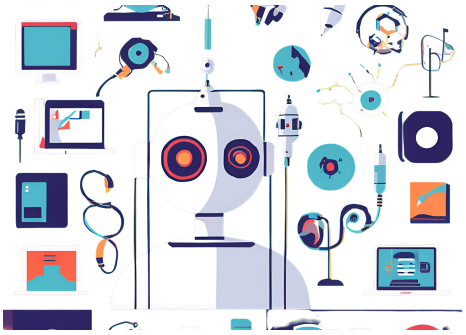


Bibliotheken DigiFit

Bibliotheken DigiFit ist ein mobiles-Makerspace-Projekt, das digitale Bildung dorthin bringt, wo sie gebraucht wird: in die Bibliotheken des Landkreises. Vier Boxen zu den Themen Digitale Spielereien, Audio, Video, Robotik samt passender Fortbildungen touren durch 15 Partnerbibliotheken und machen zeitgemäße Medienkompetenz erlebbar. So entstehen niedrigschwellige Angebote für Kinder, Jugendliche und Erwachsene direkt vor Ort. Das Projekt ist Teil des Rahmenprogramms der World Design Capital Frankfurt RheinMain 2026 und stärkt Bibliotheken als moderne, offene Lernorte.

PROJEKTDATEN	
Projekttitel:	Bibliotheken DigiFit – Mobiler Makerspace für Bibliotheken im ländlichen Raum
Projektträger:	Rheingau-Taunus-Kreis | Fachdienst IV.3 Kultur
Rahmenprogramm:	World Design Capital Frankfurt RheinMain 2026
Projektlaufzeit:	Fokusjahr 2026
Zielregion:	15 Bibliotheken im Rheingau-Taunus-Kreis

🎯 Ausgangslage & Zielsetzung

In Zeiten knapper werdender Ressourcen wird der Bedarf an digitaler Bildung und Orte der Teilhabe größer. Wir verstehen den Landkreis als Lernraum und Bibliotheken als ideale wohnortnahe Lernorte – wenn Ausstattung und Know-how verfügbar sind.

Die Ziele:

- **Sicherung digitaler Teilhabe durch niedrigschwellige, mobile Angebote in allen 15 Bibliotheken**

- **Stärkung lokaler Bibliotheken als Dritte Orte und zeitgemäße Lern- und Begegnungsräume**
- **Förderung von Medien- und Zukunftskompetenzen (u. a. kreatives Gestalten, Problemlösen, kritisches Denken)**
- **Aufbau eines nachhaltigen Netzwerks zwischen Kommunen, Bibliotheken und Bildungsakteuren im Kreis**

👥 Zielgruppen

Multiplikatoren	Fokusgruppen	Breitenwirkung
Bibliothekspersonal und pädagogische Fachkräfte	Kinder und Jugendliche	Alle Bürgerinnen und Bürger der Region

🛠️ Konzept & Kernmaßnahmen

Der Mobile Makerspace ist als flexibles, modulares System konzipiert: Technik, Materialien und Anleitungen kommen in transportfähigen Boxen in die Bibliotheken. Bibliotheksteams werden befähigt, Angebote eigenständig umzusetzen und weiterzuentwickeln. Durch Rotation und gemeinsame Standards entsteht ein hochwertiges Angebot im gesamten Kreis.

Die Bausteine:

1. **Vier thematische Boxen: Digitale Spielereien, Audio, Video, Robotik**
2. **Rotation durch alle 15 Partnerbibliotheken ab Medienzentrum RTK**
3. **Praxis-Tage und Hands-on Fortbildungen für Multiplikatoren**
4. **Niedrigschwellige Angebote für alle Altersgruppen**

📦 Die vier Themenboxen

🎮

Digitale Spielereien

VR-Brille mit Zugang zu Plattform, interaktive Apps und digitale Kreativtools für spielerisches Lernen

🎙️

Audio & Podcast

Mikrofone, Aufnahmegeräte, Schnittprogramme – für eigene Podcasts, Hörbücher und Soundexperimente

🤖

Robotik & Coding

Programmierbare Roboter

zum Experimentieren und Tüfteln

📹

Video & Medienproduktion

Kameras, Greenscreen, Schnittsoftware – für kreative Videoproduktionen und digitales Storytelling

🚀 Mehrwert für die Region

- Ressourceneffizienz durch geteilte Nutzung hochwertiger Technik
- Digitale Bildung kommt direkt zu den Menschen im Landkreis
- Netzwerkbildung zwischen den 15 Kommunen des Kreises
- Stärkung der Bibliotheken als moderne Lernorte
- Nachhaltige Kompetenzentwicklung vor Ort

Beitrag zur Chancengleichheit in ländlichen Regionen