

Digitale Bildung in Öffentlichen Bibliotheken

Eine Kooperation zwischen Coding For Tomorrow und dem VÖBB

Die Kooperation »Digitale Bildung in Öffentlichen Bibliotheken« richtet sich an Fachkräfte im Bereich der (bibliothekspädagogischen) Vermittlung von Lese- und Informationskompetenz, die die eigenen Zielgruppen bei der Bildung digitaler und technischer Fertigkeiten unterstützen möchten. Das Ziel der Projektbeteiligten ist es, sich über digitale Bibliotheksangebote rund um das Kreieren, Recherchieren und Präsentieren von Geschichten und Informationen auszutauschen und prototypische Veranstaltungen zu entwickeln. Sie möchten den Einstieg in den erfolgreichen Umgang mit Rechnern, Code und virtuellen Welten erleichtern und bisherige Erfahrungen teilen. Wir empfehlen die entstandenen Projektideen sowohl Anfängern als auch fortgeschrittenen Kolleginnen und Kollegen im Bereich Digitale Bildung in Öffentlichen Bibliotheken.

Die Partner

Der Verbund der Öffentlichen Bibliotheken Berlins (VÖBB) hat seit 2016, unter anderem mit dem umfangreichen Projekt »Digitale Welten«, seine Bemühungen im Bereich der Online-Medien, der technischen Infrastruktur und der digitalen Bildung stark intensiviert. Dies umfasst sowohl die Bereitstellung von elektronischen Medien und die Erneuerung der Weboberflächen als auch die Ausstattung der Standorte mit Nutzen-WLAN und Makerspaces bis hin zur Entwicklung und Vermittlung von Veranstaltungsformaten im Bereich der digitalen Kompetenzen.

Die Initiative Coding For Tomorrow wurde 2017 von der Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH und der Junge Tüftler gGmbH gegründet und konzentrierte sich bis 2019 vor allem auf Lehrkräfte und

andere schulische Bildungsmultiplikatorinnen und -multiplikatoren, die im Rahmen von Unterrichtseinheiten, Projekttagen oder Fortbildungen das Werkzeug für den digitalen Unterricht erlernten. Neben dem Engagement in mittlerweile sieben Bundesländern sind inzwischen auch umfangreiche Download-Materialien, Video-Tutorials und Online-Fortbildungen Teil des kostenfreien Angebots. Doch gerade die Corona-Krise zeigt: Schulen allein können die Verantwortung für die Vermittlung digitaler Kompetenzen nicht schultern.

Deshalb initiierten Coding For Tomorrow und der VÖBB das Pilotprojekt »Digitale Bildung in Öffentlichen Bibliotheken«. Die Partner verstehen Bibliotheken als entscheidende Lernorte der Zukunft. Für den VÖBB war dabei zudem wichtig, dass die Qualifizierung der Mitarbeitenden in einem möglichst flexiblen Rahmen stattfinden kann. Durch die Nutzung der Lernplattform von Coding For Tomorrow sollte dies in einer nachnutzbaren Weise erreicht werden, die zudem die Vernetzung der Bibliotheken in diesem Bereich stärken sollte.

Für die Kooperation verständigten sich die Partner darauf, Angebote für alle Zielgruppen und Formattypen in Öffentlichen Bibliotheken zu betrachten. Bei der Angebotskonzeption wurden sowohl die Vermittlung von Lese- und Informationskompetenz als auch die Vermittlung digitaler Kompetenzen, verstanden als Fähigkeit, mit neuen Technologien (wie Tablets, Apps und Roboter) umzugehen, berücksichtigt. Zudem einigten sie sich darauf, neue mediendidaktische Methoden gleichwertig mit bewährten bibliotheksdidaktischen zu behandeln und das Ergebnis in frei zugängliche praxisnahe und gebrauchsfertige Begleitmaterialien zusammenzufassen. Die Beteiligten waren sich der Notwendigkeit bewusst, auch Bibliotheksbeschäftigte mit geringen digitalen Vorkenntnissen anzusprechen.

Bedarf und Ziele

Der Einzug der digitalen Medien in die Öffentlichen Bibliotheken findet mindestens seit den 2000er-Jahren statt. Zunächst war der Online-Bestand vieler Bibliotheken an die Plattform »Onleihe« gebunden. Für die Lektüre der elektronischen Bücher benötigten die Nutzerinnen und Nutzer der Bibliotheken nunmehr Computer, Tablets oder E-Reader. Das war die Geburtsstunde der Öffentlichen Bibliotheken als vergleichsweise früher Ort für die Vermittlung digitaler Kompetenzen – wobei das oft einfach hieß: die erfolgreiche Nutzung neuer Lesegeräte.

»Geschichten können nicht nur durch Filme und Bücher erzählt werden, sondern auch mithilfe der Programmiersprache Scratch Jr.«

(Katharina Alles, Storytelling mit Scratch Jr)

In den nächsten zwanzig Jahren kamen unter anderem Smartboards, 3D-Drucker und -Fräsen, digitale Ton- und Nähstudios sowie Virtual-Reality-Brillen und schließlich Roboter dazu. Sogenannte Makerspaces eroberten die Bibliotheksbauten oder zumindest Makerspace-Formate das Veranstaltungsprogramm der Bibliotheken. Es lag nahe, dass sich der Schwerpunkt bei der Vermittlung digitaler Fertigkeiten zusehends auf die Behandlung von MINT-Themen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) konzentrierte – nicht selten mithilfe externer Fachkräfte, denn für viele Bibliotheksbeschäftigte konnte das wie ein (zu) großer Sprung ins (zu) fremde Terrain wirken.

Bewährte Angebote, neues Gewand

Mit dem Projekt »Digitale Bildung in Bibliotheken« verfolgten die beiden Partner die Absicht, die Aufmerksamkeit wieder stärker auf die Kernkompetenzen Öffentlicher Bibliotheken, insbesondere Recherche- und Leseförderung sowie Medienbildung, zu lenken. Ein weiteres Kriterium für das Projektziel war die Auswahl solcher digitaler Werkzeuge, die es den Teilnehmenden ermöglichen, ihre Ergebnisse selbst wieder digital zu gestalten – als eigenständig programmierter Code ohne vorgefertigte Schablonen – und zwar für jede Zielgruppe.

Die Projektbeteiligten, die pädagogischen Fachkräfte des Verbunds der Öffentlichen Bibliotheken Berlins und die Trainerinnen und Trainer von Coding For Tomorrow und Junge Tüftler gGmbH, brachten ihre jeweilige Expertise ein. Sie sammelten zunächst bewährte Formate aus den Bereichen Bibliothekseinführungen, Leseförderung und Recherchetraining, um ihnen dann didaktisch und digital ein neues Gewand zu verleihen – etwa in Form von Ablaufplänen, Videobotschaften, Tutorials, Lernkarten und Arbeitsblättern. Das didaktische Begleitmaterial und seine öffentliche Bereitstellung im Internet sind von Beginn an das Kernstück des Projekts.

Didaktische Nachhaltigkeit

Nicht jeder Gegenstand eignet sich für jedes Format. Was hilft mir die Begeisterung für und das solide Wissen über ein Thema, wenn ich den Inhalt nicht auf ein zu bewältigendes Maß reduzieren und die Zielgruppe nicht bis zu einem Mindestgrad motivieren kann? Dies gilt umso mehr, je weiter sich die Formate von der reinen Vorführung weg und hin zur interaktiven Übung entwickeln. Nur Kitagruppen und Schulklassen müssen auch bei schlecht geplanten Veranstaltungen auf den Stühlen sitzen bleiben. Alle anderen Besucherinnen und Besucher sind jederzeit frei zu gehen oder gar nicht erst zu erscheinen.



Mr. Elefanto hat Probleme: Storytelling mit ScratchJr. Foto: Coding For Tomorrow/VÖBB

Tutorials & Lernkarten

Kollaboratives, selbstorganisiertes und lösungsorientiertes Lernen bedeutet in der Regel vor allem: mehr Material. Material, aus dem sich die Teilnehmenden das Richtige für ihre Aufgabenstellung, für ihr Werkzeug und für ihre Gruppe herausuchen können. Dieses Material – digitale Lernkarten, Anleitungen und Arbeitsblätter – tritt vor allem in zwei Formaten auf: als PDF und Video; und vor allem Letzteres ist sehr aufwendig in der Produktion. Einmal erstellt, ist es allerdings in der Regel universal anwendbar, wie unsere Projektideen zeigen: Beschreibungen von Grundprinzipien wie das Pair Programming, Warm-up-Spiele wie das Farbcodespiel, Vorlagen für Projektskizzen und Lernkarten zur Einführung in eine App wie ScratchJr finden sich in vielen Projekten wieder. Genauso die Tutorials – gefilmte Schritt-für-Schritt Anleitungen im richtigen Umfang, verständlicher Sprache und mit anschaulichen Beispielen. Wie die Legokarten für das Heimatkunde-Projekt mit Ozobots: Sie sind nicht nur für Kinder geeignet, sondern für alle Zielgruppen.

Virtualisierung unter Corona- und sonstigen Bedingungen

Für den Ko-Kreationsprozess waren im Jahr 2020 zahlreiche Kick-off-, Workshop- und Präsentationstreffen geplant, aber nur das allererste konnte physisch stattfinden – dann kam der Lockdown und alles musste virtuell passieren. Eine große Herausforderung, die aber auch

einige Vorteile mit sich brachte. Denn so wurde vieles einfacher: die Terminfindung unkomplizierter, die Frequenz der Treffen erhöht, die Präsentation der Ergebnisse transparent und partizipativ.

Aber: Der Schritt von der Präsenzveranstaltung zum Online-Angebot für Kinder, Schülerinnen und Schüler oder Senioren ist deutlich schwieriger. Vor dieser Aufgabe stehen wir erst noch – erste Versuche haben gezeigt, dass zumindest in Berlin die Voraussetzungen nicht flächendeckend gegeben sind. Zu Beginn jeder Projektskizze unter der Überschrift »Was brauchst du« steht es schwarz auf weiß: stabile Internetverbindung und Tablet (besser Laptop). Aber nicht jede Schule und auch nicht jedes Zuhause verfügt über diese Mittel.

Ausblick

Durch die Bereitstellung der Materialien auf <https://coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-projektideen/> sind die Grundlagen geschaffen für die Anwendung der Formate in den Bibliotheken. Zusätzlich gab es bereits im Dezember 2020 eine Reihe an Online-Workshops zum Kennenlernen der Ideen, die Teilnehmende aus ganz Deutschland anzog. Weitere Termine werden gegebenenfalls unter <https://coding-for-tomorrow.de/bibliotheken-workshop-reihe/veroeffentlicht>. Wir hoffen nicht nur auf zahlreiche Nachahmende, sondern auch auf einen Vernetzungseffekt im deutschsprachigen Raum.

Dr. Moritz Mutter, Silvia Vormelker