

Slot 5.5: Teaching Library / Informationskompetenz I

Moderation: Michaela Zemanek (*Universitätsbibliothek Wien, Österreich*)

Informationskompetenz für unterwegs: Onlinematerialien der Universitätsbibliothek der Wirtschaftsuniversität Wien

Vortragende/r: Kugler, Ulrike (*Wirtschaftsuniversität Wien, Österreich*)

Zur Person: Ulrike Kugler hat an der Taylor Institution in Oxford und der Freien Universität Bozen gearbeitet. Seit 2010 ist sie an der WU Wien im Bereich Informationskompetenz als Referatsleiterin tätig. 2014 wurde sie für den eTeaching-Award der WU nominiert.

Die WU Wien hat ca. 20.000 immatrikulierte Studierende. Für die Informationsversorgung von ihnen, dem Personal und den fast 30.000 externen BenutzerInnen sind die etwa 65 BibliothekarInnen der Universitätsbibliothek zuständig. Neben den allgemeinen Auskunftsdiensten werden Präsenzveranstaltungen zur Informationskompetenz organisiert. Die Bibliothek bietet ein Standardprogramm mit Recherchekursen an, hat aber vor allem ihr Angebot an teils sehr spezialisierten, in Lehrveranstaltungen integrierten Kursen ausgebaut. Diese Interventionen finden vorrangig in Masterprogrammen statt. Zusätzlich wird wochentags täglich für 7 bis 9 Stunden eine Informationsstelle zur Rechercheberatung angeboten.

Das Ziel der nachfolgend erläuterten Strategie ist, den BenutzerInnen der Bibliothek ein Werkzeug zu bieten, das ihnen hilft, Probleme, die aus Wissenslücken in der Informationskompetenz entstehen, eigenständig zu lösen. Die Unterstützung soll zu dem Zeitpunkt und an dem Ort, an dem das Problem auftritt, vorhanden und ohne Hürden zugänglich sein.

Daher wurden Onlinematerialien entwickelt, die den BenutzerInnen helfen, ihre Informationskompetenz zu verbessern. Die Inhalte behandeln u.a. das Finden des richtigen Quellentyps, die Wahl der Suchbegriffe, das Formulieren der Suchanfrage, die Services der Bibliothek und den Zugang zu den verfügbaren Quellen. Die Gestaltung des Inhalts und die benutzten Methoden hängen von der Art des zu vermittelnden Wissens ab. Kompetenzen, die sich auf einen bestimmten Ablauf beziehen, wie die Recherche in einer bestimmten Datenbank, werden beispielsweise mithilfe des Screencasts eines exemplarischen Suchvorgangs in dieser Datenbank veranschaulicht. Zusätzlich ist der Screenshot mit Textkommentaren, in denen die einzelnen Schritte erklärt werden, versehen. Außerdem gibt es umfassendere Tutorials, die sich nicht auf einen bestimmten Handlungsablauf, sondern auf abstrakte Kompetenzen, wie das Formulieren einer Suchanfrage beziehen und die dabei zu beachtenden Aspekte aufzeigen.

Die Materialien werden über das Learning Management System der WU, Learn@wu, bereitgestellt. Sie sind über einen Link auf der Startseite der Bibliothek (Onlinematerialien (e-Learning)) oder die Student Support Area auf Learn@wu frei zugänglich. Zusätzlich wird auf gedrucktem Informationsmaterial der Bibliothek (mit QR-Code) auf sie verwiesen.

Der gesamte Inhalt ist für die mobile Benutzung optimiert und über Desktop-PCs ebenso zugänglich wie über mobile Endgeräte. Alle Elemente – Text, Multimedia und Grafiken – passen sich an die Größe des Browserfensters an. Die interaktiven Multimedia-Inhalte werden bei der Benutzung auf einem Desktop-PC im Flash-Format abgerufen. Der Zugriff über ein mobiles Endgerät wird mithilfe einer vorgeschalteten JavaScript-Abfrage erkannt und der/die BenutzerIn direkt auf eine identische HTML5-Version des Inhalts weitergeleitet, die mit den gängigen mobilen Browsern abgespielt werden kann.

Die freie Zugänglichkeit der Onlinematerialien erschwert es jedoch, Rückmeldungen der BenutzerInnen zum Service zu erhalten. Aus technischen Gründen kann für die Seiten (Text und Grafiken), die sich direkt auf der Lernplattform befinden, nur die Anzahl der Seitenaufrufe überprüft werden. Die Multimedia-Inhalte liegen auf einem anderen Server. Hier ist es möglich, weitere Details über die Benutzung zu erheben. Es wird erwartet, dass diese Daten zukünftig einen genaueren Aufschluss über die Stärken und Schwächen des Materials geben, so dass es in Abstimmung auf die BenutzerInnenbedürfnisse optimiert werden kann.

In einem nächsten Schritt sollen die Onlinematerialien vollständig ins Englische übersetzt werden. Die Zielgruppen dieser Maßnahme sind Austauschstudierende, internationale Master- und PhD-Studierende sowie TeilnehmerInnen der internationalen Summer Schools.

Informationskompetenz via Webinar – Chimäre oder Realität

Vortragende/r: Melloni, Karin (Pädagogische Hochschule Freiburg, Deutschland)

Zur Person: Seit 2008: Bereich Information und Schulungen an der Bibliothek der Päd. HS Freiburg i. Br., 2014: 2. Preis beim Best-Practice-Wettbewerb der Gemeinsamen Kommission Informationskompetenz des VDB und dbv, tätig im Editorial Board „Informationspraxis“.

Webinareinsatz in Bibliotheken? In der Wirtschaft schon seit längerem eingesetzt, beginnen Webinare seit Kurzem auch in Bibliotheken Einzug zu halten.

Wie funktionieren Webinare, wann ist ihr Einsatz sinnvoll, und was ist zu beachten?

Die Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Freiburg hat erste Erfahrungen mit virtuellen Seminaren gesammelt.

Neue Wege der Informationskompetenzvermittlung: Das Projekt „IBlendIKo“ (Entwicklung innovativer Blended-Learning Szenarien für Informationskompetenzvermittlung in Großgruppen unter Einbindung des Gamification-Ansatzes)

Vortragende/r: Kibler, Simone (TU Braunschweig, Universitätsbibliothek, Deutschland); Eckardt, Linda (TU Braunschweig, Institut für Wirtschaftsinformatik, Lehrstuhl Informationsmanagement, Deutschland)

Zu den Personen: Simone Kibler leitet die Projekte „Informationskompetenz“ und „IBlendIKo“ in der Universitätsbibliothek Braunschweig. Darüber hinaus betreut sie das Fachreferent für Erziehungswissenschaft; Linda Eckardt hat Wirtschaftsinformatik studiert. Seit November 2014 arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Informationsmanagement an der TU Braunschweig. In ihrer Forschung beschäftigt sie sich mit Gamification in der Lehre.

Wissenschaftliche Bibliotheken sind neben Rechen- und Medienzentren und Einrichtungen für Schlüsselkompetenzen die wichtigsten Akteure bei der Vermittlung von Informationskompetenz an Studierende.

Eine Herausforderung jedoch ist es, Lehrveranstaltungen zum Thema Informationskompetenz interessant und motivierend für diese Zielgruppe zu gestalten. Studierende erleben sich erfahrungsgemäß als informationskompetent und sehen daher wenig Notwendigkeit, sich mit dem Thema zu befassen. Dieses trifft umso mehr zu, wenn die Vermittlung von Informationskompetenz nicht an die Vergabe von Credit Points gebunden ist.

Aus diesem Grund sind wissenschaftliche Bibliothekare mehr denn je gefragt, neue Wege der Informationskompetenzvermittlung zu beschreiten und innovative, motivierende didaktische Settings für dieses Tätigkeitsfeld zu schaffen.

Eine Gelegenheit, diesen Gedanken zu verfolgen, ergab sich in Braunschweig während der Reakkreditierungsphase des Studienganges Maschinenbau/Wirtschaftsingenieurwesen. Die Universitätsbibliothek wurde bezüglich der Konzeption einer Lehrveranstaltung im Bereich der Informationskompetenzvermittlung für ungefähr 250 zukünftige Studierende des Faches Maschinenbau/Wirtschaftsingenieurwesen angefragt. Diese Lehrveranstaltung beinhaltet den Erwerb einer unbenoteten Studienleistung im Wert von zwei Credit Points und ist nun als Teil eines Studienmoduls im Curriculum des Faches verankert.

Da sich die Themenfelder der Informationskompetenzvermittlung zwischen den Bibliotheken gemeinhin überschneiden, initiierte die Universitätsbibliothek Braunschweig zur Umsetzung dieser Anforderung eine Kooperation mit zwei weiteren niedersächsischen Bibliotheken technischer Universitäten, Clausthal und

Hannover. Auf Basis dieser Kooperation fließen Synergien und Erfahrungen aller drei Standorte gewinnbringend in das Projekt ein.

Ziel des Verbundprojektes ist es, eine spielebasierte, modularisierte Blended-Learning-Lehrveranstaltung zur Informationskompetenzvermittlung in Großgruppen zu schaffen. Erreicht wird damit eine höhere Motivation der Studierenden, wie eine an der TU Braunschweig bereits durchgeführte Lehrveranstaltung gezeigt hat. Weiterhin soll die modularisierte Struktur der Lehrveranstaltungsinhalte dazu beitragen, dass Inhalte, die jetzt erarbeitet werden, für andere Standorte durch eine Open Source-Struktur nachnutzbar sind. Die technische Realisierung des Projektes übernimmt das Institut für Wirtschaftswissenschaften, Abteilung Informationsmanagement. Hier liegt bereits Expertise bei der Umsetzung spielbasierter Lehrveranstaltungen im Blended-Format vor.

Eine Besonderheit ist, dass für die Konzeption der Spielmechaniken, der Ranking-Kriterien und der Gestaltung der Rahmengeschichte Studierende der Wirtschaftswissenschaften als Vertreter der Zielgruppe in sogenannten Innovationsprojekten direkt in die Ausgestaltung der Lehrveranstaltung einbezogen werden.

Auf dieser Basis leisten die drei niedersächsischen wissenschaftlichen Bibliotheken Hannover, Braunschweig und Clausthal einen wesentlichen Beitrag zur Weiterentwicklung der Teaching Library.