilhelm-Liebknecht-/Namik-Kemal-Bibliothek bietet Lesestoff für alle Altersgruppen an

## RAUM FÜR BEGEGNUNG, BILDUNG, TEILHABE

Um die Bibliothek als Lern- und Aufenthaltsort mit niedrigschwelligem Zugang zu stärken, verfolgt BILGO verschiedene Handlungsschwerpunkte. Bei der täglichen Lernbetreuung am Nachmittag unterstützen zwei pädagogische Honorarkräfte Kinder und Jugendliche bei den Hausaufgaben, der Prüfungsvorbereitung oder auch bei der Sprach- und Leseförderung. Das Angebot steht dabei allen Altersgruppen offen, eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Einmal wöchentlich hilft eine Honorarkraft im Rahmen der offenen Computersprechstunde bei Themen rund um die Nutzung von PC und Internet. Um den Kindern und Jugendlichen kulturelle Teilhabe an der Gaming-Kultur zu ermöglichen, gibt es eine Gaming-Zone. An zwei Tagen in der Woche haben die Mädchen und Jungen hier die Gelegenheit, betreut durch eine Honorarkraft Spiele auf verschiedenen Spielekonsolen zu erkunden. Zusätzlich bietet die Bibliothek regelmäßige Informationsveranstaltungen zum Einfluss des Gaming auf das Mediennutzungsverhalten für Kinder, Jugendliche und Eltern an. Medienpädagogische Weiterbildungen für die Bibliotheksbeschäftigten runden das Handlungskonzept ab.

## DER EFRE INTEGRIERT

Der Europäische Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) unterstützt die Bibliothek durch die Förderung von Honorarmitteln aus dem Programm BIST II dabei, zielgruppenspezifische Angebote zur Verfügung zu stellen. Die Gaming-Zone wird im Rahmen der Zukunftsinitiative Stadtteil II (ZIS II) aus dem Programm Sozialer Zusammenhalt gefördert. So begleitet der EFRE die Bibliothek auf ihrem Weg zu einem attraktiven Lern- und Aufenthaltsort, der nachbarschaftliche Begegnung und lebendigen Austausch ermöglicht.

## EFRE WIRKT IN BERLIN

Mit den EFRE-Mitteln soll im Rahmen des BIST II ein spezifischer Beitrag zur Verbesserung der sozialen Integration in den benachteiligten Quartieren und zur Sicherung guter Teilhabechancen aller Bevölkerungsgruppen erreicht werden. BIST II ist Teil der Zukunftsinitiative Stadtteil II zum Abbau von Ungleichheiten bei den innerstädtischen Lebensbedingungen. Durch Unterstützung des Projektes BILGO trägt der EFRE dazu bei, bestehende Ungleichheiten hinsichtlich des Zugangs zu Kultur und Wissen in einem benachteiligten Berliner Quartier abzumildern.

### So bewirkt der EFRE konkret, dass

- Kinder und Jugendliche aus einkommensschwachen Herkunftsfamilien Zugang zu Bildung, Wissen und Kultur erhalten.
- die Mittelpunktbibliothek Adalbertstraße als niedrigschwellige Freizeit-, Bildungs- und Kultureinrichtung gestärkt wird.
- bestehende soziale Ungleichheiten abgebaut werden.
- der Stadtteil aufgewertet und sozial stabilisiert wird.



*Der PC-Arbeitsplatz steht allen Bibliotheksnutzenden zur Verfügung*



*Die Wilhelm-Liebkecht-/Namik-Kemal-Bibliothek liegt zentral in der Adalbertstraße*



*Im Stuhlkreis wird medienpädagogisch gearbeitet*

### FÖRDERRICHTLINIE: KONTAKT:

**FÖRDERSCHEWERPUNKT 4** BEZIRKSAMT FRIEDRICHSHAIN-KREUZBERG  
Nachhaltige Stadtentwicklung

**FÖRDERINSTRUMENT** Ansprechpartnerin: Anne Maase  
E-Mail: Anne.Maase@ba-fk.berlin.de  
ZIS II / BIST II

**FÖRDERSUMME** STADTBIBLIOTHEK FRIEDRICHSHAIN-KREUZBERG  
131.211 €, 49 % davon EFRE

**PROJEKTLAUFZEIT** Ansprechpartnerin: Ranija Hemieda  
E-Mail: Ranija.Hemieda@ba-fk.berlin.de  
10.05.2019 – 31.12.2022  
Homepage: [www.berlin.de/stadtbibliothek-friedrichshain-kreuzberg/wir-ueber-uns/projekte/artikel.842003.php](http://www.berlin.de/stadtbibliothek-friedrichshain-kreuzberg/wir-ueber-uns/projekte/artikel.842003.php)

### Bildnachweis:

Bezirksamt Friedrichshain Kreuzberg / GFBM gGmbH

### Redaktion und Gestaltung:

ariadne an der spree GmbH

