

Smartphone- Rallye

Bibliothekseinführungen in Zeiten von Corona: ein Erfahrungsbericht

Anja Herwig
Marcel Stehle

DOI: 10.18452/24850

Eine Smartphone-Rallye als Ersatz für traditionelle Gruppenführungen?

Als 2020 alle Präsenzveranstaltungen in den virtuellen Raum ausweichen mussten, standen die Bibliotheksstandorte vor der besonderen Aufgabe, andere Wege zu finden, um neue Studierende an die Bibliotheken heranzuführen. Schnell entstanden kurze Filme, die den Standort und seine Besonderheiten vorstellen. Diese Filme bieten einen ersten Einblick, können aber den Studierenden kaum alle Informationen an die Hand geben, die nötig sind, um sich eigenständig im Bibliotheksbestand zurechtzufinden.

Deshalb begannen das Grimm-Zentrum als großer zentraler Standort für 12 Fächer und die Zweigbibliothek Naturwissenschaften, Angebote für Studierende im ersten Semester zu entwickeln. Es ging darum, das eigenständige Erkunden der Bibliothek und die Vermittlung der wichtigsten Bibliothekskennnisse mit Hilfe einer digitalen Schnitzeljagd zu ermöglichen. Dafür bot sich die App Actionbound an, zu der schon Erfahrungen vorhanden waren.

Die verschiedenen Bounds der Universitätsbibliothek

Die Bounds „Neu im Grimm-Zentrum“ und „Neu im Erwin-Schrödinger-Zentrum“ gingen zum Wintersemester 2020/21 live, im Laufe des folgenden Jahres wurden weitere Bounds erstellt. Seit dem Wintersemester 2021/22 bieten auch die Zweigbibliothek Campus Nord und die Zweigbibliothek Fremdsprachliche Philologien multimediale Actionbound-Touren an.

Hinzu kommt der Bound „Fit für die Online-Angebote der UB“, der sich speziell an Erstsemester richtet und überdies Grundlagen zur Benutzung der Universitätsbibliothek (UB) vermittelt. Diese rein digitale Studienanfänger-Rallye kann bequem vom heimischen Sofa aus gespielt werden. Die Lösung der Recherche-

Actionbound – kurz erklärt

Actionbound wurde 2012 als medienpädagogisches Projekt begonnen und wird heute für verschiedenste Einsatzzwecke verwendet. Mit der kostenlosen App können auf dem Smartphone oder Tablet interaktive Rallyes, sogenannte Bounds, gespielt werden. Neben dem Einsatz als Lernspiel für Bibliothekseinführungen wird Actionbound auch für geodatenbasierte Stadt- und Naturführungen, als Multimedia-Guide in Museen oder als Schatzsuche-App bei Geburtstagen genutzt.

Mithilfe eines browserbasierten Editors, genannt Bound-Creator, können Institutionen oder Privatpersonen eigene Rallyes erstellen. Die Bounds bestehen aus einer Reihe von verschiedenen Elementen wie Information, Quiz, Aufgabe, Umfrage oder QR-Code-Scan.

Wer beispielsweise ein Quiz erfolgreich löst oder einen gesuchten QR-Code findet, schreitet im Bound voran und sammelt dabei Punkte. Dadurch erhält die App einen spielerischen Wettbewerbscharakter.

Die Erstellung eines Bounds für rein private Zwecke ist kostenlos. Die Nutzung durch Bildungseinrichtungen und Unternehmen erfordert den Abschluss einer Lizenz. Eingaben und Ergebnisse der einzelnen Spieldurchläufe können über das Webinterface in verschiedenen Formaten exportiert und mithilfe einer Tabellenkalkulation detailliert ausgewertet werden. Dies erlaubt Rückschlüsse darüber, welche Aspekte eines Lernspiels nicht verstanden wurden oder welche optionalen Abschnitte besonderes Interesse geweckt haben.

Die öffentlichen Bounds der
Universitätsbibliothek finden Sie via:

link.ub.hu-berlin.de/boundpage

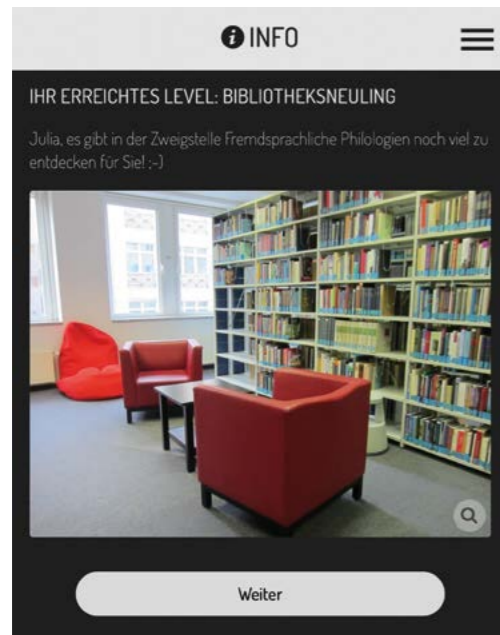
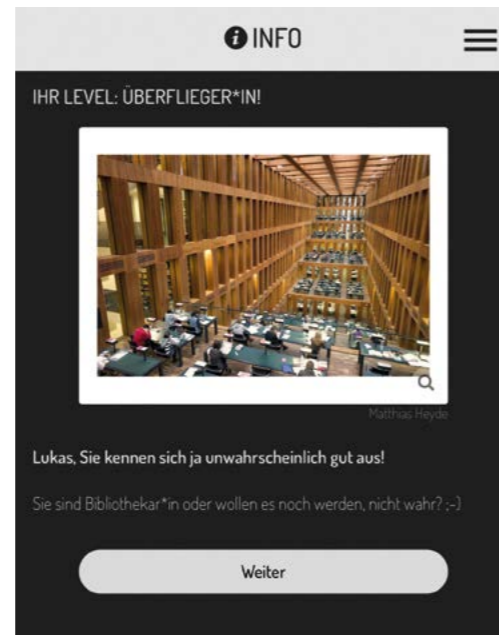


Abb. 1/2 — Screenshots der Actionbound-App: Unterschiedliches Feedback in Abhängigkeit der erreichten Punktzahl.

aufgaben erfolgt idealerweise parallel an einem zweiten Gerät. Allen Actionbound-Touren ist gemeinsam, dass sich die Inhalte an den traditionellen Führungen für Studierende im ersten Semester orientieren. Die Erkundung der Zweigbibliothek Campus Nord findet allerdings im Kontext einer Abenteuererzählung auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz statt.

Einige Bounds bieten zusätzlich Spielabschnitte zu fachspezifischen Beständen an, die in enger Zusammenarbeit mit den Fachreferent:innen erarbeitet wurden. Die Spieler:innen erhalten ein Feedback zu ihrem Bibliothekswissen in Abhängigkeit des erreichten Punktestandes (Abb. 1/2).

„Neu im Erwin-Schrödinger-Zentrum“ ist zwar für das Spielen vor Ort konzipiert, im Hinblick auf die pandemiebedingten Umstände wurde der Bound aber dahingehend angepasst, dass



sämtliche Aufgaben ebenso von zu Hause aus gelöst werden könnten. Dies ist aufgrund der Designs der anderen Standort-Touren nicht oder nur mit Einschränkungen möglich (z.B. durch Überspringen von Aufgaben, für deren Lösung QR-Codes im Bibliotheksgebäude gefunden und gescannt werden müssen).

Actionbound als Teil von Ausbildungs-Projekten

Bereits vor der Pandemie kam Actionbound in der UB für verschiedene Praktikums- und Ausbildungsprojekte zum Einsatz. So wurden die Prototypen von „Neu im Grimm-Zentrum“ und „Neu im Erwin-Schrödinger-Zentrum“ zunächst von Azubis für Azubis bzw. von einer Auszubildenden im Rahmen eines Projektes konzi-

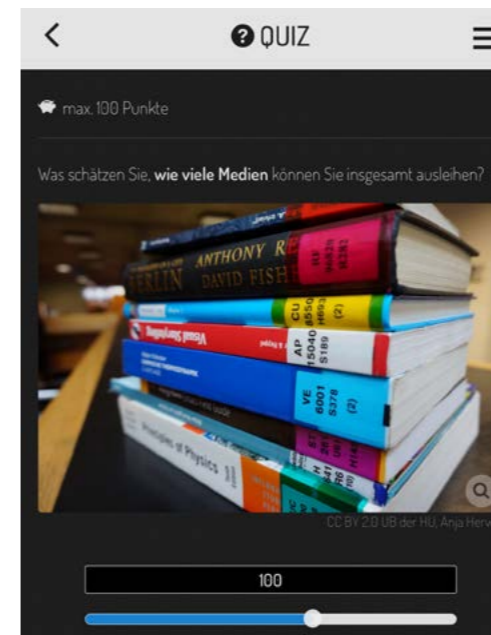
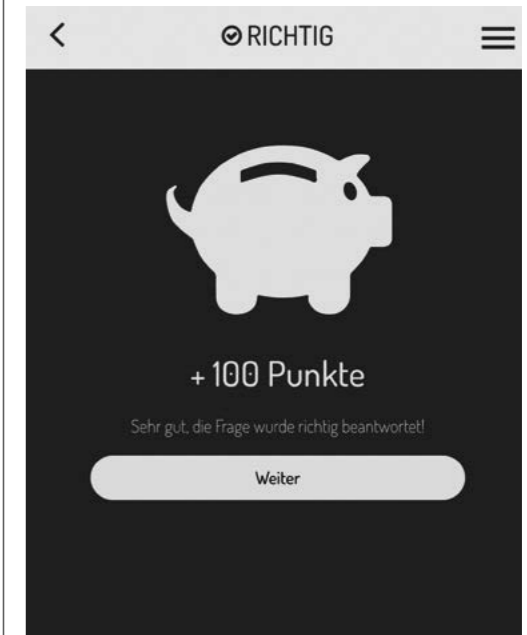


Abb. 3/4 — Screenshots der Actionbound-App: Eine Schätzfrage wird erfolgreich gelöst.

piert. Von den Azubis entwickelte Elemente wie die Schätzfrage nach der Anzahl gleichzeitig ausleihbarer Medien blieben im Wesentlichen unverändert und wurden später von anderen Standorten adaptiert (Abb. 3/4).

Durch diese Vorerfahrungen innerhalb der UB war es dem Bibliothekspersonal der anderen Zweigbibliotheken möglich, in relativ kurzer Zeit eigene Actionbound-Touren für ihre Standorte zu kreieren.

Großen Einsatz zeigten unsere Auszubildenden bei der Vorbereitung einer Smartphone-Rallye anlässlich des jährlich stattfindenden Aktionstages Boys' Day. Sofern die Pandemielage es wieder zulässt, sollen vor Ort im Grimm-Zentrum Jungen zwischen 11 und 16 Jahren durch die Geisterfiguren der Brüder Grimm spielerisch an Tätigkeiten und Aufgabenbereiche von Fachangestellten für Medien- und Informationsdienste (FaMI) herangeführt werden. Game-



Design-Elemente wie die non player character Jacob und Wilhelm wurden später im Erstsemester-Bound „Fit für die Online-Angebote der UB“ fortgeführt. Zudem leisteten die Azubis wertvolle Vorarbeiten für eine interaktive Tour durch das Grimm-Zentrum, die mittelfristig im Rahmen eines Angebots für Schüler:innen der Oberstufe verwendet werden soll. Fast schon traditionell betreuen die Azubis des zweiten Lehrjahres für ihre Nachfolger:innen eine jährlich aktualisierte Actionbound-Campus-Tour, die zum Auftakt der FaMI-Ausbildung mit Spaß und Erfolg zum Einsatz kommt.

Einführung und Promotion der Bounds

Die Einführung von Actionbound in der UB wurde durch umfangreiche Öffentlichkeitsarbeit begleitet, wie Plakate (siehe Abb. 5), Flyer und Bewerbung auf Social-Media-Kanälen.

Um Actionbound erneut ins Blickfeld der Nutzer:innen zu rücken, wurde zudem eine gemeinsame Aktionswoche initiiert. Anfang Dezember 2021 hatten Teilnehmende an einer UB-Actionbound-Tour eine Woche lang Aussicht auf zahlreiche attraktive Preise. Neben einem 30-Euro-Gutschein für den Merchandising-Shop HumboldtStore waren Sachpreise wie Bücher, BiBTaschen und Notizhefte ausgelobt.

Resonanz der Nutzer:innen, Analyse und Konsequenzen

Das Feedback ist durchweg positiv: „Sehr nice Idee! Bringt bisschen Abwechslung in den Coronaalltag.“, „Gerne öfter solche Aktionen.“

Dennoch ist die Nutzung des Angebots trotz umfangreicher Öffentlichkeitsarbeit deutlich unter unseren Erwartungen geblieben. Dies ist sicherlich verschiedenen Faktoren geschuldet: Die Einführung der Bounds und die Actionbound-Woche fanden im Schatten der Delta-Welle statt. Vor diesem Hintergrund ist es nicht überraschend, dass wenige Personen vor Ort waren, die Zeit und Muße hatten, an einem Gewinnspiel teilzunehmen. Aber auch die Actionbound-Angebote, die keine Anwesenheit vor Ort erforderten und in manchen Fächern allen Studierenden im ersten Semester bekannt gemacht worden waren, fanden kaum Resonanz. Das könnte darin begründet sein, dass die potenziellen Spieler:innen eine App installieren und sich mit deren Funktionsweise auseinandersetzen müssen ohne vorher abschätzen zu können, welchen Nutzen dieses Angebot hat.

Baustein Informationskompetenz

Auf Grundlage dieser Beobachtungen gehen wir davon aus, dass unsere Nutzer:innen nur selten eine intrinsische Motivation haben, sich mit den Strukturen und Angeboten einer Bibliothek auseinanderzusetzen. In den Führungen vor Ort erleben wir regelmäßig, dass erst dann realisiert wird, wie hilfreich diese zusätzlichen Informationen zu Angeboten der Bibliothek und Recherchestrategien im weiteren Studium sein können.

Trotz des enttäuschenden Auftaktes betrachten wir Actionbound als einen wichtigen Baustein weiterer Aktivitäten im Bereich der Informationskompetenz. Wir werden die individuell und spontan spielbaren Bounds zwar weiter pflegen, das Hauptaugenmerk der künftigen Entwicklung aber auf Angebote für geschlossene Gruppen legen.

So wurde der eigentlich auf Studierende ausgerichtete Bound der Zweigbibliothek Naturwissenschaften bereits von einer Schulklasse im Rahmen eines Uni-Schnuppertages gespielt. Feedback wie „War super“, „Hat Spaß gemacht!“ bestärkt uns in unserer Einschätzung, dass ein spielerisches und damit aktivierendes Angebot bei Pflichtveranstaltungen für Schüler:innen der gymnasialen Oberstufe besser geeignet ist.

Anstelle einer Führung durchs Haus mit einer großen Gruppe, erkundet nur ein Teil der Schüler:innen die Bibliothek in Kleingruppen via Actionbound. Parallel kann der andere Teil der Gruppe durch das Bibliothekspersonal in einem Schulungsraum unterrichtet werden.

Insgesamt wollen wir zunehmend Schulungskonzepte entwickeln, die bestimmte Aspekte interaktiv, oftmals mit spielerischen Elementen (z.B. Bauen mit Lego), vermitteln. Solche Einheiten benötigen zwar mehr Zeit, sind aber erwiesenermaßen in ihrem Lerneffekt nachhaltiger, weil Lerninhalte selbst erfahren werden. Actionbound wird Teil dieser „Werkzeugkiste“ werden.



Abb. 5 — Plakat zur Actionbound-Aktionswoche