



# Digitale Erlebniswelt Wildeshausen – MakerSpace

## Präambel

Die Angebote des *MakerSpace* in der *Digitalen Erlebniswelt Wildeshausen* fördern und stärken die digitale und mediale Teilhabe aller im Landkreis lebenden Bürgerinnen und Bürger. Sie zielen im Einzelnen darauf ab, die digitalen Kompetenzen der Bürger/innen auf- und auszubauen und bieten Hilfestellung und Beratung im Umgang mit digitalen Medien im privaten und beruflichen Alltag. Mit dem Ladenlokal in der Innenstadt versteht sich der *MakerSpace* als Treffpunkt vor Ort und unterstützt gleichermaßen die Stadt Wildeshausen in ihrer Funktion als Mittelzentrum im Landkreis Oldenburg.

## 1. Zielgruppen

Der *MakerSpace* wendet sich grundsätzlich an alle Altersgruppen, sowohl an digital Interessierte als auch an Menschen mit geringer(er) Medienkompetenz. Sie erhalten im direkten Kontakt die Möglichkeit, digitale Medien kennenzulernen und technische Geräte zu erproben. Insbesondere auch Laufkundschaft wird durch die zentrale Lage der *Digitalen Erlebniswelt Wildeshausen* in der Innenstadt erreicht. Hier können spontan und bedürfnisorientiert Fragen oder Anliegen geklärt werden. Darüber hinaus steht die technische Ausrüstung im Rahmen von schulischen Arbeitsgemeinschaften zur Verfügung. Der *MakerSpace* möchte die digitale Teilhabe im privaten und beruflichen Kontext für alle Menschen im Landkreis ermöglichen.

## 2. Inhalte

Der *MakerSpace* stellt den Nutzerinnen und Nutzern einen großen Bestand an digitalen Geräten und Produktionsmitteln zur Verfügung, die diese niedrigschwellig und barrierefrei kennenlernen und erleben können. Während an einer Auswahl von mobilen Endgeräten wie Tablets, Laptops, Smartphones und -watches alltägliche Anwendungsfragen direkt und anschaulich umgesetzt werden können, werden an verschiedenen Geräten Themen des Smart Homes dargestellt.

Im Bereich Druck stehen 3D-Drucker sowie Plotter zur Verfügung. Robotik und Mikrokontroller bieten sich als Einstieg in das Programmieren an. Die Virtual und Augmented Reality lassen sich in Apps und / oder über entsprechende Brillen entdecken. Alle technischen Geräte können mit umbaubaren und an den jeweiligen Bedarf anpassbaren Lerninseln erlebt, erprobt und genutzt werden. Dabei kann der Bereich des *MakerSpace* flexibel mit dem angebundenen *Studio* verbunden werden.



Der *MakerSpace* bietet ein breites Spektrum an digitalen Themen an. Neben der individuellen Beratung und dem Austausch von Informationen zu digitalen Geräten und Anwendungen wird auch explizit auf bestimmte Bereiche und Geräte eingegangen. An Thementagen oder in Themenwochen können Interessierte sich z. B. zu Themen wie Smart Home, Virtual und Augmented Reality oder 3D-Druck erkundigen und erhalten Informationen, was hier zu beachten ist. Mit kleinen Lerninhalten, den sogenannten Lern-Snacks, können sich Interessierte über bestimmte digitale Vorgänge informieren. Themenwünsche können durch Interessierte eingereicht und an Thementagen oder mit Hilfe der Lern-Snacks angeboten/vertieft werden. Durch Kooperationen mit ansässigen digitalen Akteuren können spezifische Themen vermittelt werden. Sie können als Experten und Expertinnen agieren oder Material und Geräte bereitstellen, um z. B. den Umgang mit Drohnen zu demonstrieren, Künstliche Intelligenz näherzubringen oder die Konfiguration eines Routers vorzuführen.

Zudem werden Kursangebote der VHS Wildeshausen und von Bildungseinrichtungen aus dem Umkreis veröffentlicht, damit Besucher/innen auf weiterführende Angebote aufmerksam gemacht werden und so erste Kenntnisse erwerben oder bereits Gelerntes vertiefen können.

Schul- und andere Lerngruppen sind eingeladen, nach einer Einführung durch Mitarbeitende, themenbezogene Projekte eigenverantwortlich durchzuführen. Ein Stammtisch zu digitalen Themen bietet Gelegenheit zum Austausch.

### 3. Personal

Der *MakerSpace* öffnet mit mindestens einer/einem fachlich qualifizierten Mitarbeitenden für Beratung und Information in Präsenz. Zur Erfüllung des oben genannten Angebotes ist notwendigerweise ein Vollzeitäquivalent erforderlich. Ergänzend ist die Einbeziehung eines bzw. einer FSJ-Leistenden geplant. Das Personal für den *MakerSpace* und das Studio stehen in Abhängigkeit zueinander.

### 4. Kosten

Der Besuch im *MakerSpace* ist für Bürgerinnen und Bürger grundsätzlich kostenfrei. Schulen, Vereine, Unternehmen und andere Bildungseinrichtungen können den *MakerSpace* gegen eine geringe Gebühr für bspw. die Durchführung von Workshops exklusiv nutzen. Beratungen für Bürgerinnen und Bürger finden währenddessen nicht statt.



## 5. Marketing / PR

Das Schaufenster des umgebauten Ladengeschäfts ist ansprechend und informativ gestaltet. Ein prominent darin platzierter, großer Monitor macht auf Veranstaltungen aufmerksam und veranschaulicht mit szenischen Einspielern die Möglichkeiten des *MakerSpace*. Auch themenverwandte Veranstaltungen von Kooperationspartnern werden hier angekündigt, um Interessierte über die Stadtgrenzen hinaus zu vernetzen und mit Bildungsangeboten zu versorgen. Über einen Kundenstopper werden Passanten angesprochen und aufgefordert, sich niedrigschwellig ein eigenes Bild der Angebote des *MakerSpace* zu machen. In den regionalen Zeitungen erscheinen bereits in der Phase des Aufbaus Artikel zum Angebot des *MakerSpace*. Dort werden nach dem Anlaufen die angebotenen Thementage und -wochen fortlaufend beworben. Das Programmheft der VHS stellt die *Digitale Erlebniswelt Wildeshausen* vor und weist auf ihr Angebot hin.