



Transmediales Erzählen, Fantasy-Rollenspiele und Wikipedia – bibliothekspädagogische Konzepte für Jugendliche

2. Forum Bibliothekspädagogik – Pluspunkt Lebenslanges Lernen

Ergebnisse der Imagestudie (2012)

- Die Mehrheit der Jugendlichen fühlt sich nicht als Zielgruppe angesprochen!
- Gründe: oft kein eigener Bereich, keine jugendspezifischen Angebote



Die Wunschbibliothek Jugendlicher - Jugendbereich Mindspot, Århus, Dänemark, © K. Keller-Loibl

Quelle: Keller-Loibl, Das Image von Bibliotheken bei Jugendlichen. Empirische Befunde und Konsequenzen für Bibliotheken. Bad Honnef: Bock und Herchen, 2012.

Bibliothekspädagogik für Jugendliche?

- Pädagogik und „Spaß“ sind keine Gegensätze!
- Anregungen aus der Freizeit-, Medien-, und Spielpädagogik
- personale und non-personale Vermittlung



Anime-Nacht in der Jugendbibliothek Medien@age;
© Städtische Bibliotheken Dresden

Bibliothekspädagogik ist der Weg zum Ziel...

- Zielgruppe
- Lernsituation
- ZIM (Ziel, Inhalt, Methode) –
Strukturaufriss
- Motivation und Handlungsorientierung

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
9.00-9.15	Einführung in das Thema und Vorbereitung der Gruppenarbeit	Zoo – bisherige Erfahrungen, Einführung in die Rahmenhandlung, Zoodirektor braucht Hilfe	Brainstorming Präsentation	CD mit Zoogeräuschen
9.15-9.20	selbstständiges Arbeiten in Gruppen	Gruppeneinteilung	Puzzle	laminierte Puzzleteile mit Tieren, z.B. Bär, Löwe
9.20-9.50	Informationen zu einem Thema finden	Recherche nach Informationen über das jeweilige Tier, Nutzung der Bibliotheksmedien, Ausfüllen des Steckbriefes	Gruppenarbeit (feste Gruppen), Steckbrief	vorbereitete Arbeitsblätter (Steckbrief)
...				

Beispiel für einen Strukturaufriss.

Zielgruppe „Jugendliche“

- offene Methoden, die den Prozess des Erarbeitens ins Zentrum stellen
- Erleben & Ausprobieren, z. B. in Workshops
- Aktive Partizipation Jugendlicher



© K. Keller-Loibl

Fünf Partizipationstypen

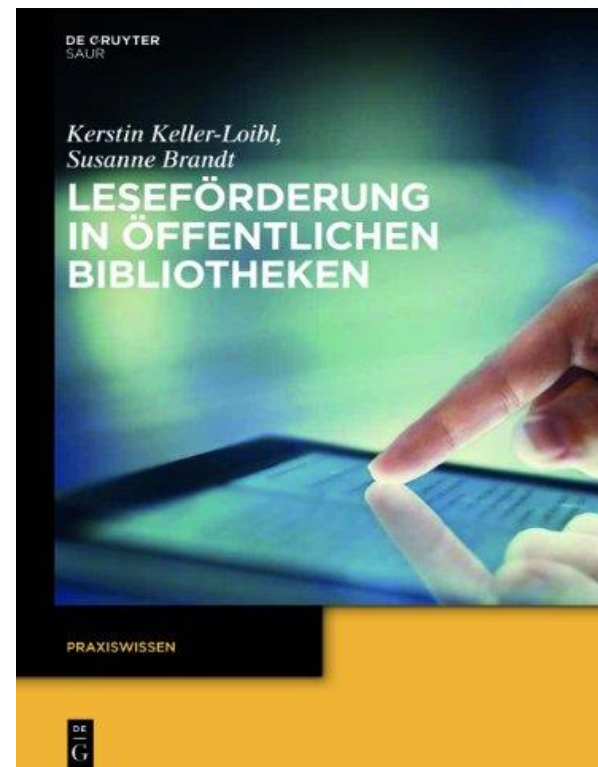
- **Socializers (18%):** treffen mit Freunden, spielen Karten- und Brettspiele, besuchen Veranstaltungen
- **Readers (28%):** entleihen Bücher, nutzen Bibliothek und Computer, um Hausaufgaben zu machen
- **Floater (21%):** Spielen Videospiele, plaudern mit Freunden, besuchen Veranstaltungen
- **Experimenters (11%):** nutzen Computer und Keyboards, um Musik zu schreiben und zu üben
- **Creators (22%):** besuchen Workshops zu Themen Musik, Video, Kreatives Schreiben

Quelle: Modifiziert nach Teens, digital media and the Chicago Public Library, 2013
(Forschungsreport der University of Chicago über YOUmedia)

Ausgewählte Ideen und Konzepte

- *Neuerscheinung:*

Keller-Loibl, Kerstin;
 Brandt, Susanne:
 Leseförderung in
 Öffentlichen Bibliotheken,
 Reihe Praxiswissen,
 De Gruyter: Berlin u.a.
 2015 (Print- und E-Book)



Bildquelle: <http://www.degruyter.com/view/product/212125>

Transmediales Erzählen

- Eine Geschichte kann über verschiedene Medien erzählt und kennengelernt werden.
- Es können unterschiedliche Aktionsformen für die Verarbeitung der Geschichte genutzt werden.
- Wenn der Transfer zwischen den Medien im Vordergrund steht, spricht man von Transmedialität. Diese wird im Prozess der Rezeption wirksam.

Transmediales Erzählen: Ein Beispiel

- *Titel:* Sonntag, Robert M.: Die Scanner. – Frankfurt am Main: Fischer KJB, 2013.
- *Inhalt:* Dystopie, 2035
- *Ziel:* transmediales (Weiter-)Erzählen, um aktuelle Probleme unserer Zeit zu thematisieren



Bildquelle: http://www.amazon.de/dp/B00AEK7Y32/ref=rdr_kindle_ext_tmb#reader_B00AEK7Y32

Die Reise ins Jahr 2035

- Kennenlernen der Handlung, Figuren und Konstellationen
- Eigenleben der Figuren entwickeln
- Umsetzungen in verschiedenen analogen und digitalen Kontexten, z. B. als Handyfilm, Blog usw.

Autor

„**Robert M. Sonntag**, geboren 2010, lebte nach dem letzten großen Kriege in der A-Zone. Er arbeitete für den Ultranetz-Konzern. Seit 2035 liegen keine Einträge mehr über ihn vor. Sein Ultranetz-Profil ist gelöscht...“ (Zitat Umschlagseite „Die Scanner“)

Wikipedia aktiv kennenlernen: Projektwoche

- Wikipedia = DIE Informationsquelle für Information, Lernen und Unterhaltung für Jugendliche
- Vor- und Nachteile durch eigenes Schreiben in der Online-Enzyklopädie kennenlernen
- *„Wikipedia ist ein guter Ausgangspunkt für eine Recherche, aber ein ziemlich schlechtes Ende.“*

(Quelle: <http://www.derwesten.de/nachrichten/schueler-lernenrichtigen-umgang-mit-wikipedia-id5187293.html>)

Wikipedia aktiv nutzen: Konzepte für Schüler

- Wikipedia kennen lernen
- Funktionsweise verstehen
- Qualitätskriterien festlegen
- Texte bewerten
- Texte in Wikipedia korrigieren
- Eigene Texte gemeinsam verfassen



Tipp: Handreichung mit Informationen und Konzepten für Schüler – URL:
<http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/neu-zusatzmodul-fuer-den-unterricht-wikipedia-gemeinsam-wissen-gestalten> (Handout hier als Download)

Fantasy-Rollenspiele

- auch bei männlichen Jugendlichen beliebt
- sehr komplexe Spielsysteme (z.B. „Midgard“ oder „Welt des Schwarzen Auges“)
- einfache Variante: „Die Werwölfe von Düsterwald“



Bildquelle: http://www.amazon.de/Asmodee-meme-200001-Werw%C3%B6lfe-D%C3%BCsterwald/dp/B00068NFMG/ref=sr_1_1?s=toys&ie=UTF8&qid=1422363200&sr=1-1&keywords=die+werw%C3%B6lfe+von+d%C3%BCsterwald

Fantasy-Rollenspiele: „Die Werwölfe von Dürsterwald“ als Beispiel

- ab 10 Jahren geeignet
- für 8 bis 18 Spieler
- besondere Rolle des Spielleiters
- auch als Online-Spiel:
<http://werwolf-online.yooco.de/home.html>



Bildquelle: http://www.amazon.de/Asmodee-meme-200001-Werw%C3%B6lfe-D%C3%BCsterwald/dp/B00068NFMG/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1422363200&sr=1-1&keywords=die+werw%C3%B6lfe+von+d%C3%BCsterwald



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt: E-Mail: kerstin.keller-loibl@htwk-leipzig.de