

Bildung im Wandel.

Entwicklungen und Trends von Vermittlungsformaten im digitalen Zeitalter

Prof. Dr. Anke Petschenka

TH Köln

Round Table der Gemeinsamen Kommission von dbv und VDB Informationskompetenz

11.12.24 | Online

Impulsvortrag & Austausch mit Expert*innen im Bereich der IK-Vermittlung



ZBIW, erstellt mit Adobe Firefly

Bildung im Wandel – Kontextualisierung

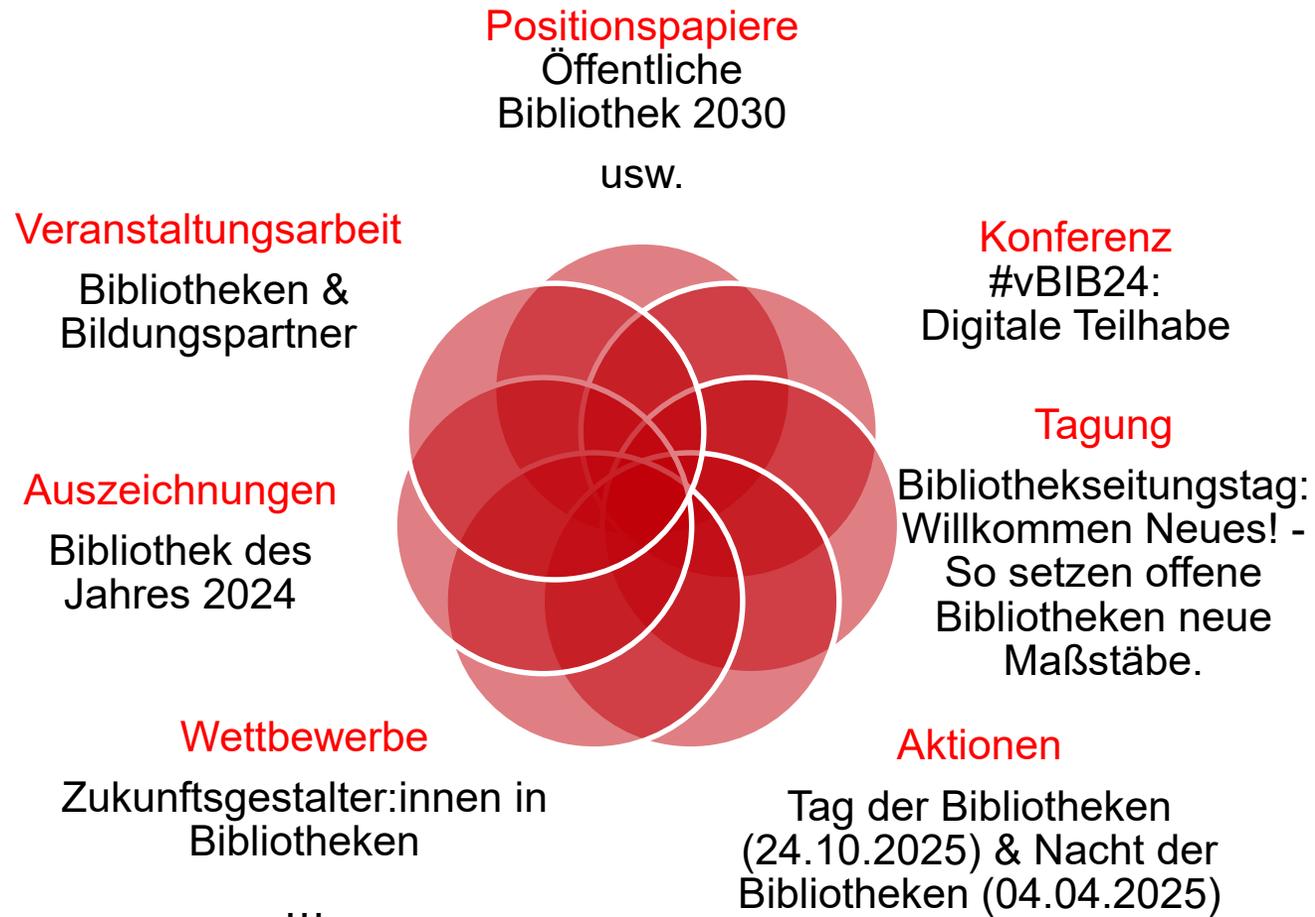
Die Kultusministerkonferenz (KMK) und das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) haben mit dem Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation (DIPF) am 17.06.24 den Bericht „**Bildung in Deutschland 2024**“ vorgestellt.

- Der 10. Bildungsbericht widmet sich dem Thema „Berufliche Bildung“.
- Der 9. Bildungsbericht (2022) widmet sich dem Thema „Bildungspersonal“. Gut ausgebildetes pädagogisches Personal ist der Schlüssel für Lern- und Bildungserfolg.
- 8. Bildungsbericht (2020): **Bildung in einer digitalisierten Welt**
 - Bildung ist der zentrale Schlüssel für eine informationskompetente Gesellschaft
 - Bibliotheken sind unverzichtbar für die Ausbildung der Medien- / Informationskompetenz
 - Bildung ist der zentrale Schlüssel für Ausbildungs- und Fortbildungsabschlüsse – auch im Kontext der beruflichen Bildung sowie des Life-Long-Learning.

Bildung im Wandel – Kontextualisierung

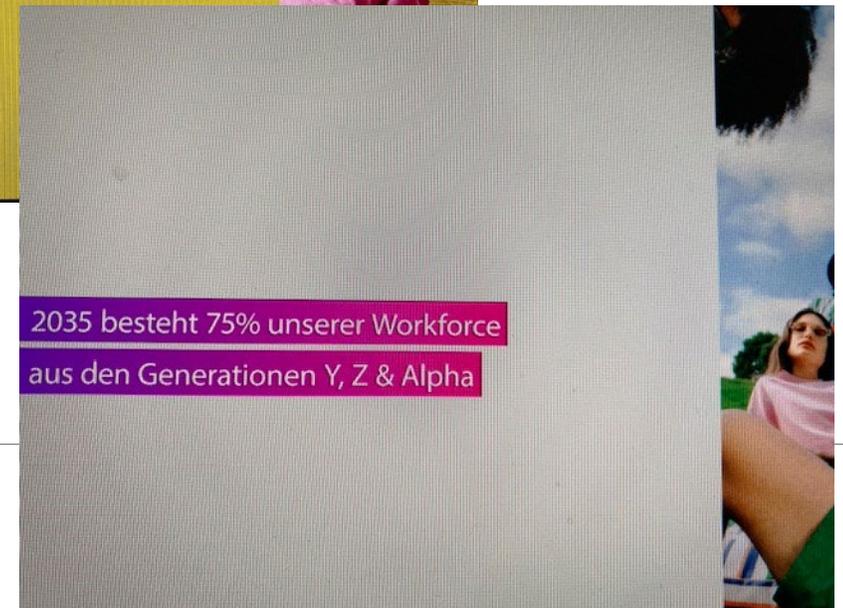
- Laut dem Bildungsbericht „**Bildung in Deutschland 2024**“ lag die Weiterbildungsbeteiligung 2022 bei lediglich 54 Prozent und verfehlt das Ziel der Regierung, die Quote bis 2030 auf 65 Prozent zu steigern.
 - Mit ihrem vielfältigen Schulungsangebot bzw. Weiterbildungsspektrum tragen Bibliotheken in ihrem Themensegment zur Erreichung dieses Ziels bei.
 - Die Wahrnehmung von Schulungsangeboten in Bibliotheken kann dazu beitragen, dass Weiterbildung in Bezug auf die Lebensspanne wahrgenommen wird.
- Um **die Agenda 2040** der Vereinten Nationen zu verwirklichen, ist die Gestaltung innovativer Angebote zur Förderung der Medien- und Informationskompetenz von entscheidender Bedeutung.
 - Mit ihrem Schulungsangebot bzw. Weiterbildungsspektrum zur Förderung von Medien- und Informationskompetenz tragen Bibliotheken entscheidend zum Bildungsauftrag bei.

Bildung im Wandel – Kontextualisierung



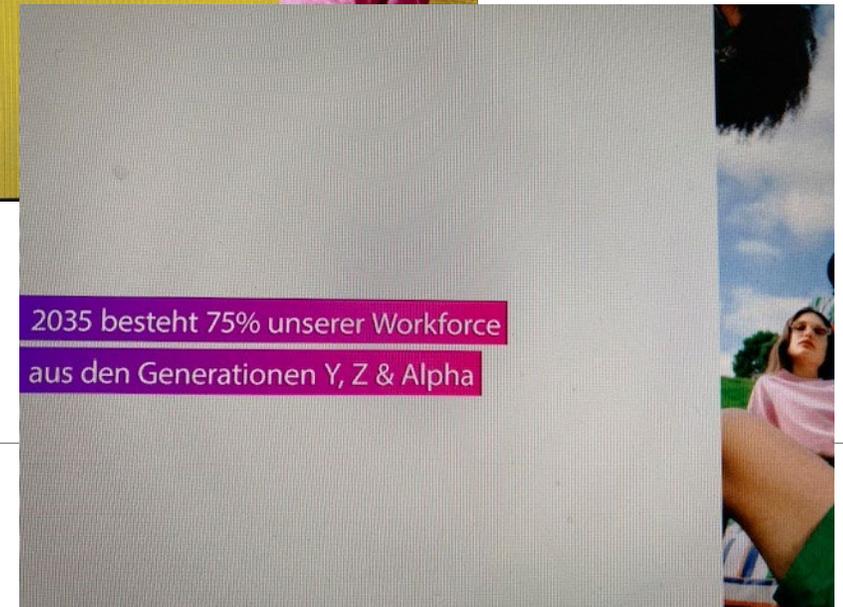
Bibliotheksleitertag am 27.11.2024: Dr. Steffi Burkhart „Alles neu oder was? Ihre Bibliothek auf Zukunftskurs mit KI und den Generationen Z und Alpha“

- Generationenwandel im Blick behalten (Nutzende & Beschäftigte)
 - Life-Work-Balance von Bedeutung
 - Hoher Grad an Digitalisierung und Verweildauer online (~ 70h/Woche)
- Bezeichnung der Generationen
 - Babyboomer 1950-1964
 - Generation X 1965-1979
 - Generation Y 1980-1994
 - Generation Z 1995-2009
 - Generation Alpha 2010-2024



Bibliotheksleitertag am 27.11.2024: Dr. Steffi Burkhart „Alles neu oder was? Ihre Bibliothek auf Zukunftskurs mit KI und den Generationen Z und Alpha“

- Generationenwandel im Blick behalten (Nutzende & Beschäftigte)
 - Life-Work-Balance von Bedeutung
 - Hoher Grad an Digitalisierung und Verweildauer online (~ 70h/Woche)
- Bezeichnung der Generationen
 - *Babyboomer* 1950-1964
 - *Generation X* 1965-1979
 - *Generation Y* 1980-1994
 - *Generation Z* 1995-2009
 - *Generation Alpha* 2010-2024



Bibliotheksleitertag am 27.11.2024: Dr. Steffi Burkhart „Alles neu oder was? Ihre Bibliothek auf Zukunftskurs mit KI und den Generationen Z und Alpha“

- 5 Antreiber für eine sinnvolle Arbeit: Statusorientierung ↔ Nutzenorientierung
- **Beitragsorientierung (Societal Dimension)**
 - Beitragsorientierte Mitarbeiter*innen empfinden Sinn in ihrer Arbeit, wenn sie einen Nutzen für Dritte schaffen.
- **Gemeinschaftsorientierung (Social Dimension)**
 - Mitarbeitende mit Gemeinschaftsorientierung finden Kraft und Sinn in der Arbeit, wenn sie sich als Teil einer Gruppe mit ähnlichen Werten und Interessen wahrnehmen.
- **Leidenschaftsorientierung (Personal Dimension)**
 - Selbstentfaltung und herausfordernde Ziele erreichen. Muss durch Unternehmenskultur und Führungskräfte ermöglicht werden.



Schwerpunkt des Impulsvortrags:

Entwicklungen und Trends von Vermittlungsformaten im digitalen Zeitalter

- Petschenka, A. (2024). Gestaltung von E-Learning-Angeboten in Bibliotheken zur Förderung der Medien- und Informationskompetenz. *Bibliothek Forschung und Praxis*. <https://doi.org/10.1515/bfp-2024-0087>

Entwicklungshorizonte 2000 – 2024 - 2030

- **Traditionelle Bildungsformate:** Klassenzimmer, Vorlesungen und Seminare als Formate um zumeist analoge Lehr- und Lernmethoden zu praktizieren.
- **Erste digitale Ansätze:** Einführung von Computern und Internet in den Bildungsprozess in den späten 20. und frühen 21. Jahrhundert.
 - 2000 ff.: **E-Learning-Plattformen:** Coursera, edX, Udemy und andere. Sie bieten die Möglichkeit, Kurse von Universitäten weltweit online zu belegen.
 - 2005 ff.: **Blended Learning:** Kombination von Online- und Präsenzlernen. Flexibilität und individualisiertes Lernen stehen im Vordergrund.
 - 2010 ff.: **Flipped Classroom:** Umgekehrtes Unterrichtsmodell, bei dem Schüler sich den Lernstoff zu Hause aneignen und die Unterrichtszeit für Interaktion und Vertiefung nutzen.
- **2024ff.:** Lernplattformen, Applikationen, Video- und Audioproduktionen, Gamification, KI-Unterstützung, usw.

Neue Technologien 2010 – 2024 - 2030

- **Lern-Apps und Gamifizierung/Gamifikation:** Motivationssteigerung durch spielerische Elemente in der Bildung.
- **Virtuelle und Erweiterte Realität (VR/AR):** Immersive Lernerfahrungen und neue Informationswege ermöglichen.
- **Künstliche Intelligenz (KI):** Unterstützung der individuellen Lernwege und personalisierte Bildungsangebote durch datenbasierte Analyse.
- Trendberichte: Gartner Hype Cycle, IFLA Trendreport, usw.

Lernapplikationen & Gamifizierung/Gamifikation

1. Lernapplikationen („Gamified Learning Apps“)

- Lern-Apps vermitteln mit spielerischen Elementen (z.B. Quizzes) Medienkompetenz, bei denen Nutzende Punkte sammeln und Abzeichen verdienen, oder durch Szenarien, in denen sie Informationen finden und auswerten.
- Neben bewährten Apps wie Actionbound und Biparcours gibt es auch Plattformen, die verschiedene Funktionen (Navigation, Entdeckungsreise) vereinen.

2. Gamifizierung (Gamifikation)

- Gamifizierung oder Spielefizierung genannt, bezeichnet die Anwendung von Designprinzipien und Spielmechaniken auf andere Anwendungen und Prozesse, beispielsweise zur Erreichung von betrieblichen Zielen.
- Zu den spieltypischen Elementen zählen Erfahrungspunkte, Fortschrittsanzeigen, Ranglisten, Preise, Auszeichnungen.

Lernapplikationen & Gamifizierung/Gamifikation – Beispiele

1. Lernapplikationen („Gamified Learning Apps“)

- Bibliotheksralleye selbständig durchführen, UB der U Flensburg
- Bibliotheksralleye selbständig durchführen, Hochschulbibliothek Niederrhein
- Smartphone-Rallyes mit Actionbound, UB HU Berlin
- Biparcours (Angebot für Bildungseinrichtungen in NRW)

2. Gamifizierung / Gamification

- Hochschul- und Kreisbibliothek Bonn-Rhein-Sieg (LMS Badges, Classroom-Feedback-Werkzeugen wie PINGO oder Kahoot)
- Moodle-Kursräume (Badges, H5P)
- Selbststudium: TN müssen Level 1 schaffen, um in Level 2 und später noch weiter aufzusteigen. Spielende können gegen andere TN antreten, oder extra Punkte sammeln (Kollaboration)
- Bibliotheksführung: Für Level 1+2 sind Aufgaben im analogen Raum zu bestehen. Ab Level 3 muss zusätzlich die Online-Recherche einbezogen werden.

Virtuelle und erweiterte Realität – Mögliche Einsatzszenarien

1. Virtuelle Realität

- Erleben oder Erproben von Themen oder Experimenten
 - Heranführung an technische Umsetzung, erste Erfahrung mit der Technik sammeln
 - Optimierung von Arbeitsprozessen, insbesondere in Bereich Konstruktion und Technik

2. Erweiterte Realität

- Informationsvermittlung über technische Endgeräte
 - computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung
 - Display eines Smartphones oder Tablets, realer Raum

3. Mixed Realität

- Informationsvermittlung mittels virtueller und erweiterter Realität

Virtuelle und erweiterte Realität – Beispiele

1. Virtuelle Realität

- Stadtbibliothek Köln: Bibliothek der Dinge (Ausleihe), Makerspace (Ausprobieren)
- UB Mannheim: ExpLAB (Labor zum Ausprobieren), AR/VR/MR
- Die Hochschulbibliothek der FH Aachen hat gemeinsam mit dem Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik eine Kooperation vereinbart (Makerspace, Bibliothek der Dinge)

2. Erweiterte Realität

- KAP1-Bibliotheks-App: Kernfunktionen sind: Orientierung im Raum, Aktivitäten: Begegnen und Kommunizieren und Animationen: Entdecken und Erleben
- Mögliche AR-Anwendungen
 - mit Zusatzinformationen zu Medien für Besucher*innen
 - zur Unterstützung von Bibliothekar*innen
 - für Zusatzinformationen zu Kulturgütern in Archiven
 - Augmented Books ('Wonderbook: Book of Spells from J.K. Rowling', 'Moby Dick' from Interactive Novels by Penguin Books).

Künstliche Intelligenz – Mögliche Einsatzszenarien (unter Vorbehalt)

1. **(Verbesserte) Katalogsuche:** KI kann die Suchfunktionen in Bibliothekskatalogen verbessern, indem sie Nutzenden personalisierte Suchergebnisse bietet, Suchanfragen besser versteht und relevante Materialien vorschlägt.
2. **Automatisierter Support und Chatbots:** KI-gestützte Chatbots können häufig gestellte Fragen beantworten, bei der Navigation durch Kataloge helfen und Informationen über Bibliotheksdienste bereitstellen, was zu einer gesteigerten Benutzerfreundlichkeit führt
3. **Inhaltsanalyse und Erschließung:** KI kann bei der automatischen Indexierung und Kategorisierung von Inhalten helfen, indem sie Text- und Bilderkennungstechnologien nutzt. Dadurch können Bibliotheken große Mengen an Daten effizienter verarbeiten und bereitstellen.
4. **Personalisierte Empfehlungen:** KI kann Benutzerpräferenzen analysieren und ähnlich wie Streaming-Dienste personalisierte Buchempfehlungen oder Leselisten vorschlagen. Dies kann das Benutzererlebnis verbessern und die Nutzung der Bibliotheksressourcen fördern.

Künstliche Intelligenz – Mögliche Einsatzszenarien (unter Vorbehalt)

- 5. Automatisierung von Routineaufgaben:** KI kann bei der Automatisierung von zeitaufwändigen Aufgaben wie der Sortierung von Büchern, der Bestandsüberprüfung oder dem Ausleih- und Rückgabeverfahren helfen.
- 6. Sprach- und Texterkennung:** Mithilfe von KI können gedruckte Texte in digitale Formate umgewandelt werden.
- 7. Data Analytics für (bessere) Entscheidungen:** KI kann Datenanalyse betreiben, um Einblicke in das Nutzungsverhalten zu liefern und dadurch Bibliotheken bei der Planung von Ressourcenallokationen und der Verbesserung von Dienstleistungen zu unterstützen.
- 8. Unterstützung von Barrierefreiheit:** KI-basierte Tools können behinderten Nutzern den Zugang zu Bibliotheksressourcen erleichtern, beispielsweise durch Sprachausgabe, Textvergrößerung oder übersetzte Gebärdensprache.

Künstliche Intelligenz – Beispiele (u.a. aus TaskCards entnommen, siehe Artikel „Implikationen von generativen KI-Systemen für die Informationskompetenz-Vermittlung“, Anke Wittich & Stefan Dreisiebner)

1. **Bibliothek der ETH Zürich, Kursangebote**

- Korrekt zitieren – Plagiate vermeiden: sicher zum wissenschaftlichen Text
- Wissenschaftliches Schreiben: ChatGPT effektiv und verantwortungsbewusst nutzen.
- Wissenschaftliches Schreiben mit ChatGPT und anderen KI-Tools verbessern.

2. **Bibliothek der TU München**

- Korrekt zitieren – Plagiate vermeiden

3. **Verbund der Öffentlichen Bibliotheken Berlin**

- Chatbot, KI-Assistent
- [https://www.voebb.de/aDISWeb/app?service=direct/0/Home/\\$DirectLink&sp=SPROD00](https://www.voebb.de/aDISWeb/app?service=direct/0/Home/$DirectLink&sp=SPROD00)

4. **TaskCard „Künstliche Intelligenz zur Förderung von IK“: Community ist aufgerufen zu ergänzen**

<https://www.taskcards.de/#/board/f6009218-6d45-49c2-8a45-053da454b963/view?token=69535cdf-aaa4-43e7-bf61-1afa1741e487>

Didaktik im E-Learning: Weiterentwicklung aufgrund von technologischen Innovationen und veränderten Lernbedürfnisse

- 1. Lernerzentrierter Ansatz:** E-Learning-Plattformen bieten personalisierte Lernerfahrungen, die auf individuelle Bedürfnisse und Lernstile abgestimmt sind. Die Art der Vermittlung von Inhalten und die Lernerfahrung durch Aufgaben hat sich verändert. → Microlearning, selbst gesteuertes Lernen, Anwendungsbezüge und Reflektion.
- 2. Blended Learning:** Die Kombination aus Online-Lernen und Präsenzveranstaltungen ist populärer geworden. Vorteile beider Methoden nutzen und flexibel auf die Umstände der Lernenden einzugehen.
- 3. Microlearning:** Diese Methode gewinnt an Popularität, da sie Lerninhalte in kleinen, leicht verdaulichen Einheiten anbietet, was besonders für mobiles Lernen geeignet ist.
- 4. Interaktive und adaptive Lerninhalte:** E-Learning-Plattformen integrieren interaktive Elemente wie Quizze, Simulationen und Spiele, um das Engagement und den Lernerfolg zu erhöhen. Adaptive Lerntechnologien passen den Lernpfad an die Leistung des Lernenden an.

Didaktik im E-Learning: Weiterentwicklung aufgrund von technologischen Innovationen und veränderten Lernbedürfnisse

- 5. Soziales Lernen:** Digitale Tools fördern die Kollaboration und Interaktion zwischen Lernenden über Foren, Chats und soziale Netzwerke, was das Gemeinschaftsgefühl stärkt und kooperatives Lernen unterstützt.
- 6. Fokus auf Kompetenzerwerb:** Anstatt sich nur auf Wissenserwerb zu konzentrieren, legen moderne E-Learning-Programme Wert auf die Entwicklung von Kompetenzen und praktischen Fähigkeiten.
- 7. Barrierefreiheit und Inklusion:** Es gibt mehr Bemühungen, E-Learning-Plattformen barrierefrei und inklusiv zu gestalten, um den Zugang für Lernende mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu gewährleisten.
- 8. Nutzung von KI und Analytik:** Künstliche Intelligenz und Datenanalyse werden eingesetzt, um Lernverhalten zu verfolgen, Lernergebnisse zu personalisieren und frühzeitig Unterstützung zu bieten.

Didaktik im E-Learning: Präsenzlehre

- **Lernerzentrierung** vs. Lehrzentrierung durch Reflektion, Auslagerung von Inhalten in den digitalen Raum (Inverted-Prinzip, Blended-Learning, selbst gesteuertes Lernen).
- **Interaktion**: analog: Frage-Antwort; digital: digitales Ranking, World-Cloud
- **Partizipation**: Tandem- oder Gruppenarbeit, Ergebnisse können ggf. digital zur Verfügung gestellt werden (GoogleDoc, digitale Pinnwand, usw.)
- **Neue motivierende Formate** (Wissensvermittlung to go: Information & Exploration & Reflektion (Interaktive Rallye, integrierte Quizzes)
- **Kürzere Formate**, kürzere modulare auf einander aufbauende Einheiten (30min High-Noon-Formate, Einsteiger- und Aufbaukurse)
- **Aufbereitung von Inhalten** auch digital (Inhalte der Präsenzlehre online abrufbar – als Screencast oder Podcast (Reihe), Interaktive Rallye, usw.
- **Generell**: Anreize setzen (Teilnahmebescheinigung), Anwendungskontexte aufzeigen, Bibliothek als unterstützender Akteur promoten.

Didaktik im E-Learning: Onlinelehre

- **Lernzentrierung** vs. Lehrzentrierung: Didaktisches Konzept ähnlich wie in Präsenz, jedoch durch Einbezug von Infrastrukturen und Tools (Zugang ermöglichen, ggf. höherer Zeitaufwand in der Vor- und Nachbereitung, Zeit für Übergänge einplanen, usw.)
- **Interaktion** (zahlreiche Möglichkeiten im VK-System selbst, durch Einbezug von digitalen Angeboten)
- **Partizipation**: Breakout-Räume im VK-System, weitere Tools
- **Neue Formate & kürzere Formate** (Modularität, Bezüge auf andere Wissensseinheiten herstellen).
- **Aufbereitung von Inhalten**: Text-Bild-Kombination (PPP), heute: vielmehr multimodale Elemente einbinden, Interaktion und Partizipation stärken
- **Generell**: Anreize setzen (Badges, Lernfortschritt anzeigen bspw. H5P, Personalisierung durch Lernpfade im LMS oder auch Chatbot oder auch Direktlink zur Zoom-Sprechstunde)

Medien- und Informationsdidaktik

- Die Mediendidaktik befasst sich mit der Gestaltung, dem Einsatz und der Evaluation von Medien im Lehr- und Lernprozess. Sie untersucht den optimalen Einsatz verschiedener Medienarten zur Verbesserung der Lernergebnisse und beschäftigt sich mit der Auswahl geeigneter Medien basierend auf Lernzielen, Inhalten und den Bedürfnissen der Lernenden.
- Die Informationsdidaktik hingegen befasst sich mit dem didaktischen Umgang mit Informationen und fördert die Informationskompetenz, um relevante Informationen zu identifizieren, zu bewerten und ethisch sowie rechtlich korrekt zu nutzen. Sie definiert Lernziele und entwickelt Methoden sowie Strategien zur Vermittlung von Informationskompetenz. Auch die Qualitätssicherung multimedialer Angebote und die Wirksamkeitsmessung zur Verbesserung informationsdidaktischer Maßnahmen sowie die Akzeptanz von E-Learning-Angeboten werden in diesem Zusammenhang in den Fokus genommen.

(vgl. Kerres (2024); Michel (2016); Hanke et al. (2013), Goertz (2020), Sonnberger und Bruder (2022), Breidenbach (2022)).

Medien- und Informationskompetenz

- Die Medienkompetenz:
 - Schorb bezeichnet Medienkompetenz als „die Fähigkeit, auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen und Inhalte, sich Medien anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln zu gestalten“.
- Die Informationskompetenz
 - „Informationskompetenz ist eine Schlüsselqualifikation der modernen Informationsgesellschaft und ein entscheidender Faktor für den Erfolg in Studium, Forschung und Beruf.“

(vgl. Hanke et al. (2013); Michel (2016); Schorb (2005); Portal für Informationskompetenz der deutschen Bibliotheken)

Medienkompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Coding-Projekte und Hackathons

- Coding-Projekte in Bibliotheken bereichern das Bildungsportfolio und fördern die digitale Bildung der Gesellschaft. Sie vermitteln grundlegende Programmierfähigkeiten und kreative Problemlösungen. Beliebt sind die jährliche Code-Week als auch Hackathons, bei denen Teilnehmende in Intensiv-Workshops an Projekten arbeiten und ihre Lösungen präsentieren.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen oder/und Beschäftigte einer ÖB & WB
- ❖ *Einsatzszenarien:* mehrstündige oder mehrtägige Veranstaltung
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Interaktion und Partizipation
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Medien- und Informationskompetenz

Medienkompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Library Carpentries

- Library Carpentries ist ein Programm der Carpentries-Organisation, das Beschäftigte in Bibliotheken in grundlegenden Daten- und Softwarefähigkeiten schult. Die Carpentries umfassen drei Hauptprogramme: Software Carpentry, Data Carpentry und Library Carpentry. Diese zielen darauf ab, grundlegende Daten- und Softwarekenntnisse im wissenschaftlichen Kontext zu vermitteln.
- ❖ *Zielgruppen:* Beschäftigte einer Bibliothek (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* mehrstündige oder mehrtägige Veranstaltung
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Interaktion und Partizipation
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Medien- und Informationskompetenz

Medienkompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Gamified Learning-Apps

- Lern-Apps mit spielerischen Elementen vermitteln Medienkompetenz durch Quizspiele, bei denen Nutzende Punkte sammeln und Abzeichen verdienen, oder durch Szenarien, in denen sie Informationen finden und auswerten. Neben bewährten Apps wie Actionbound und Biparcours gibt es auch Plattformen, die verschiedene Funktionen (Navigation, Entdeckungsreise) vereinen. Einige Applikationen, wie die KAP1-Bibliotheks-App, setzen sogar auf Augmented Reality.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* selbstgesteuertes Lernen, hohe Modularität
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Interaktion, je nach Szenario auch Partizipation
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Medien- und Informationskompetenz

Medienkompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Maker-Spaces

- Ein MakerSpace ist ein offener Kreativraum, der Menschen die Möglichkeit bietet, gemeinsam an innovativen Projekten zu arbeiten, zu lernen und Ideen umzusetzen. Diese Räume sind üblicherweise mit einer Vielzahl an Werkzeugen, Maschinen und Technologien ausgestattet, die es Nutzenden ermöglicht, eigene Projekte unter Einsatz von 3D-Druckern, 3D-Scannern, Audio-, Video- und Fotobearbeitung) zu entwickeln und zu realisieren.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* selbstgesteuertes Lernen, je nach Szenario auch kollaboratives Lernen
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Partizipation, je nach Szenario auch Interaktion
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Medienkompetenz

Informationskompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Selbstlernmodule

- Die Selbstlernmodule bestehen aus Texten, Videos und interaktiven Aufgaben mit automatisiertem Feedback. Sie unterstützen Studierende und Forschende zeit- und ortsunabhängig in Informationskompetenz, Wissenschaftlichem Arbeiten, Datenbankrecherche und Literaturverwaltung.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* kurze aufeinander abgestimmte Lerneinheiten
- ❖ *Einbindung der TN:* selbstgesteuertes Lernen, hohe Modularität, hoher Grad an Interaktion
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Informationskompetenz

Informationskompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Virtuelle Beratung und Online-Sprechstunden

- Virtuelle Beratung und Online-Sprechstunden sind Serviceangebote in Bibliotheken, um Fragen zu Dienstleistungsangeboten zum Wissenschaftlichen Arbeiten zu beantworten. Diese können auch per Webkonferenz angeboten werden.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* kurze intensive Beratungssituation
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Interaktion
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Informationskompetenz

Informationskompetenz im Fokus: Vermittlungsformate

Interaktive Rallyes

- Interaktive Rallyes sind didaktische Spiele, die Wissen und Kompetenzen spielerisch vermitteln. In Bibliotheken machen sie Nutzende mit Ressourcen und Dienstleistungen vertraut und fördern Informationskompetenz. Aufgaben wie Buchsuche, Datenbankrecherche und das Lösen von Rätseln zu digitalen Medien sind oft Bestandteil.
- ❖ *Zielgruppen:* Bibliotheksnutzende unterschiedlicher Altersgruppen (ÖB & WB)
- ❖ *Einsatzszenarien:* kurze / mehrstündige Führungen
- ❖ *Einbindung der TN:* hoher Grad an Interaktion
- ❖ *Kompetenzvermittlung:* Informationskompetenz

Medien- und Informationskompetenz im Fokus: Akteure bibliothekarischer Kontext

- Die gemeinsame Kommission Informationskompetenz von dbv und VDB führte von 2014-2023 den **Best-Practice-Wettbewerb Informationskompetenz** durch, der nun ab 2024 als „**Best-Practice-Slam Informations- und Medienkompetenz**“ weitergeführt wird.
- Der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv) initiierte 2019-2022 das Projekt „**Netzwerk Bibliothek Medienbildung**“, um Beschäftigte in Bibliotheken in Medienbildung zu qualifizieren. Von 2022-2025 wird das Projekt mit dem **Schwerpunkt „kleine Bibliotheken in ländlichen Räumen**“ fortgeführt.
- Die Fachstelle für Öffentliche Bibliotheken in NRW unterstützt den Aufbau von Projekten durch gezielte Fördermaßnahmen
- Forum Bibliothekspädagogik (→ Januar 2026, TH Köln & KAP1 Düsseldorf)
- ...

Beispiele zur Förderung von Medienkompetenz: Bonn-Rhein-Sieg & KAP1

- **Hochschul- und Kreisbibliothek der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg**
- Zentralbibliothek der Stadtbüchereien Düsseldorf im KAP1

Beispiele zur Förderung von Medienkompetenz: Hochschul- und Kreisbibliothek der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, E-Learning-Abteilung

- **Zertifikatsprogramme:**
 - „*E-Tutor*in*“ richtet sich an studentische Hilfskräfte und interessierte Studierende und umfasst Themen wie Didaktik, Konzeption digitaler Lernangebote und E-Moderation in virtuellen Räumen.
 - „*E-Teacher*“ zielt auf Lehrende, Lehrbeauftragte und Mitarbeitende der Hochschule ab und behandelt Didaktisches Design der digitalen Lehre, Interaktions- und Aktivierungsmethoden und E-Moderation in virtuellen Räumen.
- **Projekt „Kompass Digitale Lehre“:** Lehrende berichten in kurzen Videos über ihre Erfahrungen mit dem Medieneinsatz. Dieses Format bietet Orientierung, vermittelt Ansprechpartner*innen und regt zum persönlichen Austausch an.
- Im **Podcast „Bildungsfenster“** sprechen seit vier Jahren Lehrende, Studierende sowie Kunst- und Literaturschaffende über Digitalisierung.
- Im **videoLAB** der Hochschulbibliothek stehen technisches Equipment, verschiedene Studios und bald auch ein MakerSpace für kreative Medienprojekte zur Verfügung.

Beispiele zur Förderung von Medienkompetenz: Zentralbibliothek der Stadtbüchereien Düsseldorf im KAP1

- Das KAP1 bietet Workshops zu Themen der digitalen Mediennutzung, Social Media Management und audiovisueller Gestaltung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene an, um deren Medienkompetenz zu fördern.
- MakerSpaces und Kreativräume sind mit moderner Technik wie 3D-Druckern, VR-Equipment und Audio-/ Videoproduktionssoftware ausgestattet. Zusätzlich fördern Projekte kreatives Denken und technische Fertigkeiten durch "Hands-on"-Angebote in MakerSpaces sowie Events wie Hackathons und Game Jams.

Beispiele Förderung von Informationskompetenz: Hochschul- und Kreisbibliothek der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

- Die Hochschul- und Kreisbibliothek Bonn-Rhein-Sieg konzentriert sich bei der Förderung von Informationskompetenz auf das **Wissenschaftliche Arbeiten**, das curricular in den Fachbereichen verankert ist. Dabei arbeitet sie eng mit den Fachbereichen zusammen und übernimmt die Veranstaltungsbegleitung für einen Fachbereich.
- Neben Schulungen bietet die Bibliothek Beratungs- und Selbstlernangebote sowie die **Online-Reihe „BibLounge“** an, um Einblicke in Tools und Themen rund ums Studium und das Wissenschaftliche Arbeiten zu geben.
- Für Forschende gibt es spezielle Veranstaltungen zu den Themen Informationskompetenz, Wissenschaftliches Schreiben und zum Umgang mit Forschungsdaten.

Beispiele Förderung von Informationskompetenz: Zentralbibliothek der Stadtbüchereien Düsseldorf im KAP1

- Das KAP1 bietet zur Förderung von Informationskompetenz zielgruppenspezifische Angebote an.
- Im Fokus steht der **souveräne Umgang mit digitalen Ressourcen**. Veranstaltungen lehren **effektive Recherche, Identifikation zuverlässiger Quellen und kritische Bewertung von Informationen**. Themen wie **Fake News** und das **Anfertigen von Facharbeiten** sind besonders gefragt

Interaktion

- Welche Angebote bieten Sie in Ihren Institutionen an?
 - Förderung von Medienkompetenz
 - Förderung von Informationskompetenz

Wieso getrennt voneinander denken?

- Vermittlungsformate zur Förderung von Medien- und Informationskompetenz
 - Technik & Information
 - Robotik & Information
 - usw.
- Angebote zur Verfügung stellen, die sowohl Medien- als auch Informationskompetenz vereinen
 - KI & IK: Umgang mit ChatGPT und Recherche in einer Datenbank: Vergleich (reflexiver Ansatz)
 - Coding & IK: Programmierung und Recherche (praktischer Ansatz)
 - Smartphone/Tablet & IK (explorativer Ansatz)

Literatur- und Quellenangaben

- Agenda 2030 der Vereinten Nationen (UN): <https://www.biblio2030.de/>.
 - Dreisiebner, Stefan; Petschenka, Anke; Wittich, Anke (2024). Implikationen von generativen KI-Systemen für die Informationskompetenz-Vermittlung. In: o-bib : Das offene Bibliotheksjournal. Vol. 11, S. 1 - 7.
 - Hanke, Ulrike; Straub, Martina; Sühl-Strohmenger, Wilfried (Hrsg.) (2013). Informationskompetenz professionell fördern: Ein Leitfaden zur Didaktik von Bibliothekskursen. Berlin, Boston: De Gruyter Saur.
 - Kerres, Michael; Klar, Maria; Mulders, Miriam (2022). Informationskompetenz neu denken: Von Google zu ChatGPT, Erwachsenenbildung, 70(2), S. 52-57 DOI: 10.13109/erbi.2024.71.2.52
 - Lins, Maike (2024). Mit Augmented Reality orientieren, navigieren, vernetzen – eine App für die Zentralbibliothek Düsseldorf im KAP1: Der Weg zur App: Einbindung in die Digitalstrategie der Zentralbibliothek. In: BIBLIOTHEK – FORSCHUNG UND PRAXIS, 48 (1), 115-119.
<https://doi.org/10.1515/bfp-2023-0062>
-
- Nationaler Bildungsbericht „Bildung in Deutschland 2024“: <https://www.bildungsbericht.de/de/startseite>.

Literatur- und Quellenangaben

- Petschenka, Anke (2024). Gestaltung von E-Learning-Angeboten in Bibliotheken zur Förderung der Medien- und Informationskompetenz. *Bibliothek Forschung und Praxis*. <https://doi.org/10.1515/bfp-2024-0087>
- Schorb, Bernd (2005). *Medienkompetenz*. In: Jürgen Hüther, Bernd Schorb (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. kopaed, München 2005, S. 262.
- Wolf, Sabine (2012). Augmented Reality – Neue Möglichkeiten für Bibliotheken, Services für Kunden einfach darzustellen. LIBREAS. Library Ideas, 21. <https://libreas.eu/ausgabe21/texte/06wolf.htm>
- Schoenbeck, Oliver (2023). Informations- und Medienkompetenz fördern. In: Praxishandbuch Wissenschaftliche Bibliothekar:innen. Wandel von Handlungsfeldern, Rollen und Perspektiven im Kontext der digitalen Transformation, herausgegeben von Wilfried Sühl-Strohmenger; Inka Tappenbeck, 59-68. De Gruyter: Berlin, Boston.
- Steinhauer, Eric W. (2023). Die Bibliothek 2040 – eine Einrichtung der digitalen Transformation mit vielen Büchern?! In: BIBLIOTHEK – FORSCHUNG UND PRAXIS, 47 (1), 29-32.

<https://doi.org/10.1515/bfp-2023-0014>