

Aufsätze

Attraktive E-Learning-Angebote schnell und kostenfrei entwickeln? Kein Problem! Beispiele aus den bibliothekswissenschaftlichen Studiengängen der TH Köln

Inka Tappenbeck, Technische Hochschule Köln

Laura Sahler, Bibliothek der Alanus Hochschule für Kunst und Gesellschaft

Janina Wüst, Hochschulbibliothek der Hochschule Düsseldorf

Annika Mühling, Bibliothek des NS-Dokumentationszentrums der Stadt Köln

Pia Piontkowitz, Universitätsbibliothek der Ruhr-Universität Bochum

Verena Rothe, Bundeswehr Köln

Dominique Roth, Universitäts- und Landesbibliothek Bonn

Luisa Faust, Hochschule für Musik und Tanz, Bibliothek

Pia Schüßler

Peter Schubert, Universitäts- und Landesbibliothek Münster

Zusammenfassung:

Der Beitrag stellt am Beispiel von studentischen Projekt- und Praxisarbeiten aus den bibliothekswissenschaftlichen Studiengängen der TH Köln Möglichkeiten der Erstellung von E-Learning-Angeboten vor, die sich in kurzer Zeit und ohne finanzielles Budget realisieren lassen. Der Fokus liegt dabei auf unkonventionellen Darstellungsformen wie bspw. Comic-artigen Animationsfilmen oder der Präsentation bibliothekarischer Inhalte nach dem Modell von „Sommer's Weltliteratur“. Der Beitrag möchte Bibliotheken dazu anregen, im Kontext des E-Learning mit neuen Formaten zu experimentieren, die dazu beitragen können, die Attraktivität der bibliothekarischen Angebote zu erhöhen und die sich gleichzeitig mit geringem zeitlichem und finanziellem Aufwand realisieren lassen.

Summary:

Using practical project work of library science students at the TH Köln as examples, this article presents possibilities of creating e-learning projects that can be realized in a short time and without a financial budget. The focus is on unconventional forms of presentation such as comic-like animated films or the presentation of library content according to the concept of "Sommer's World Literature". The contribution aims at encouraging libraries to experiment with new formats in the context of e-learning, which can contribute to increasing the attractiveness of library services and which can be implemented with little time and money.

Zitierfähiger Link (DOI): <https://doi.org/10.5282/o-bib/2019H2S33-47>

Autorenidentifikation: Tappenbeck, Inka: GND 1097628078; Piontkowitz, Pia: GND 116075585X

Schlagwörter: Informationskompetenz, Informationsdidaktik, E-Learning

1. E-Learning als Herausforderung für Bibliotheken

1.1. Bedarf und Barrieren

Gute Angebote zur Vermittlung von Informationskompetenz zu entwickeln ist eine der größten und zugleich eine der dringlichsten Herausforderungen für wissenschaftliche Bibliotheken. Denn gute wissenschaftliche Praxis ist ohne gute Informationspraxis¹ nicht zu haben und diese wiederum setzt die Informationskompetenz der wissenschaftlichen Akteure – der Forschenden, Lehrenden und auch der Studierenden – voraus. Diese Kompetenz wird von wissenschaftlichen, aber auch von öffentlichen Bibliotheken in einer Vielzahl von Schulungen vermittelt,² wobei die konventionellen Vermittlungsformate hier nach wie vor deutlich dominieren, während entsprechende E-Learning-Angebote zur Vermittlung von Informationskompetenz noch relativ rar sind.³ Dies wird sich perspektivisch ändern müssen, denn Bibliotheken wird es in Zukunft immer weniger möglich sein, die im Zuge der Digitalisierung gestiegenen Bedarfe ihrer Zielgruppen an Unterstützung im Umgang mit Informationen – von der Recherche in heterogenen Ressourcen bis hin zu Open Access und Forschungsdatenmanagement – weiterhin in Form von raum- und personalintensiven Vor-Ort-Schulungen zu bedienen. Die seit Jahren kontinuierlich steigende Zahl der Studierenden an den Hochschulen in Deutschland, die im Wintersemester 2008/09 noch bei rund 2 Millionen lag und sich aktuell, nur 10 Jahre später, bereits nahe an der 3-Millionen-Grenze bewegt,⁴ trägt ebenfalls zu einer massiven Verschärfung dieses Problems bei. Immer mehr Personal, immer mehr Räume und entsprechende technische Ausstattung müssten mobilisiert werden, um die immer vielfältiger werdenden Schulungsbedarfe einer ständig wachsenden Klientel in Form von Schulungsangeboten vor Ort zu beantworten – und dies ohne dass an anderen Stellen Kapazitäten frei werden.

Angesichts dieser Entwicklung liegt es nahe, in der Vermittlung von Informationskompetenz verstärkt auf E-Learning-Angebote zu setzen. Einmal erstellt, lassen sich mit diesen Angeboten beliebige Personenzahlen zeit- und ortsunabhängig erreichen. Der Aufwand auf Seiten der Bibliothek liegt hier in der Erstellung und kontinuierlichen Pflege der Angebote, während jedoch keine Räume und kein zusätzliches technisches Equipment für die Durchführung der Schulungen bereitgestellt werden müssen. Auch das Personal wird im Vergleich zu den Vor-Ort-Schulungen massiv entlastet, da die Angebote i.d.R. ohne persönliche Betreuung durch Schulende in Anspruch genommen werden können. Trotz dieser Vorteile von E-Learning-Angeboten haben bislang nur wenige Bibliotheken ihr Angebot um dieses Segment systematisch erweitert.⁵ Dass viele Bibliotheken bislang vorwiegend Vor-Ort-Schulungen anbieten, hat vielfältige Ursachen. Fehlende, weil lange Zeit in der Qualifikation kaum vermittelte Kompetenzen des bibliothekarischen Personals in der Erstellung von

1 Zum Begriff der Informationspraxis vgl. Horstmann, Wolfram; Jahn, Najko; Schmidt, Birgit: Der Wandel der Informationspraxis in Forschung und Bibliothek, in: Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie 62 (2), 2015, S. 73-79. Online: <<http://dx.doi.org/10.3196/186429501562223>>.

2 Vgl. IK-Statistik. Portal Informationskompetenz, <<http://www.informationskompetenz.de>>, Stand: 14.02.2019.

3 Ebd.

4 Vgl. Studierende in Deutschland. Anzahl der Studierenden an Hochschulen in Deutschland in den Wintersemestern von 2002/2003 bis 2018/2019. Statistisches Bundesamt, <<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/221/umfrage/anzahl-der-studenten-an-deutschen-hochschulen/>>, Stand: 14.02.2019.

5 Beispielhaft sei hier das Angebot der Universitäts- und Landesbibliothek Münster genannt: Universitäts- und Landesbibliothek Münster. Information und Schulung, <<https://www.ulb.uni-muenster.de/service/information/>>, Stand: 14.02.2019.

E-Learning-Angeboten sowie vermeintlich hohe Kosten für die Lizenzierung der hierzu erforderlichen Software sind zwei der häufig genannten Gründe für diese Zurückhaltung. Angesichts der drängenden Notwendigkeit, zukünftig vermehrt effektive und effiziente Alternativen zu den personalintensiven Vor-Ort-Schulungen zu entwickeln, ist es wichtig, diese Vorbehalte ernst zu nehmen und zu prüfen, ob und wie sie sich ggf. ausräumen lassen.

1.2. E-Learning-Angebote entwickeln - teuer, kompliziert, zeitaufwändig?

Ohne detailliert auf die Kostenstruktur im Bereich von E-Learning-Software und die Preismodelle einzelner Anbieter einzugehen, lässt sich doch generell sagen, dass die Kosten für die Lizenzierung – sei es in Form von Kauf-Lizenzen oder von Jahreslizenzen – vieler gängiger Produkte für Hochschulen nicht sehr hoch sind. So kosten bspw. fünf Kauf-Lizenzen einer verbreiteten Software für Bildschirmaufnahmen und Videobearbeitung für Schulen und Hochschulen weniger als 700 Euro. Der Preis für eine Jahres-Lizenz eines Software-Produkts zur Gestaltung von Lehrvideos mit Hilfe von vorgefertigten Bildelementen liegt im nur zweistelligen Bereich. Zudem gibt es neben den kostenpflichtigen Produkten eine große Bandbreite kostenfrei nutzbarer Werkzeuge wie bspw. Audacity, eine freie Software zum Herstellen und Bearbeiten von Tonaufnahmen⁶, eXeLearning⁷, ein freies Autorentool zur Produktion digitaler Lerninhalte und Tests oder Kahoot⁸, ein Werkzeug zur Erstellung und Durchführung von Online-Quizzes. Mit kostenfreien Tools wie SpeakUp⁹ oder Invote¹⁰ lassen sich Abfragen gestalten und Meinungsbilder erheben. Weitere kostenfreie Tools finden sich bspw. auf den Websites LearningApps.org¹¹ sowie Explain Everything¹² Zudem existieren von vielen kostenpflichtigen Produkten auch jeweils kostenlose Versionen, die allerdings in der Nutzung mit einer Reihe von Einschränkungen verbunden sind. Angesichts dieser Bandbreite kostenloser und verhältnismäßig niedrigpreisiger Werkzeuge ist das Argument, die Lizenz-Kosten verhinderten den Einsatz von E-Learning, sicherlich zu relativieren.

Weitere Argumente, die im Kontext von Überlegungen zur Einführung bzw. Ausweitung von E-Learning-Angeboten häufig angeführt werden, sind die zeitaufwändige Einarbeitung, die Schwierigkeit des Umgangs mit den Werkzeugen sowie der Zeitaufwand für die Erstellung der Angebote selbst. Aber ist das wirklich so? Ist die Einarbeitung zwangsläufig zeitaufwändig, sind die Werkzeuge kompliziert und braucht man sehr viel Zeit, um ein didaktisch gelungenes und ansprechendes E-Learning-Angebot zu konzipieren und umzusetzen?

Dass es sehr wohl möglich ist, solche Angebote ohne langfristige Einarbeitung und ohne großen zeitlichen Planungsvorlauf zu erstellen, zeigen die Erfahrungen im Bachelor-Studiengang

6 Audacity, <<https://www.audacityteam.org/>>, Stand: 14.02.2019.

7 eXeLearning, <<https://exelearning.org/>>, Stand: 14.02.2019.

8 Kahoot!, <<https://create.kahoot.it/>>, Stand: 14.02.2019.

9 SpeakUp, <<https://web.speakup.info/>>, Stand: 14.02.2019.

10 Invote, <<https://invote.de/>>, Stand: 14.02.2019.

11 LearningApps.org, <<https://learningapps.org/>>, Stand: 14.02.2019.

12 Explain Everything, <<https://explaineverything.com/>>, Stand: 14.02.2019.

Bibliothekswissenschaft¹³ und im Masterstudiengang Bibliotheks- und Informationswissenschaft (MALIS)¹⁴ der TH Köln. In diesen Studiengängen werden seit mehreren Jahren Projekte durchgeführt, in denen Studierende ohne spezielle Vorkenntnisse mit wenig Zeitaufwand und ohne jegliches finanzielles Budget E-Learning-Angebote zu verschiedenen Themenbereichen und für verschiedene Zielgruppen erstellen. Dabei ist die Situation der Studierenden der der Kolleginnen und Kollegen in den Bibliotheken durchaus ähnlich: Die Zeitspanne ist durch die Laufzeit des Semesters begrenzt und Geld für Lizenzen ist nicht verfügbar. Um dem Projekt einen möglichst praxisnahen Rahmen zu geben, stehen sie unter dem Motto: 2 Personen – 10 Stunden – 0 Euro.

Das bedeutet, dass sich die Studierenden, i.d.R. in Zweierteams, zehn Stunden lang mit der didaktischen Konzeption und Erstellung einer E-Learning-Einheit befassen und dazu lediglich kostenlose Software nutzen. Die Ergebnisse dieser Gruppenarbeiten werden jeweils am Semesterende unter Anwesenheit von Expertinnen und Experten aus verschiedenen Bibliotheken präsentiert, die zu den erarbeiteten Angeboten eine Rückmeldung aus der Perspektive der Praxis geben.

Aber kann unter diesen personellen, zeitlichen und finanziellen Rahmenbedingungen überhaupt etwas Vorzeigbares herauskommen? Nach mehreren Semestern, in denen dieses Projekt in den genannten Studiengängen durchgeführt wurde, kann diese Frage mit einem klaren „Ja“ beantwortet werden. Erstaunlich dabei ist nicht nur das hohe Maß an Motivation und Kreativität, mit dem die Studierenden sich an diese Aufgabe begeben. Das Erstaunlichste ist die Vielfalt und Qualität der Ergebnisse, über die an dieser Stelle berichtet werden soll.

2. E-Learning-Angebote nach dem 2:10:0-Prinzip erstellen: Beispiele aus den bibliothekswissenschaftlichen Studiengänge der TH Köln

2.1. Wissenschaftliches Zitieren – unterhaltsam und häppchenweise mit animierten Lehrvideos und interaktiven Online-Tests (Laura Sahler, Janina Wüst)

Dieses von zwei Studierenden des Bachelor-Studiengangs Bibliothekswissenschaft erarbeitete E-Learning-Angebot hatte es sich zum Ziel gesetzt, Studierenden der Hochschule die Grundlagen des korrekten wissenschaftlichen Zitierens zu vermitteln. Das Angebot umfasst drei Module, die jeweils einen anderen Aspekt des wissenschaftlichen Zitierens behandeln. Jedes dieser drei Module besteht aus einem kurzen, animierten Lehrvideo, in dem die Regeln des wissenschaftlichen Zitierens anschaulich und verständlich erläutert werden (Abb. 1) und einem sich an das Video anschließenden Test, in dem das erworbene Wissen direkt überprüft werden kann (Abb. 2). Die Schulung ist dabei so angelegt, dass sie mehrfach und zu jeder beliebigen Zeit abruf- und durchführbar ist. Für die Erstellung

13 TH Köln. Bibliothekswissenschaft (Bachelor), <https://www.th-koeln.de/studium/bibliothekswissenschaft-bachelor--inhalte_3397.php>, Stand: 14.02.2019. Der Studiengang firmiert seit dem Wintersemester 2018/19 unter dem neuen Namen „Bibliothek und digitale Kommunikation“, <https://www.th-koeln.de/studium/bibliothek-und-digitale-kommunikation-bachelor_52771.php>, Stand: 14.02.2019.

14 TH Köln. Bibliotheks- und Informationswissenschaft (MALIS), <https://www.th-koeln.de/studium/bibliotheks-und-informationswissenschaft-master_3202.php>, Stand: 14.02.2019.

der Videos haben die Studierenden mit der kostenfreien Version von Powtoon¹⁵ gearbeitet. Die Tests wurden in eXeLearning¹⁶ erstellt und beide Komponenten auf der moodle-Plattform¹⁷ der TH Köln zu Nutzung bereitgestellt.



Abb. 1: Wissenschaftliches Zitieren: Modul 1: Eine kurze Einführung (Lehrvideo).

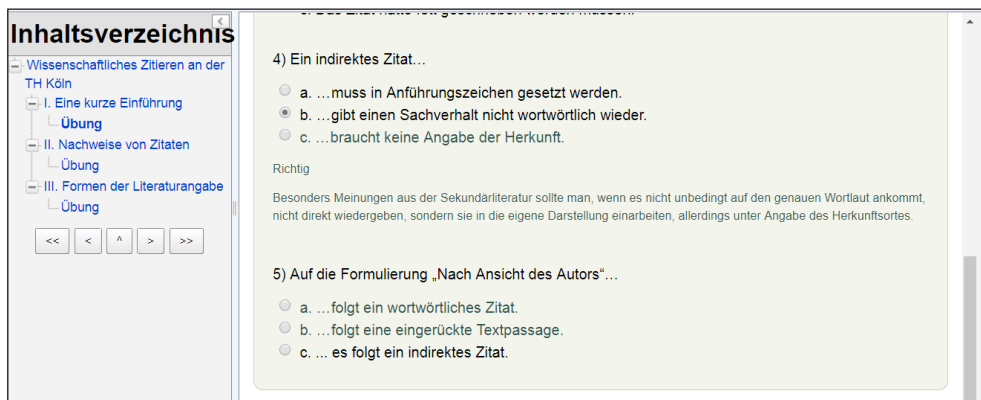


Abb. 2: Wissenschaftliches Zitieren: Modul 1: Übung.

Dieses E-Learning-Angebot richtet sich an die Zielgruppe der Studierenden des ersten und zweiten Semesters, die vor der Aufgabe stehen, ihre erste schriftliche Hausarbeit zu verfassen. Der Vorteil dieses Angebotes ist, dass es außerhalb der Lehrveranstaltungen von jedem Ort aus und zu jedem individuell gewählten Zeitpunkt abgerufen werden kann. Es lässt sich alternativ jedoch auch von den Lehrenden nutzen und in Lehrveranstaltungen integrieren. Ein weiterer Vorteil ist, dass die

15 Powtoon, <<https://www.powtoon.com/home/?>>, Stand: 14.02.2019.

16 eXeLearning, <<https://exelearning.org/>>, Stand: 14.02.2019.

17 Moodle, <<https://moodle.de/>>, Stand: 14.02.2019.

Nutzerinnen und Nutzer lediglich ein internetfähiges Gerät benötigen. Zusätzliche Kenntnisse sind nicht erforderlich, da die Lehrvideos auf dieselbe Weise gehandhabt werden können wie die allen Studierenden bekannten, über YouTube verfügbaren Videos. Die sich an die Videos jeweils direkt anschließenden Tests sind so konzipiert, dass die Nutzerinnen und Nutzer unmittelbar nach der Eingabe der Antwort ein direktes Feedback erhalten und somit gleich erfahren, ob und warum ihre Antwort richtig bzw. falsch ist. Damit wird u.a. auch den unterschiedlichen Arbeitsgeschwindigkeiten Rechnung getragen, da jeder die Tests in seinem eigenen Tempo absolvieren kann und innerhalb der Filme und Testseiten beliebig stoppen oder auch zurückspringen kann. Ein weiterer Vorteil der Tests ist es, dass durch die Auswahl mehrerer unterschiedlicher Frageformate wie bspw. Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte oder Zuordnungsfragen eine abwechslungsreiche Gestaltung möglich ist, die bewirkt, dass Interesse und Motivation der Nutzer aufrechterhalten werden kann.

Nach dem erfolgreichen Abschluss der drei Module dieser E-Learning-Schulung haben die Teilnehmenden die Grundlagen des wissenschaftlichen Zitierens verstanden und können diese Kenntnisse auch aktiv umsetzen. Sollten sich zu einem späteren Zeitpunkt Fragen ergeben, können die Lehrvideos und Tests jederzeit erneut aufgerufen werden. Würde ein solches Angebot auf der Website einer wissenschaftlichen Bibliothek angeboten werden, wäre damit ein sowohl in der Erstellung wie auch in der Nutzung sehr niedrigschwelliges Angebot zum Erwerb der Grundlagen des wissenschaftlichen Zitierens gegeben, das zudem – da diese Grundlagen weitgehend stabil sind – wenig bis gar keinen Pflegebedarf erzeugt. Ferner könnte es mit weiteren Dienstleistungen der Bibliothek verknüpft werden, bspw. mit dem Angebot, per E-Mail Fragen zu einzelnen Aspekten des Tutorials an die Bibliothek zu stellen oder einen Termin zur vertiefenden Beratung in Fragen des korrekten Zitierens zu vereinbaren.

2.2. Die wunderbare Welt der E-Books – anschaulich und step-by-step mit Film und Workshop (Annika Mühling, Pia Piontkowitz, Verena Rothe, Dominique Roth)

Dass sich klassische Vor-Ort-Schulungen und digitale Angebote auch sehr gut verknüpfen lassen, zeigt dieses zweite Beispiel. Leitendes Ziel bei der Konzeption dieses Schulungsangebotes war es, insbesondere die Teilhabe älterer Menschen (Zielgruppe 65+) am digitalen Wandel zu unterstützen. Den Fokus legte die Arbeitsgruppe, die dieses Schulungsangebot erarbeitete, auf die Nutzung von E-Book-Readern, da diese Geräte viele Bedürfnisse älterer Menschen im Kontext des Lesens bedienen können. Die Zielgruppe sollte daher über die Vorzüge der E-Book-Reader informiert werden, die Bedienung der Reader selbst praktisch üben und auf diese Weise dabei unterstützt werden, an der Nutzung der digitalen Angebote der Bibliothek und damit auch generell am digitalen Wandel aktiv und selbstbestimmt teilzuhaben.

Zum Einstieg in die Schulung, die als Kombination aus digitalem Angebot und Vor-Ort-Workshop konzipiert ist¹⁸ und somit in der Bibliothek stattfinden sollte, wurde ein Kurzfilm erstellt, welcher der Zielgruppe auf humorvolle Weise die Vorteile des E-Book-Readers gegenüber klassischen Büchern nahebringen sollte. Didaktisch knüpfte die Arbeitsgruppe damit an Ergebnisse der Lernforschung an,

18 Daher war die Zahl der beteiligten Studierenden höher als bei den Schulungen, die nur eine Komponente umfassten.

die zeigen, dass der Lernerfolg von Bildungsangeboten steigt, wenn multimediale Elemente – zum Beispiel bewegte Bilder im Film, gesprochener oder gedruckter Text – miteinander verknüpft werden. So erinnern sich Lernende besser an Inhalte und Informationen, die ihnen multimedial vermittelt werden.¹⁹ Durch die Kombination von Kurzfilm und Workshop sollte zum einen der Lernerfolg gegenüber einer rein mündlichen oder textuellen Vermittlung der Inhalte gesteigert werden. Zum anderen sollte der Film einen niedrighschwelligen Einstieg in die Materie bieten, der bereits früh die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden bindet, ohne dass von ihnen zu diesem Zeitpunkt eine aktive Teilnahme gefordert wird.

Der Kurzfilm ist 1:43 Minuten lang und erläutert in mehreren kurzen Szenen auf anschauliche und zugleich humorvolle Art und Weise, welche Vorteile ein E-Book-Reader im Alltag gegenüber der Nutzung eines gedruckten Buches bietet (Abb. 3). Ergänzend werden hierbei auch die praktischen Nachteile physischer Bücher – Größe, Gewicht, Rückgabefristen – karikierend dargestellt (Abb. 4). Stilistisch hat sich die Arbeitsgruppe an die überspitzten Darstellungen theaterhaft inszenierter Stummfilme angelehnt, was zusätzlich durch die musikalische Untermalung mit einem Ragtime und der Verwendung eines Sepiafilters unterstrichen wurde.

Das für die Erstellung des Filmes erforderliche technische Equipment (Kamera, Stativ) wurde vom Multimedia-Labor der TH Köln bereitgestellt und dürfte auch in anderen Hochschulen problemlos zu entleihen sein. Nach der Ideensammlung und Vorplanung der einzelnen Szenen wurde der Film schließlich an zwei Nachmittagen von den Studierenden gedreht. Als Requisiten dienten einfache Gegenstände aus dem Haushalt, gedreht wurde bei den Studierenden zu Hause sowie in der Bibliothek der Bundeskunsthalle in Bonn, Darsteller sind die Mitglieder der Arbeitsgruppe selbst. Kosten fielen nicht an.



*Abb. 3: Anfangsszene: Wenn die Arme nicht mehr reichen ...
Überspitzte Darstellung des Nachteils der festgelegten Schriftgrößen gedruckter Bücher.*

19 Vgl. Mayer, Richard E.: *Multimedia Learning* (E-Book), Cambridge 2012², S. 3-27. Online: <[https://doi:10.1017/CBO9780511811678](https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678)>; Ders.: *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (E-Book), New York 20142. Online: <<https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>>.



Abb. 4: Szene in der Bibliothek: Schwere und unhandliche Bücher vs. E-Book-Reader.

An den humorvollen filmischen Auftakt schließt sich ein Hands-On-Workshop an, bei dem die Teilnehmenden Schritt für Schritt den praktischen Umgang mit dem E-Book-Reader erlernen.

Dieses Beispiel zeigt, wie sich digitale und konventionelle Schulungselemente verknüpfen lassen. Durch den Einstieg mit dem Film wird eine entspannte Atmosphäre geschaffen und zugleich geht die Bibliothek hier selbstironisch mit der Nutzung ihrer Medien um. Der Film kann sowohl in der Schulung gezeigt als auch als eigenständiges Angebot auf der Website verlinkt und zur Herstellung von Aufmerksamkeit für das Schulungsangebot genutzt werden. Er wirkt durch seine heitere Art barrieresenkend und trägt damit zusätzlich positiv zum Image der Bibliothek bei.

2.3. Schnelleinstieg ins Forschungsdatenmanagement – informativ, bunt und kurzweilig (Peter Schubert, Inga Müller)

Wie lässt sich ein so trockenes und komplexes Thema wie das Forschungsdatenmanagement unterhaltsam und ansprechend vermitteln? Dieser Frage widmeten sich zwei Studierende des Masterstudiengangs Bibliotheks- und Informationswissenschaft (MALIS). Auf der Suche nach geeigneten und zugleich unkonventionellen Vermittlungsformaten stießen sie auf „Sommers Weltliteratur to go“.²⁰ Dabei handelt es sich um ein Projekt des Literaturwissenschaftlers Michael Sommer, der im Jahre 2013 begonnen hatte, mit Hilfe von Playmobil-Figuren auf spielerische und unterhaltsame Art und Weise die Handlung verschiedenster Klassiker der Weltliteratur in kurzen Videos von etwa zehn Minuten darzustellen. Seither können sich alle Interessierten Werke wie „Die Leiden des jungen Werther“, „Ulysses“ oder auch „Nathan der Weise“ in zehn bis maximal zwanzig Minuten auf Youtube anschauen. Ursprünglich nur als Gag gedacht, entwickelte sich „Sommers Weltliteratur to go“ zu einem funktionierenden Konzept der Literaturvermittlung. Mittlerweile hat Sommer weit über 150 Videos produziert. Der Reclam Verlag hat das Potential dieses Projektes erkannt und unterstützt es

²⁰ Sommers Weltliteratur to go, <<https://www.youtube.com/channel/UCSa4RnmvfBbLgkEwqCUNGXQ>>, Stand: 14.02.2019.

seit 2015. Im Jahr 2018 wurde „Sommers Weltliteratur to go“ mit dem Grimme Online Award ausgezeichnet.²¹ Einige der Videos wurden bereits fast 800.000mal auf Youtube aufgerufen und derzeit werden viele der ursprünglich deutschen Videos ins Englische synchronisiert.

Wenn sich, so die Überlegung der Studierenden, Werke wie „Faust“ oder „Ulysses“ in diesem Format erfolgreich vermitteln lassen, könnte das auch mit dem Thema „Forschungsdatenmanagement“ funktionieren. Da die von Sommer produzierten Videos nicht technisch professionell erstellt worden sind, sondern sie ihren besonderen Reiz und Charme gerade ihrem improvisierten und saloppen Stil verdanken, wagten sich die Studierenden an das Projekt, einen ebensolchen Film zum Thema Forschungsdatenmanagement zu erstellen. Ihr Ziel war gerade kein aufwändig produziertes, technisch perfektes Lehrvideo, sondern ein im Stil von „Sommers Weltliteratur to go“ erstellter Film, der seine Zuschauer mit Witz und charmanter Improvisation erreicht und für das vermittelte Thema interessiert. Dabei sollte, wie bei „Sommers“, der Anspruch nicht sein, das Thema in all seinen vielfältigen Aspekten abschließend zu durchdringen, sondern einen niedrigschwelligen Schnelleinstieg zu ermöglichen, der Interesse am Thema weckt.



Abb. 5: Anfangsszene: Der Bibliothekar im Gespräch mit einer Wissenschaftlerin, die sich im Rahmen ihres Projektantrags mit dem Thema Forschungsdaten konfrontiert sieht.

Die für Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler nachvollziehbar kontextualisierte Thematik des Forschungsdatenmanagements wird in dem Video unterhaltsam, mit Witz und ohne erhobenen Zeigefinger erläutert. Dabei wird der Lebenszyklus von Forschungsdaten ebenso angesprochen wie die Möglichkeiten, die sich bei einer Bereitstellung der Daten für die fachübergreifende kollaborative

²¹ Grimme Online Award. Grimme Online Award 2018. Die Preisträger, <<https://www.grimme-online-award.de/2018/preistraeger/>>, Stand: 14.02.2019.

Forschung ergeben. Dieser Aspekt wird in dem Film am Beispiel eines Gesprächs zwischen einer Ornithologin mit einem Ethnologen veranschaulicht, der sich im Kontext seiner eigenen Forschungen ebenfalls für die Forschungsergebnisse der Ornithologin interessiert (Abb. 5, Abb. 6).



Abb. 6: Auch der Ethnologe interessiert sich für die Forschungsdaten der Ornithologin. Ob sie sie auf einem Repositorium bereitstellen wird?

Es zeigte sich, dass sich das gewählte Format ganz hervorragend eignet, um das komplexe Gesamtkonzept des Forschungsdatenmanagements anhand eines praktischen Beispiels aus der Forschung zu erläutern. Am Schluss des siebenminütigen Videos verfügen die Rezipienten selbstverständlich nicht über vollumfängliches Wissen zu diesem Thema, aber sie sind für die Relevanz des Forschungsdatenmanagements sensibilisiert worden und haben ein grundlegendes Verständnis der wesentlichen Aspekte und Funktionen gewonnen, auf dem die Bibliothek mit weiteren Angeboten aufbauen kann.²²

In Bezug auf die Erstellung des Videos ist besonders interessant, dass es technisch mit einfachsten Mitteln realisiert wurde: Eine Mobiltelefon-Kamera, ein Pappkarton und Playmobil-Figuren und -Requisiten sowie die Software Audacity für das Einspielen der Tonspur waren die einzigen Werkzeuge, die die beiden Studierenden genutzt haben. Insofern handelt es sich auch hier um ein echtes 0-Euro Produkt. Da die beiden Studierenden, die den Film im Rahmen ihres MALIS-Studiengangs im Tandem erstellt haben, räumlich weit entfernt voneinander wohnen, konnte das Video zudem nicht in direkter räumlicher Zusammenarbeit angefertigt werden. Daher wurden zu Beginn gemeinsam ein Drehbuch erstellt und die Dialoge geschrieben. Anschließend wurden diese mit verteilten Rollen via Skype durchgespielt und dabei aufgenommen. In einem weiteren Schritt wurde die Handlung von

²² Das vollständige Video ist unter folgender URL abrufbar: <<https://uni-muenster.sciebo.de/index.php/s/k3fNT1PL4Zzi7vs>>, Stand: 14.02.2019.

einem der beiden Studierenden synchron zur mitlaufenden Tonspur mit den Playmobil-Figuren nachgespielt und gefilmt. Mit einfachsten Mitteln wurden noch ein Intro und ein kurzer Abspann hinzugefügt.

Die sich aufdrängende Frage, ob ein solch einfaches und spielerisches Format sich eignet, um die avisierte Zielgruppe anzusprechen, muss in weiteren Forschungen untersucht werden. Angesichts der Tatsache, dass sich bis heute knapp 800.000 Personen Goethes Faust in „Sommers Weltliteratur to go“ angesehen haben, scheint die Befürchtung, hier vollkommen falsch zu liegen, jedoch wenig begründet. Auch die euphorischen Kommentare zu den „Faust“-Videos, deren Inhalt und Duktus anzumerken ist, dass sie nicht nur von Jugendlichen stammen, lassen vermuten, dass auch arrivierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler auf diese Weise erreichbar sind.²³

2.4. Lernmodul zum KatalogPlus der Hochschule für Musik und Tanz (Luisa Faust, Pia Schüßler)

Technisch etwas anspruchsvoller ist das letzte E-Learning-Angebot, das hier vorgestellt werden soll, realisiert worden. Das Ziel dieses Moduls ist es, die Recherche- und Bestellfunktionalitäten des VuFind-Discovery-Systems der Bibliothek der Hochschule für Musik und Tanz (HfMT) in Köln²⁴ anschaulich zu vermitteln. Dieses System hat im Jahr 2016 als „KatalogPlus“ den früheren Bibliothekskatalog abgelöst, sodass die Nutzerinnen und Nutzer sich auf veränderte Recherche- und Bestellfunktionalitäten einstellen mussten. Um sie dabei zu unterstützen, haben die Studierenden ein multimedial gestaltetes Online-Tutorial entwickelt.



Abb. 7: Multimediale Einführung in die Katalognutzung. Startseite.

23 Sommers Weltliteratur to go. Faust to go (Goethe in 9 Minuten), <<https://www.youtube.com/watch?v=OMXvK6uScnY>>, Stand: 14.02.2019.

24 Hochschule für Musik und Tanz Köln. Bibliothek, <<https://www.hfmt-koeln.de/hochschule/bibliothek.html>>, Stand: 14.02.2019.

Das Tutorial ist in vier Module unterteilt und soll die Recherche und Bestellung im KatalogPlus visuell und akustisch erläutern. Auf der Startseite erhalten die Nutzerinnen und Nutzer eine kleine Kursübersicht über die Inhalte der Module (Abb. 7). Im ersten Modul „Die Bibliothek der HfMT“ wird die Bibliothek mit ihren Standorten und ihren Medien vorgestellt. Modul zwei, „Allgemeines und Besonderheiten des Katalogs“, zeigt, wie man den „KatalogPlus“ auffinden kann und macht die Unterschiede zum alten Bibliothekskatalog deutlich, indem es den Aufbau erläutert, erste allgemeine Recherchetipps gibt und einige der enthaltenen Datenbanken vorstellt. Das dritte Modul „Effizient Recherchieren“ vermittelt allgemeine Suchtipps: Die Suchfilter des Discovery-Systems werden erklärt und es wird ausführlich auf die einfache und die erweiterte Suche eingegangen (Abb. 8). Modul vier erläutert anhand konkreter Beispiele die Anwendung der zuvor vermittelten Recherchetechniken. Am Schluss des Tutorials findet sich unter „Ich bin fertig“ eine kompakte Zusammenfassung der erreichten Lernziele (Abb. 9). Außerdem werden hier abschließend die verschiedenen Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit der Bibliothek aufgeführt.

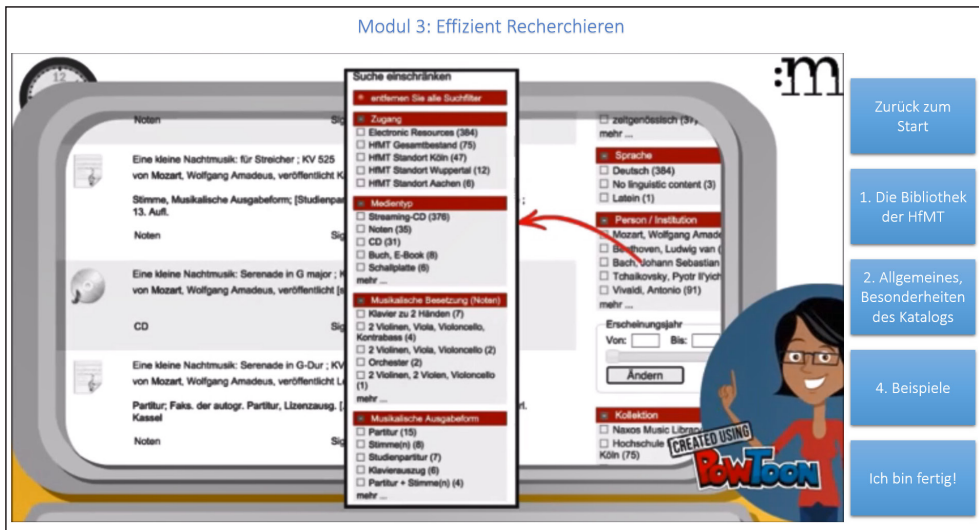


Abb. 8: Modul 3: Effizientes Recherchieren wird anhand von Screencasts aus dem Katalog und mit Hilfe verbaler Erklärungen genau erläutert.



Abb. 9: Das haben Sie gelernt! Eine Zusammenfassung der erreichten Lernziele.

Zur Erstellung des Online-Tutorials wurden drei verschiedene Programme verwendet: PowToon²⁵, Camtasia Studio²⁶ und Microsoft PowerPoint. Mittels PowToon konnten einzelne, animierte Filmsequenzen erstellt werden, in denen Erläuterungen zum KatalogPlus auf eine optisch ansprechende Art vermittelt werden. Hierfür wurde ausschließlich die kostenlose Version von PowToon verwendet. Um in dem Tutorial einzelne Recherchevorgänge im KatalogPlus realitätsgetreu darstellen zu können, wurden mithilfe von Camtasia Screenshots, kurze Screencasts und gesprochene Erläuterungen eingefügt. Ferner wurde Camtasia (ebenfalls in der kostenlosen Version) genutzt, um Musik zu hinterlegen und die einzelnen Filmsequenzen von PowToon zusammenzufügen.

Da die Gesamtlänge des Tutorials knapp zwanzig Minuten beträgt und es alleine mit den kostenlosen Versionen Powtoon und Camtasia nicht möglich war, ein Tutorial zu erstellen, in dem zwischen den Modulen einfach gewechselt werden kann, wurde zusätzlich das Präsentationsprogramm Microsoft PowerPoint verwendet. Durch die hier eingebundenen Hyperlinks besteht nun die Möglichkeit, die Module des Tutorials einzeln auszuwählen und zu absolvieren.

Neben den hier vorgestellten Beispielen ließen sich weitere ergänzen: So hat eine Studiengruppe aus dem Studiengang Bibliothekswissenschaft der TH Köln im Sommersemester 2018 einen Film über die Dienstleistungen der Bibliothek des LVR-LandesMuseum in Bonn gedreht, der so gut gelungen ist, dass die Bibliothek ihn auf ihrer Website bereitgestellt hat.²⁷ Eine Gruppe von Studierenden aus dem

25 Powtoon, <<https://www.powtoon.com/home/?>>, Stand: 14.02.2019.

26 Camtasia, <<https://www.techsmith.de/camtasia.html>>, Stand: 14.02.2019.

27 LVR-LandesMuseum Bonn. Bibliothek, <http://www.landesmuseum-bonn.lvr.de/de/forschung/bibliothek/bibliothek_1.html>, Stand: 14.02.2019.

Masterstudiengang Bibliotheks- und Informationswissenschaft (MALIS) hat für Ihren Animationsfilm über die Publikationsdienstleistungen dreier exemplarisch ausgewählter Hochschulbibliotheken, der im Stil der Lach- und Sachgeschichten aus der „Sendung mit der Maus“ gestaltet wurde,²⁸ auf dem Bibliothekartag 2018 den TIPP Award erhalten.²⁹

3. Fazit

Dieser kleine Überblick über einige studentische Projektarbeiten der vergangenen Semester an der TH Köln zeigt, mit welcher Kreativität, welchem Witz und welcher didaktischen wie auch technischen Kompetenz angehende Bibliothekarinnen und Bibliothekare ans Werk gehen, wenn es darum geht, verschiedenen Nutzergruppen gute Informationspraxis zu vermitteln. Und das in kurzer Zeit, ohne langwierige Einarbeitung und ohne teure Software-Lizenzen. Selbstverständlich liegt jedem dieser Projektergebnisse auch eine ausführliche schriftliche Ausarbeitung zugrunde, in der die Studierenden die didaktische Konzeption ihres Vorhabens detailliert erläutern und begründen. Hierin zeigen sie, dass sie bspw. die Definition von Lernzielen nach Maßgabe der Bloom'schen Taxonomie der kognitiven Lernziele beherrschen, Methoden und Werkzeuge didaktisch begründet auswählen und eine professionelle Ablaufplanung für ein Schulungsangebot erstellen können.

Die Bibliothekarinnen und Bibliothekare aus der Praxis, die regelmäßig am Semesterende als Feedback-Geber in die Präsentationssitzungen eingeladen werden, sind ausnahmslos begeistert von dem, was die Studierenden erarbeitet haben. Sie nehmen neue Ideen mit und geben den Studierenden wertvolle Hinweise zur Praxistauglichkeit und zu möglichen Einsatzszenarien der erarbeiteten E-Learning-Angebote. Auch in dieser Hinsicht hat sich die Zusammenarbeit zwischen dem Institut für Informationswissenschaft der TH Köln und den Hochschulbibliotheken in Nordrhein-Westfalen bewährt.

Die vorgestellten Erfahrungen geben berechtigten Anlass zu der Hoffnung, dass man zukünftig mehr attraktive E-Learning-Angebote von Bibliotheken sehen wird. Kreativität und technische Kompetenz des bibliothekarischen Nachwuchses werden in den Bibliotheken ankommen und das nicht erst in einigen Jahren: Die Studierenden, die ihre Projekte in diesem Artikel präsentiert haben, sind schon morgen Ihre neuen Kolleginnen und Kollegen.

Literaturverzeichnis

- Horstmann, Wolfram; Jahn, Najko; Schmidt, Birgit: Der Wandel der Informationspraxis in Forschung und Bibliothek, in: Zeitschrift für Bibliothekswesen und Bibliographie 62 (2), 2015, S. 73-79. Online: <<http://dx.doi.org/10.3196/186429501562223>>.
- Mayer, Richard E. (Hg.): The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (E-Book), New York 2014². Online: <<https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>>.

28 Neues aus der Akademie der Wissenschaften, <<https://www.youtube.com/watch?v=ycbvyfJ0tNY>>, Stand: 14.02.2019.

29 BUB. Forum Bibliothek und Information. Team Award Information Professionals: Studentische Teamleistungen ausgezeichnet, <<https://b-u-b.de/team-award-information-professionals-2018/>>, Stand: 14.02.2019.

- Mayer, Richard E.: Multimedia Learning (E-Book), Cambridge 2012², S. 3-27.
Online: <<https://doi:10.1017/CBO9780511811678>>.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 und 2: Laura Sahler, Janina Wüst, 2019

Abb. 3 und 4: Annika Mühling, Pia Piontkowitz, Verena Rothe, Dominique Roth, 2019

Abb. 5 und 6: Peter Schubert, Inga Müller, 2019

Abb. 7 bis 9: Luisa Faust, Pia Schüßler, 2019