

Krüger, Nicole; Burblies, Christine; Pianos, Tamara

Article

Hands on – Tools für aktivierende Methoden in Informationskompetenz-Schulungen

Information - Wissenschaft & Praxis

Suggested Citation: Krüger, Nicole; Burblies, Christine; Pianos, Tamara (2018) : Hands on – Tools für aktivierende Methoden in Informationskompetenz-Schulungen, Information - Wissenschaft & Praxis, ISSN 1619-4292, De Gruyter, Berlin, Vol. 69, Iss. 5-6, pp. 239-247, <https://doi.org/10.1515/iwp-2018-0052>

This Version is available at:

<http://hdl.handle.net/11108/386>

Kontakt/Contact

ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft/Leibniz Information Centre for Economics
Düsternbrooker Weg 120
24105 Kiel (Germany)
E-Mail: info@zbw.eu
<https://www.zbw.eu/de/ueber-uns/profil-der-zbw/veroeffentlichungen-zbw>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Dieses Dokument darf zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Sofern für das Dokument eine Open-Content-Lizenz verwendet wurde, so gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

This document may be saved and copied for your personal and scholarly purposes. You are not to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public. If the document is made available under a Creative Commons Licence you may exercise further usage rights as specified in the licence.

Informationskompetenz

Nicole Krüger*, Christine Burblies und Tamara Pianos

Hands on – Tools für aktivierende Methoden in Informationskompetenz-Schulungen

<https://doi.org/10.1515/iwp-2018-0052>

Zusammenfassung: Neuere didaktische Ansätze legen häufig einen Fokus auf die aktive Beteiligung der Lernenden. Zu nennen sind hier z. B. das *Learner Centered Teaching*, der *Flipped Classroom* oder *Gamification*. Es stellt sich die Frage, wie diese Techniken in Informationskompetenz-Kursen von kurzer Dauer oder mit größeren Gruppen eingesetzt werden können und ob dies in Hinblick auf den Lernerfolg sinnvoll ist. Der Artikel beleuchtet Gründe für den Einsatz aktivierender Methoden in Informationskompetenz-Schulungen und stellt verschiedene kostenlose Online-Tools und Gruppenübungen vor, die zur Aktivierung der Lernenden in Schulungen eingesetzt werden können. Die vorgestellten Tools eignen sich für Schulungen in öffentlichen und in wissenschaftlichen Bibliotheken.

Deskriptoren: Informationskompetenz, Aktivierende Methoden, Gamification, Schulung, Bibliotheksführung, E-Learning, Blended Learning, Öffentliche Bibliothek, Wissenschaftliche Bibliothek

Hands on – Tools for activating methods in information literacy trainings

Abstract: Recent didactic approaches often focus on the active participation of learners, as Learner Centered Teaching, Flipped Classroom and Gamification. The question is how these techniques can be used in short-terms information literacy courses or within larger groups and whether

Note: Der Artikel erscheint in Anlehnung an den Hands-on-Workshop „Boah ist das langweilig! – Aktivierende Methoden für IK-Veranstaltungen“ auf dem Bibliothekartag 2018 in Berlin. Die Präsentation mit Beispielen und Verlinkungen finden Sie unter: urn:nbn:de:0290-opus4-33190.

***Kontaktperson:** Nicole Krüger, ZBW–Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft, Düsternbrooker Weg 120, 24105 Kiel, E-Mail: n.krueger@zbw.eu

Christine Burblies, Technische Informationsbibliothek (TIB), Welfengarten 1 B, 30167 Hannover, E-Mail: christine.burblies@tib.eu

Dr. Tamara Pianos, ZBW–Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft, Düsternbrooker Weg 120, 24105 Kiel, E-Mail: t.pianos@zbw.eu

her this makes sense regarding the learning success. This article examines reasons for using activating methods in information literacy trainings and presents various free online tools and group exercises, that can be used to activate learners in training. The tools presented are suitable for training in public and academic libraries.

Descriptors: Information Literacy, Activating Methods, Gamification, Instruction, Library tour, E-Learning, Blended Learning, Public Library, Academic Library

Des outils pour méthodes d'activation dans les formations à la maîtrise de l'information

Résumé: Les approches didactiques récentes mettent souvent l'accent sur la participation active des apprenants. Les exemples sont l'enseignement centré sur l'apprenant, la salle de classe Flip-ped ou la gamification. La question est de savoir comment ces techniques peuvent être utilisées dans des cours de maîtrise de l'information de courte durée ou avec des groupes plus importants et si cela a un sens en termes de réussite d'apprentissage. L'article examine les raisons d'utiliser des méthodes d'activation dans la formation à la maîtrise de l'information et présente divers outils en ligne gratuits et des exercices de groupe qui peuvent être utilisés pour activer les apprenants en formation. Les outils présentés sont adaptés à la formation dans les bibliothèques publiques et scientifiques.

Descripteurs: Initiation à la maîtrise de l'information, Méthodes d'activation, Gamification, Formation, Visite guidée, Apprentissage en ligne, Apprentissage mixte, Bibliothèque publique, Bibliothèque universitaire, Bibliothèque scientifique

1 Aktivierende Methoden in Informationskompetenz-Schulungen

Dass wir beim reinen Lesen, Hören oder Sehen weniger lernen als beim „Sehen und Hören“, am meisten aber beim Diskutieren, Selbermachen oder selbst Erklären, stellt Edgar Dale bereits 1946 im Zusammenhang mit seinem „Cone of Experience“ fest (Kovalchick & Dawson 2004, 161 ff.). Aktivierende Methoden bieten die Möglichkeit, Lernprozesse intensiver und nachhaltiger zu gestalten, da sie kognitive, emotionale und sensorische Prozesse anregen (Siebert 2010, 13). Terry Doyle geht sogar so weit, in der Wende hin zum aktivierenden Lernen die zentrale Schlussfolgerung aus fünfzehn Jahren neurowissenschaftlicher, biologischer und kognitionspsychologischer Forschung zu sehen (2011, 7) und schreibt schon 2008: „It is the one who does the work, who does the learning.“ (2008, 63)

In der Vermittlung von Informationskompetenz spielt die Aktivierung von Lernenden vielleicht eine besonders große Rolle. Der Begriff „Kompetenz“ suggeriert, anders als der Begriff „Wissen“, eine semantische Nähe zu „Fertigkeit“ oder „Fähigkeit“. So mag sich Kompetenz auch dadurch auszeichnen, dass erworbene Kenntnisse in der Praxis angewendet oder auf neue Kontexte übertragen werden können (vgl. auch Schoenbeck 2015). Die Vermittlung von Anwendungszusammenhängen lässt den Einsatz aktivierender Methoden besonders sinnvoll erscheinen.

Auch die von der Association of College and Research Libraries (ACRL) der American Library Association identifizierten Schwellenkonzepte im „Framework for Information Literacy for Higher Education“ benennen nicht den reinen Wissenserwerb als Ziel der Informationskompetenzvermittlung, sondern sogenannte Frames (2015). Mentale Frames oder mentale Modelle sind innere Vorstellungen oder Überzeugungen von Sachverhalten, auf die wir unsere Handlungs- und Denkmuster gründen (Senge 2011, 193). Studierende haben im täglichen privaten Umgang mit Informationen und Medien mentale Modelle entwickelt, die im wissenschaftlichen Kontext zwar nicht standhalten können, sich bis dahin jedoch immer als erfolgreich erwiesen haben. Solange sie den Unterschied zwischen privatem und wissenschaftlichem Informationsbedarf nicht erkannt haben, besteht für die Studierenden kein Anlass, etwas an ihrem Informationsverhalten zu ändern und Informationskompetenz-Schulungen zu besuchen. Kurse, die zu aktiver Beteiligung anregen – und durch den Einbau spielerischer Lernein-

heiten Spaß machen – vermögen auch die Aufmerksamkeit der unmotivierten Teilnehmenden zu wecken. Auch führen Kurse, die neben dem Lernerfolg auch noch Spaß machen, gegebenenfalls zu einer Weiterempfehlung unter Studierenden oder zwischen Dozentinnen und Dozenten.

Argumente gegen aktivierende Methoden sind häufig, dass sie mehr Zeit kosten als frontaler Unterricht, oder, dass sie in größeren Gruppen nicht durchführbar sind. 2017 standen in 80 Prozent der bibliothekarischen Schulungen maximal 90 Minuten zur Verfügung (Informationskompetenz.de 2018, 1); Zeit, in der größere Mengen Stoff zu vermitteln sind. Dafür umfassen jedoch nur 20 Prozent der Schulungen mehr als 20 Teilnehmende (ebd., 2).

Für beide Probleme, knappe Zeit und große Gruppen, bieten neuere Online-Tools zur Aktivierung von Lernenden Lösungen an. So ist beispielsweise Feedback an einer virtuellen Pinnwand (Padlet) oder eine Lernerfolgsabfrage via Quiz (Kahoot oder Plickers) zeitgleich durch alle Teilnehmenden möglich. Eine Auswahl von Tools und aktivierenden Gruppenübungen werden im Folgenden vorgestellt.

2 Kennenlernen in der Gruppe

Voraussetzung dafür, sich aktiv in Schulungen zu beteiligen, ist neben der eigenen Motivation auch ein gewisses Vertrauen in die Gruppe. Gerade an Bibliothekskursen nehmen viele Studierende außerhalb ihres gewohnten Seminarzusammenhangs teil. Wenn die Teilnehmenden untereinander ins Gespräch kommen, verlieren sie ihre Scheu, Fehler zu machen und sich an Gruppenübungen zu beteiligen. Aufgaben zu Beginn eines Kurses könnten sein:

- Stellen Sie sich geographisch nach Heimat-Stadt oder -Land auf.
- Bei Seminar-übergreifenden Kursen: Stellen Sie sich gruppenweise nach Dozentin / Dozent auf, die / der Ihre Arbeit betreut.
- Stellen Sie sich nach Lerntyp auf (z. B. mit Tiergraphiken, s. Abb. 1).

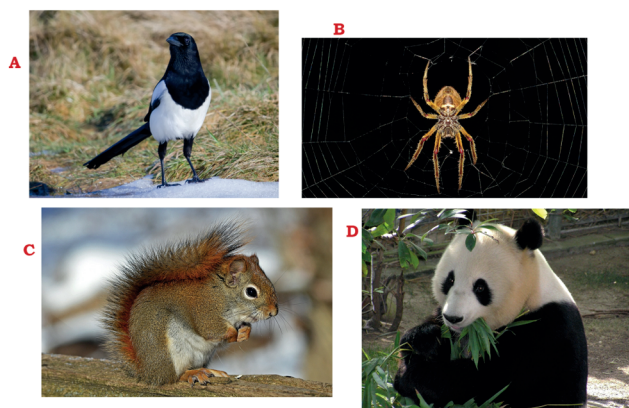


Abbildung 1: Tiergrafiken: Zu welchem Informations-Typ tendieren Sie? Stellen Sie sich in vier Gruppen auf: A) Elster: Leicht von neuen, glänzenden Informations-Häppchen angelockt, liest keinen Text komplett durch; B) Spinne: Verlässt sich ganz aufs Netz; C) Eichhörnchen: Sammelt gewissenhaft Informationen und legt sie sicher verwahrt ab; D) Panda: Verlässt sich nur auf eine einzige Ressource. (Borg & Stretton 2009)

3 Vorwissen abfragen: Padlet, Kahoot und Plickers

Das Abfragen von Vorwissen aktiviert die Teilnehmenden und lässt sie neu Erlerntes an vorhandenes Wissen anknüpfen. Üblicherweise haben die Teilnehmenden ein Handy, Tablet oder ein Laptop dabei, so dass Online-Tools auch in herkömmlichen Vorlesungssälen oder Seminarräumen ohne PCs eingesetzt werden können, wenn W-LAN vorhanden ist.

3.1 Interaktive Online-Pinnwand: Padlet

Padlet (www.padlet.com) ist ein registrierungspflichtiges, kostenloses Tool¹ zum Anlegen von Pinnwänden. Ein Padlet kann online von allen beschrieben werden, die den spezifischen Link aufgerufen haben und ist via Beamer an der Wand für alle sichtbar. Ohne dass die Teilnehmenden angemeldet sind, können sie auf der Wand schreiben, Bilder hochladen, bestehende Posts kommentieren oder verschieben und sortieren.

Selektieren Sie beim Anlegen eines Padlets unter „Share“: „Those who have access: Can write“ oder „Can moderate“, um offene Schreib-Berechtigung oder zusätzlich das Sortieren und Verschieben von Posts zu ermögli-

chen. Setzen Sie diese Berechtigung gegebenenfalls nach dem Kurs zurück auf „Can read“.

Um den Zugang zu einem Padlet via Eingabe der URL durch die Teilnehmenden möglichst zeitsparend zu ermöglichen, wählen Sie beim Einrichten des Padlets am besten eine sprechende URL-Endung anstatt der automatisch vergebenen längeren Ziffernfolge.

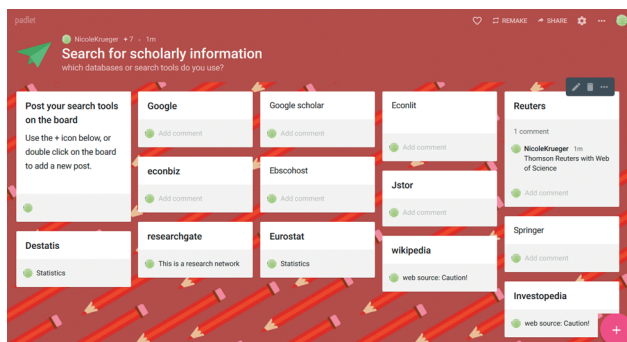


Abbildung 2: Padlet-Pinnwand: „Welche Datenbanken kennen oder nutzen Sie?“ (Hier: In einem Master-Kurs mit stark unterschiedlichem Vorwissen. In der Besprechung erklären die Studierenden, die einen Post verfasst haben, ihren Kommilitonen und Kommilitoninnen Quellen, die sie bereits kennen. Die Qualität einer genannten Quelle kann in der Gruppe diskutiert werden.)

3.2 Quiz: Kahoot und Plickers

Die Quiz-Softwares Kahoot und Plickers sind frei im Netz verfügbar. Der Einsatz führt häufig zu Lachern und lockert den Kurs auf, da die Quizzes eine spielerische Wissensvermittlung erlauben. Sie sind vielseitig einsetzbar und dienen sowohl der Abfrage von Vorwissen als auch der abschließenden Lernerfolgsüberprüfung, dem Assessment. Wird am Anfang des Kurses gespielt, lässt sich erkennen, in welchen Wissensbereichen Defizite vorhanden sind, worauf im Verlauf der Schulung vertieft eingegangen werden sollte oder welche Felder schon recht gut bekannt sind und nur gestreift werden müssen.

Kahoot (www.kahoot.com) ist eine registrierungspflichtige freie Software, mit der ein Quiz vor Ort im Kurs gespielt werden kann. Wenn Sie ein Quiz anlegen, müssen Sie berücksichtigen, dass Fragen und Antworten in der Zeichenzahl beschränkt sind. Das ist sinnvoll, weil es beim Lesen und Antworten schnell gehen muss. In Kahoot geht es nicht nur um richtige Antworten, sondern auch um Zeit. Die schnellste richtige Rückmeldung bekommt die meisten Punkte. Bei der Erstellung eines Quiz kann pro Frage eine maximale Beantwortungszeit eingestellt werden. Es können bis zu vier mögliche Antworten eingegeben werden, von denen eine oder mehrere als richtig markiert werden.

¹ Zu fast allen hier vorgestellten Online-Tools finden sich ausführliche Video-Tutorials auf YouTube.

Im Spiel wird nach jeder Frage der aktuelle Spielstand angezeigt. Die Aussicht auf einen Schokoriegel als Gewinn kann die Motivation der Teilnehmenden sogar noch steigern.



Abbildung 3: Kahoot: Quiz mit bis zu vier Antworten pro Frage. Es geht um Zeit und um richtige Antworten. Kahoot macht den Teilnehmenden i. d. R. viel Spaß und ermöglicht sowohl die Abfrage von Vorwissen als auch die Lernerfolgsüberprüfung (Assessment).

Plickers (www.plickers.com/) ist eine Software, die sogar ohne W-LAN-Zugang für die Teilnehmenden gespielt werden kann. Nur die Kursleitenden benötigen Internet-Zugang. In Plickers können Sie nach einer freien Registrierung Ihre Quiz-Fragen anlegen und einen Klassensatz von Codes ausdrucken, die von Plickers bereitgestellt werden (s. Abb. 4). An den vier Seiten jedes Codes sind die Buchstaben A–D aufgedruckt. Im Quiz halten die Teilnehmenden den ausgedruckten Code bei jeder Frage mit dem richtigen Buchstaben nach oben.

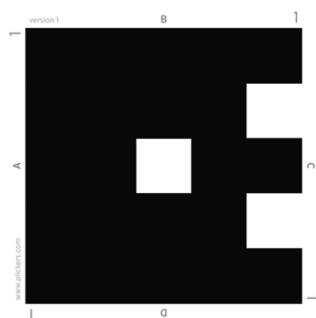


Abbildung 4: Antwort-Codes zum Ausdrucken und Scannen finden sich auf der Plickers-Website.

Kursleitende installieren sich zusätzlich zur Registrierung die Plickers-App. Wenn Sie das Quiz via Plickers-Website starten und die Teilnehmenden die Codes hochhalten, kli-

cken Sie in Ihrer App auf das Kamera-Icon (s. Abb. 5) und fotografieren die einzelnen Codes ab. Auf Ihrer App sehen Sie augenblicklich, wie viele Personen richtige und falsche Antworten geben. Die Ergebnisse können Sie via Plickers-Website auch für alle an der Wand sichtbar machen.

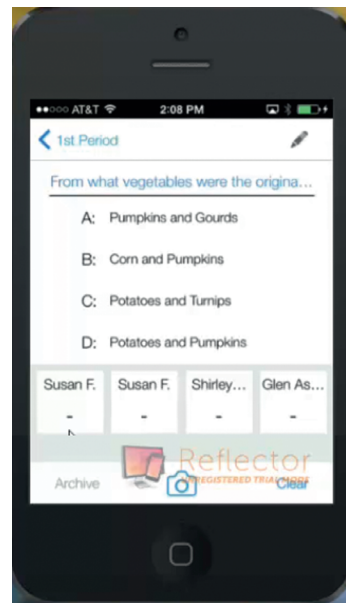


Abbildung 5: Plickers-App mit dem Foto-Symbol (unten) zum Scannen von Codes.

Kahoot hat gegenüber Plickers den Vorteil spielerischer zu sein. Durch die Quiz-Musik und den Zeitdruck, unter dem geantwortet werden muss, entsteht eine gewisse Spannung. Hinzu kommt die Anzeige des Spielstandes mit Zwischen-Ranking und den Plätzen 1–3 am Ende des Quiz. Plickers ist hingegen eindeutig reibungsloser, was die technische Komponente angeht. Es erfordert kein Aufrufen einer Website, keine Geräte und keinen Internetzugang auf Seiten der Teilnehmenden.

4 Ort erkunden: Schnitzeljagd mit Actionbound

Actionbound (<https://de.actionbound.com/>) ist eine Software zum Erstellen von Schnitzeljagden oder Rallyes. Sie können Lernmaterialien, Fragen oder Aufgaben einstellen und die Teilnehmenden an verschiedene Orte der Bibliothek schicken, wo sie mit der Actionbound-App QR-Codes einscannen müssen. Diese Informations-Typen können Sie in Actionbound anlegen:

- Informationseinheit: Stellen Sie Lehrmaterial in Form von Audiodateien, Bildern, Videos oder Texten ein.
- Quiz: Stellen Sie Multiple-Choice-Fragen oder Aufgaben zur Sortierung via Drag and Drop. Bei richtigen Antworten werden Punkte vergeben. Es kann auch ein Countdown festgelegt werden. Nach abgelaufener Zeit gibt es Punktabzug.
- Aufgabe: Die Teilnehmenden sollen beispielsweise einen Text eingeben oder mit der Actionbound-App ein Foto oder Video aufnehmen und hochladen.
- Code Scannen: Es gilt, einen bestimmten Ort in der Bibliothek zu finden, an dem ein in Actionbound generierter QR-Code aufgehängt ist. Mit der Actionbound-App kann der Code von den Teilnehmenden gescannt werden und sie bekommen Punkte.

Zu bedenken ist, dass die Actionbound-App auf jedem Gerät, mit dem gespielt wird, installiert sein muss. Allerdings braucht es nicht über den gesamten Zeitraum der Rallye eine Internetverbindung. Die Teilnehmenden müssen online sein, wenn sie den Bound starten. Sie können dann offline spielen und alle eingegebenen Texte, Fotos und Videos nach der Tour gesammelt hochladen.

5 Spielerisches Lernen online – auch im Selbststudium

Mit Kahoot und Plickers wurde bereits vorgestellt, wie Sie ein Quiz als spielerisches Element in Ihre Kurse einbauen können (s. o.). Hier spielen alle Teilnehmenden gleichzeitig und sind vor Ort anwesend. Die folgenden spielerischen Online-Lern-Angebote: Guided Walk, Lost in Antarctica, LearningSnacks und LearningApps können Sie im Rahmen eines Kurses einsetzen, Sie können sie aber auch im Blended Learning Szenario im Selbststudium bearbeiten lassen oder auf Ihrer Website verlinken.

5.1 EconBiz Guided Walk mit CRAP-Test und Plagiate-Test

Der EconBiz Guided Walk (www.econbiz.de/eb/de/wissenschaftlich-arbeiten/) ist ein Entscheidungsspiel für Studierende mit den Modulen „Literatur recherchieren und bewerten“, „An den Volltext gelangen“ und „Richtig zitieren“. Neben den inhaltlichen Elementen gibt es an verschiedenen Stellen die Möglichkeit einen Kaffee trinken zu gehen oder eine Prokrastinations-Selbsthilfegruppe zu gründen.



Abbildung 6: Startseite des Guided Walk.

Die Studierenden sind vor die Aufgabe gestellt, Literatur zu einem wissenschaftlichen Thema zu finden und müssen entscheiden, ob sie in Google, Google Scholar oder der Fachdatenbank EconBiz suchen. Es folgen weitere Entscheidungen: Ist der Treffer aus Google oder Google Scholar wissenschaftlich und zitierbar? Im sogenannten CRAP-Test² können die Ergebnisse aus den Suchmaschinen überprüft werden.

Im Modul „Zugang zum Volltext“ stehen die Studierenden vor der Herausforderung, ein Working Paper, ein E-Book und einen Zeitschriftenaufsatz im Volltext zu öffnen. Erläutert werden Lizenzen, Remote-Access-Zugänge und der Zugang über Bibliothekskatalog und Fernleihe. Dieses Spiel kann hervorragend in einen Kurs-Zusammenhang eingebaut werden. Stellen Sie Ihre Studierenden vor die Aufgabe, die Volltexte aufzurufen und diskutieren Sie, warum dies nur unter bestimmten Zugangsbedingungen möglich ist.

Im Bereich „Richtig zitieren“ wird die Problematik des Plagiiens aufgegriffen und es besteht die Möglichkeit, eigene Texte in freien Plagiate-Softwares zu testen. Weiterhin gibt es verschiedene Übungen zu direkten und indirekten Zitaten, zum Referenzieren und Anlegen von Literaturlisten.

² Im CRAP-Test oder CRAAP-Test wird geprüft, ob eine Publikation aktuell (Currency), verlässlich (Reliable), von Experten und Expertinnen (Author) für ein wissenschaftliches Zielpublikum (Audience) verfasst und von der Zielsetzung her am wissenschaftlichen Ergebnis orientiert ist (Purpose).

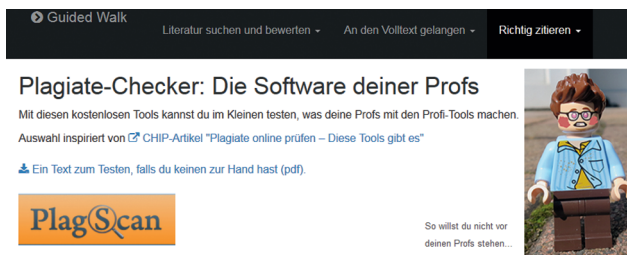


Abbildung 7: Ausschnitt aus dem Thema „Plagiate“ im Guided Walk.

Der Guided Walk versucht ohne viel erläuternden Text auszukommen und die Studierenden anhand des selbst gewählten Klickpfads lernen zu lassen, der Situationen aus dem Arbeitsalltag im Studium widerspiegelt. Den Guided Walk gibt es auf Deutsch und Englisch, er ist mobil optimiert.

5.2 Lost in Antarctica

Für Informationskompetenz-Vermittlung an Bibliotheken und Hochschulen gibt es nach wie vor bei Studierenden wenig Lernmotivation.

Das Kooperationsprojekt IBlendIko hatte das Ziel, durch die Entwicklung einer nachnutzbaren, gamifizierten Blended Learning-Lehrveranstaltung die Vermittlung von Informationskompetenz attraktiver zu machen. Ergebnis des Projektes ist der Prototyp des Spiels „Lost in Antarctica“.

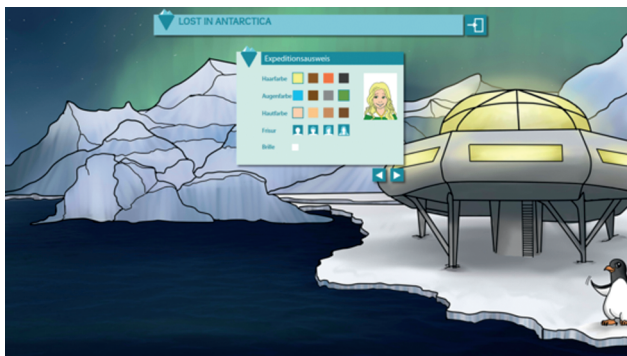


Abbildung 8: Erstellung eines Avatars für das Spiel „Lost in Antarctica“.

In dem Gemeinschaftsprojekt von TIB, UB Braunschweig und UB Clausthal wurde dabei unter Beteiligung sogenannter studentischer Innovationsprojekte, die am Institut für Wirtschaftsinformatik in Braunschweig durchgeführt wurden, das Spiel „Lost in Antarctica“ entwickelt und programmiert.

Ziel ist es, durch Einsatz des Spiels, die Motivation der Studierenden zu steigern. Die im Projekt erstellten Lern-

module sollen zukünftig fachübergreifend bei Lehrveranstaltungen anwendbar sein.

Das Spiel „Lost in Antarctica“ ist den Spielprinzipien eines Adventure Games angelehnt. Hauptprinzip ist eine zugrunde liegende Geschichte. Durch Erkundung und das Lösen von Rätseln wird diese Geschichte im Adventure erlebt.

In „Lost in Antarctica“ stürzen Forschende mit einem Flugzeug in der Antarktis ab, und das Flugzeug ist danach flugunfähig. Die Forschenden – die Spielteilnehmerinnen und -teilnehmer – müssen es reparieren. Durch das Lösen unterschiedlicher Aufgaben aus dem Themenbereich Informationskompetenz erhalten sie die notwendigen Bauteile, um das Flugzeug wieder startklar zu machen.

Die im Projekt erstellten Lernmodule sollen zukünftig fachübergreifend bei Lehrveranstaltungen anwendbar sein.³

Zum Ausprobieren der Betaversion: <https://labs.tib.eu/lia/>

5.3 Learning-Snacks: Quiz-Dialog in kleinen Häppchen

LearningSnacks (www.learningsnacks.de) ist ein Tool zum Anlegen von Multiple Choice-Quizzes. Der Vorteil ist, dass Informationen und Fragen hier häppchenweise serviert werden. Der nächste kurze Info-Text oder die nächste Frage wird via Weiter-Button Schritt für Schritt aufgerufen.

Lerninhalte in Form von kurzen Texten, Videos oder Bildern werden ebenso wie Quiz-Fragen und -Antworten in Form von Sprechblasen eingeblendet, wie man sie aus Whats App kennt.

³ Zwei weiterführende Publikationen zu „Lost in Antarctica“: Eckardt, Linda & Kibler, Simone & Robra-Bissantz, Susanne. (2016). Entwicklung eines Serious Games zum Lernen von Informationskompetenz und Leitlinien zur Nachnutzung. <https://www.researchgate.net/publication/310308766/download> [15.9.2018]. Simone Kibler, „Strategic partnerships for new perspectives on teaching information literacy to students of industrial engineering and management.“ Proceedings of the IATUL Conferences. Paper 6. <http://docs.lib.purdue.edu/iatul/2015/lil/6> [15.9.2018].



Abbildung 9 und 10: LearningSnacks bietet Lerninhalte (Texte, Videos oder Bilder) und Fragen in kleinen Häppchen, die nacheinander aufrufbar sind.

Learningsnacks können sowohl zur Vermittlung kleiner Inhaltshappen zwischendurch zum Einsatz kommen oder Teilnehmende können in einem Kurs oder als Hausarbeit einen eigenen Learningsnack zu einem Thema erstellen.

5.4 LearningApps

Learningapps.org ist ein webbasiertes kostenloses Angebot zur Erstellung kleiner interaktiver Übungen und Lernspiele. Die Installation einer Software ist nicht erforderlich. Der Zugriff erfolgt ortsunabhängig.



Abbildung 11: Startseite von "LearningApps".

Die auf der Plattform erstellten Bausteine können problemlos in eigene Websites eingebaut werden. Auf den Seiten von Learningapps.org werden sehr viele Vorlagen zu unterschiedlichen Themenbereichen von Astronomie bis Wirtschaft – aber auch ein Modul zur Medienbildung (!) – und zu verschiedenen Lernlevels bereitgestellt, die nachgenutzt und für eigene Ansprüche ausgebaut werden können.

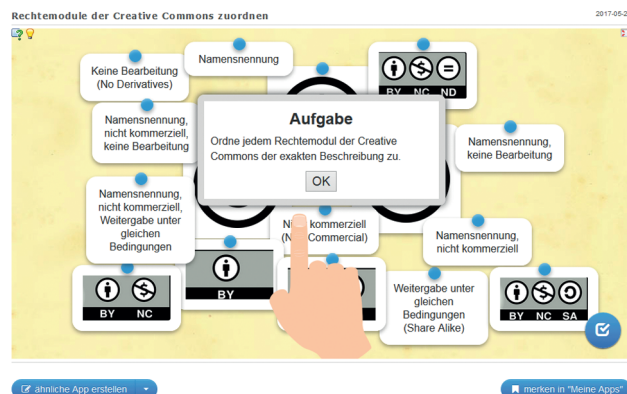


Abbildung 12: Aufgabe in LearningApps, Lern-Inhalte zuzuordnen.

Vorteile sind: Der Umgang mit Learningapps.org ist sehr intuitiv und erfordert keine umfangreiche Einarbeitung. Neben den üblichen Aufgabentypen wie Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests oder Kreuzworträtseln werden ca. zwanzig weitere Aufgabenformate angeboten. So gibt es beispielsweise Vorlagen für Übungen, die von mehreren Lernenden im Wettstreit bearbeitet werden können.

6 Gruppenarbeiten

Auch ohne Online-Tools ist eine Aktivierung von Lernenden möglich. Durch witzige Ideen oder besondere Herausforderungen kann das Interesse der Teilnehmenden noch stärker geweckt werden.

6.1 Speed-Databasing: Rendezvous mit einer Datenbank



Die Idee des Speed Databasing stammt aus der Bibliothek der Carnegie Mellon University aus den USA (MacGregor & Chisnell 2018). Laden Sie eine Vielzahl von Datenbanken ein und schreiben Sie deren *persönliche* Charaktereigenschaften auf Karten. Im Kurs bekommen die Teilnehmenden verschiedene Recherche-Aufgaben. Sie haben pro Datenbank-Karte eine Minute Zeit (Gong zum Wechseln) und müssen das richtige Match für ihre Fragestellung finden. Danach soll die Recherche-Aufgabe in der Datenbank gelöst werden. Die Kursleitung unterstützt bei der Bearbeitung der Fragestellung, stellt die Datenbanken aber nicht selbst vor der Gruppe vor. Dies tun die Teilnehmenden im Anschluss an die Übung selbst.

Als Variante ist auch denkbar, die Hälfte der Teilnehmenden als personifizierte Datenbank agieren zu lassen, die andere Hälfte als Fragestellung. Für die Vorbereitung auf diese Rollen muss ein wenig Zeit eingeräumt werden. Die Paare sitzen sich im Speed-Databasing gegenüber und beschreiben ihre Charaktereigenschaften. Nach einer Minute Vorstellungszeit pro Person wird gewechselt (Gong). Sobald sich die richtigen Paare getroffen haben, müssen sie zusammen die Fragestellung in der Datenbank lösen.

Als Abend-Event ließe sich für das Speed Databasing auch vorstellen, den Raum romantisch mit Rosen und anderen Accessoires auszustatten.

6.2 Fragestellung im flipped Classroom: Welche Themen werden aktuell in Ihrem Fachgebiet diskutiert?

Im Flipped Classroom müssen sich die Teilnehmenden einen Lernstoff selbst erarbeiten und dann ggf. vor der Gruppe erläutern. Für ein solches Szenario eignet sich beispielsweise die Fragestellung, welche Themengebiete gerade in einem Fachgebiet diskutiert werden. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie für die Studierenden fachlich relevant ist, dass sie nicht mit Google zu beantworten ist und dass sie ein hohes Maß an Wissen über die Informationslandschaft eines Fachgebietes erforderlich macht. Zu ermitteln ist unter anderem, wo die aktuelle Forschung eines Fachgebietes veröffentlicht wird (z.B. in Fachzeitschriften). Weiterhin müssen die wichtigsten Quellen identifiziert werden (z. B. mithilfe von Rankings). Erst nach der Beantwortung dieser Fragen kann in Datenbanken oder in Inhaltsverzeichnissen ermittelt werden, welche die aktuellen Themen sind, die im Fachgebiet diskutiert werden.

7 Assessment

Für das Assessment im Zusammenhang mit Schulungen eignen sich die bereits vorgestellten Quiz-Softwares Kahoot und Plickers (s.o.). Sie ermöglichen die Abfrage des Lernstoffs am Ende eines Kurses anhand von Multiple-Choice-Fragen. Die Ergebnisse der gespielten Quizzes, die Auskunft darüber, wie viele Personen pro Frage richtig oder falsch lagen, lassen sich in den Plattformen abrufen. So lässt sich der Erfolg von Schulungen messen und festhalten. Anhand der Erkenntnisse aus diesen Daten können Schulungen ggf. angepasst und besser auf die Zielgruppe zugeschnitten werden.

8 Fazit

Spielerische Elemente bieten die Möglichkeit, Angebote des Themenbereichs Informationskompetenz aufzulockern, die Inhalte besser zu vermitteln und ggf. sogar nachhaltiger wirken zu lassen. Neue, meist kostenlose (Online-) Tools unterstützen Dozentinnen und Dozenten dabei, solche Elemente in Schulungen einzubauen.

Die Zielgruppe der *Digital Natives* wird auf diese Weise in einer ihnen vertrauten Umgebung erreicht. Mit etwas Kreativität und Phantasie ist es aber auch möglich, analog beispielsweise mit bunten Karten ohne großen technischen Aufwand Abwechslung in eine Veranstaltung zu bringen.

Wenn die spielerischen Elemente dazu beitragen, neue Kompetenzen zu erwerben oder zu verfestigen und zudem noch Spaß machen und somit der Kurs und die Bibliothek in guter Erinnerung bleiben, sind gleich mehrere Ziele erreicht.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Ausprobieren!

Tier-Bilder unter CC0 Lizenz:

<https://pixabay.com/de/tierwelt-natur-vogel-tier-3211742/>
<https://pixabay.com/de/insekt-spinne-makro-kolumbien-2884460/>

<https://pixabay.com/de/panda-gro%C3%9Fer-panda-b%C3%A4r-wei%C3%9F-655491/>
<https://pixabay.com/de/eichh%C3%B6rchen-nagetier-natur-570936/>

Literatur

American Library Association. (2015). *Framework for Information Literacy for Higher Education*. [Website]. Abruf [30.07.2018] unter <http://www.ala.org/acrl/standards/ilframework> [30.7.2018].

Borg, Matthew & Stretton, Erica (2009). My students and other animals. Or a vulture, an orb weaver spider, a giant panda and 900 undergraduate business students... *Journal of information literacy*, 3(1), 19–30. <https://ojs.lboro.ac.uk/JIL/article/download/PRA-V3-I1-2009-2/230/> [7.8.2018].

Doyle, Terry (2011). *Learner-centered teaching: putting the research on learning into practice*. Sterling, Va.: Stylus Pub.

Doyle, Terry (2008). *Helping students learn in a learner centered environment: A guide to teaching in higher education*. Sterling, Va.: Stylus Pub.

Informationskompetenz.de (2018). *Informationskompetenz – Bundesstatistik 2017*. <http://www.informationskompetenz.de/index.php/veranstaltungsstatistik/> [06.08.2018].

Kovalchick, Ann & Dawson, Kara (2004). *Education and technology: an encyclopedia*. Santa Barbara, Calif: ABC–CLIO.

Rummler, Monika (Hrsg.) (2014): *Innovative Vorlesungen für große Lerngruppen. Neue Lernformen für große Lerngruppen. Reihe: Lehren an der Hochschule*. Weinheim und Basel: Beltz.

Schoenbeck, Oliver (2015). Informationskompetenz als Gestaltungsaufgabe. *ZfBB*, 2, 85–93. <http://dx.doi.org/10.3196/186429501562241> [6.8.2018].

Senge, Peter M. (2011). *Die fünfte Disziplin: Kunst und Praxis der lernenden Organisation* (11., völlig überarb. und aktualisierte Aufl.). Stuttgart: Schäffer-Poeschel.

Siebert, Horst (2010). *Methoden für die Bildungsarbeit: Leitfaden für aktivierendes Lehren*. (4., aktualisierte und überarb. Aufl.). Bielefeld: Bertelsmann.



Nicole Krüger

ZBW–Leibniz-Informationszentrum
Wirtschaft
Düsternbrooker Weg 120
24105 Kiel
n.krueger@zbw.eu

Nicole Krüger, Diplom-Bibliothekarin und MA in Philosophie, ist Mitarbeiterin der ZBW – Leibniz Informationszentrum Wirtschaft. Sie hat einen Lehrauftrag zur Vermittlung des wissenschaftlichen Arbeitens an der Universität Kiel, hospitierte als „Librarian in Residence“ einen Monat lang in New York und ist Mitglied der Redaktion von Informationskompetenz.de.



Christine Burbles

Technische Informationsbibliothek (TIB)
Welfengarten 1 B
30167 Hannover
christine.burbles@tib.eu

Christine Burbles (M. A.) leitet seit August 2014 das Referat Informationskompetenz an der TIB in Hannover. Sie studierte Germanistik, Anglistik und Publizistik an der Universität Göttingen. Danach war sie verschiedene Jahre in einem Verlag tätig und arbeitete als selbstständige Trainerin im Bereich Buchhandel und Verlagswesen.



Dr. Tamara Pianos

ZBW–Leibniz-Informationszentrum
Wirtschaft
Düsternbrooker Weg 120
24105 Kiel
t.pianos@zbw.eu

Tamara Pianos studierte Geographie und Anglistik. Nach der Promotion in Kanada-Studien und dem Referendariat arbeitete sie an der TIB in Hannover. Seit 2005 ist sie an der ZBW und dort als Leiterin der Abteilung Informationsvermittlung sowohl für das Produktmanagement des Fachportals EconBiz als auch für die Vermittlung von Informationskompetenz zuständig.