

Gaming und Informationskompetenz

Für Studierende und Schüler/-innen der Sekundarstufe II



Hale, Jennifer: **Gaming in der Vermittlung von Informationskompetenz an Hochschulbibliotheken: Chancen und Grenzen gaming-basierter Vermittlungsformen**. Wiesbaden: b.i.t. verlag gmbh, 2018. 128 Seiten: Illustrationen (b.i.t.online innovativ; 69) ISBN 978-3-934997-89-9 – Broschiert: EUR 24,50

Es handelt sich bei diesem Werk um eine der drei von der Fortbildungskommission des BIB 2018 mit dem Innovationspreis ausgezeichneten Abschlussarbeiten, um eine Bachelorarbeit der TH Köln.

Zum Inhalt

Zu Beginn werden die Zielgruppen – Schüler/-innen und Studierende

Anschrift des Rezensenten: **Dr. Jürgen Plieninger**, Institut für Politikwissenschaft, Melanchthonstr. 36, 72074 Tübingen. E-Mail: juergen.plieninger@uni-tuebingen.de.

– hinsichtlich der Informationskompetenz-Bedürfnisse, der Bildungsstandards und dem Mediennutzungsverhalten beschrieben. Danach werden die verschiedenen Disziplinen digitaler Spiele definiert, das Edutainment, das Digital-Game-Based Learning, die Serious Games, die Learning Apps und Gamification. Nachdem das Zusammenwirken von Spiel und Lernen aus der Lernpsychologie und Lerntheorie hergeleitet ist, werden im Hauptteil des Buches Lern- und Lehrszenarien mit gaming-basierten Vermittlungsformen hauptsächlich anhand von Beispielen vorgestellt. Diese werden jeweils tabellarisch strukturiert aufgeführt mit Nennung der Themen, des Typus, des inhaltlichen Ablaufs, möglichen Lernzielen und technischen Voraussetzungen und Verfügbarkeit. Die Beispiele sind unterteilt in Information Literacy Games zum einen und Gamification, Apps und Autorenwerkzeuge zum anderen. Der tabellarischen Aufzählung folgt immer eine Einschätzung der Autorin mit Bemerkungen zum Einsatz der jeweiligen Software.

Software und Anwendungen werden strukturiert vorgestellt und ihre Funktion für die Praxis beurteilt.

Eine Betrachtung zu Chancen und Grenzen von Gamification und ein Fazit bilden den Schluss des Textes, der durch einen Apparat in Form eines umfangreichen Literaturverzeichnisses, einem Überblick über die behandelte Software samt Webadressen und Screenshots ausgewählter Beispiele ergänzt wird. Auch sonst ist sorgfältig gearbeitet worden: Die Kapitel beginnen oft mit einem aussagefähigen Zitat, ebenso sind die

beigegebenen Tabellen und Visualisierungen in Farbe ausgeführt.

Zur Einschätzung

Das Buch leistet genau das, was im Titel ausgedrückt wird, es stellt eine gute Ergänzung zu umfassenderen Werken dar, beispielsweise zu allgemeineren Einführungen in die Informationskompetenz¹ als auch zu Einführungen in das Gaming für Bibliotheken². Der Zusammenhang zwischen Lernen und Spielen wird behandelt und es werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie Gaming und Gaming-Elemente in Schulungen eingebracht werden können. Zielgruppen, Rahmenbedingungen, Handlungsfeld und Mittel werden eingehend beschrieben, auch die im Untertitel genannten »Chancen und Grenzen« werden genau abgesteckt, beispielsweise, dass bei den Chancen auch die Open Educational Resources mit genannt werden. Auch der Bogen zwischen Theorie, Rahmenbedingungen und der konkreten Praxis ist gut geschlagen, sodass man das Werk sowohl als schnelle Auskunft über den Einsatz von spezifischer Software als auch als theoretische Einführung in ein Praxisfeld verwenden kann, das für viele Kolleginnen und Kollegen von Relevanz bei der Vermittlung von Informationskompetenz ist.

Jürgen Plieninger

1 Hier fallen einem als Beispiel diverse Titel von Winfried Sühl-Strohmenger und Ursula Hanke ein.

2 Deeg, Christoph: **Gaming und Bibliotheken**. Berlin (u.a.): De Gruyter Saur, 2014. Auch online frei verfügbar unter <https://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/205480>