

Zukunftsgestalter in Bibliotheken 2015

Simon Zwick*, Cynthia Lengler, Ilka Hamer, Annette Güzeler, Eugenie Schatz, Dörthe Wiethoff, Florian Küpper und Christoph Deeg

Die Bibliothek spielerisch entdecken mit der Lern-App Actionbound

DOI 10.1515/bfp-2016-0005

Zusammenfassung: Durch die zunehmende Digitalisierung verändern sich menschliche Verhaltensweisen und infolgedessen auch Bibliotheken. Neue Medienformate wie E-Books fordern neue Strategien und Zuständigkeiten. Darüber hinaus verschwimmen die Grenzen zwischen analog und digital immer mehr. Eine Möglichkeit, sich dies als Bibliothek zunutze zu machen, um neue Zielgruppen zu aktivieren, stellt Gaming mit mobilen Endgeräten dar. Am Beispiel der medienpädagogischen Lern-App Actionbound wird aufgezeigt, wie das konkret funktioniert.

Schlüsselwörter: Gaming; Smartphone; Tablet; Recherchetraing; Führung

Exploring the Library Playfully with the Educational App Actionbound

Abstract: The increasing digitization of human behaviour also changes libraries. New media formats such as e-books call for new strategies and responsibilities. In addition, the boundaries between analogue and digital world mix up more and more. To take advantage out of this mixture, libraries have to activate new target groups, which can be done for instance by gaming with mobile devices. This article reports about some practical experiences using the educational app Actionbound at very different kind of public libraries.

Keywords: Gaming; smartphone; tablet; research training; guiding

*Kontaktperson: Simon Zwick, simon@actionbound.de
 Cynthia Lengler, cynthia.lengler@phtg.ch
 Ilka Hamer, ilka.hamer@baden-baden.de
 Annette Güzeler, relax@augzburg.de
 Eugenie Schatz, eugenie.schatz@norderstedt.de
 Dörthe Wiethoff, doerthe.wiethoff@stadt.wuerzburg.de
 Florian Küpper, florian.kuepper@gmail.com
 Christoph Deeg, christoph@christoph-deeg.com

Inhalt

1 Die App Actionbound	50
1.1 Einführung	50
1.2 Erstellung eines Bounds	51
1.3 Modus der Stationsabfolge	51
1.4 Abspielen eines Bounds	51
1.5 Erforderliche Technik und Nutzungslizenz	51
2 Praxisbeispiele zur Anwendung in Bibliotheken	52
2.1 Vielfältige Szenarien – Überblick	52
2.2 Bibliothekseinführung an der Hochschule Digitale Bibliotheksrallye mit Actionbound – Spielerisch die Bibliothek entdecken oder die besondere Art der Bibliothekseinführung	52
2.3 Digitale Schatzsuche mit 4. Grundschulklassen	54
2.4 Medialer Bildungspfad für Schülerpraktikanten	55
2.5 Recherchetraing mit 8. Klassen	58
2.6 Projekt-Seminar mit der gymnasialen Oberstufe	58
2.7 Außerschulische Leseförderung in den Ferien	60
3 Game Design – Tipps zur Erstellung	61

1 Die App Actionbound

1.1 Einführung

Actionbound ist eine Lern-Anwendung, mit der digitale Erlebnis-Rallyes (so genannte Bounds) erstellt werden können. Auch ohne über Programmierkenntnisse zu verfügen, eröffnen sich den Nutzern mithilfe von Actionbound vielfältige Anwendungsmöglichkeiten. Sie helfen den Bibliotheksmitarbeitern beispielsweise dabei, frischen Wind in Bibliothekseinführungen oder Recherchetraings zu bekommen und so Kinder und Jugendliche aber auch Erwachsene zu begeistern. Je nach Rahmenbedingungen kann Actionbound auch dazu genutzt werden, einen Bound gemeinsam mit der Zielgruppe zu erarbeiten, wodurch der Lerneffekt noch erhöht wird. Auf den Prinzipien von Geocaching, Outward- und City-Bound aufbauend, bewegen sich die Spieler gemeinsam eigenständig von Station zu Station, dort erhalten sie Informationen und



Abb. 1: Einfaches Erstellen eines Bounds im Browser auf actionbound.com, Abspielen in der App. Grafik: Actionbound

lösen Aufgaben. Die Spielanleitung erfolgt dabei mit Hilfe der Actionbound-App. Die Anwendung versteht sich als moderne Version der „City Bound“-Methode. Historisch gesehen entstand City Bound als erlebnispädagogisches Instrument für den urbanen Raum der 80er-Jahre.¹ City Bounds wurden als Möglichkeit betrachtet, „Abenteuer“ in den urbanen Raum zu bringen. Nun besteht die Möglichkeit, die Bibliothek auf diese Art und Weise zu entdecken.

1.2 Erstellung eines Bounds

Ein Bound wird im Bound-Creator auf www.actionbound.com erstellt und nach Veröffentlichung auf Smartphones oder Tablets gespielt.

Bei der Erstellung eines Bounds stehen unterschiedliche Elemente, wie beispielsweise Informations-Bildschirme, Rätsel und Aufgaben, zur Verfügung, die dem Ablauf hinzugefügt werden können. Die Reihenfolge ist hierbei jederzeit veränderbar. Der Bound-Creator zeigt die Abfolge der hinzugefügten Elemente des Bounds in Form einer Vorschau der einzelnen Bildschirmansichten. Intuitiv kön-

nen bestehende Elemente des Bounds bearbeitet und neue hinzugefügt werden. Es ist möglich, die zur Verfügung stehenden Elemente beliebig zu kombinieren und zu variieren. Jede Änderung kann rückgängig gemacht werden und wird sofort auf dem Actionbound-Server gespeichert, so dass keine Daten verloren gehen.

Der Screen jedes Elements lässt sich mit Texten, Audiodateien, Bildern und Videos individuell gestalten. Bilder und Videos, die beispielsweise mit der Gruppe hergestellt wurden, können zunächst per drag-and-drop in die Actionbound-Medienbibliothek hochgeladen und dann in den Bound eingebunden werden. Die Punktevergabe für die einzelnen Elemente ist frei gestaltbar.

1.3 Modus der Stationsabfolge

Stationen werden linear oder in freier Reihenfolge gespielt. Kleingruppen können zum Beispiel gleichzeitig in verschiedene Richtungen starten. Für komplexe Bounds eignet sich diese Funktion, die Nutzern die Wahl lässt, wie viele Stationen sie lösen möchten. Bei einem Bound in der Bibliothek können einzelne Medien mit Informationen und Aufgaben versehen und diese unabhängig voneinander per QR-Code aufgerufen werden.

1.4 Abspielen eines Bounds

Nachdem ein Bound erstellt und erfolgreich getestet wurde, kann er veröffentlicht werden. Indem man den Bound auf „geheim“ stellt, besteht die Möglichkeit diesen einer geschlossenen Nutzergruppe zur Verfügung zu stellen, welche den Bound per Passwort oder Scan eines QR-Codes aufruft.

Beim Start des Bounds werden alle Inhalte vorgeladen. Dies kann über W-LAN geschehen, so entstehen keine Kosten für die mobile Internetnutzung und es sind keine Datenkarten für bereitgestellte Tablets nötig. Am Ende des Bounds können Ergebnisse durch erneutes Verbinden mit dem Internet übertragen werden. Diese sowie alle von den Teilnehmern erstellten Medien, können dann abgerufen und zur gemeinsamen Reflexion genutzt werden.

1.5 Erforderliche Technik und Nutzungslizenz

Zum Erstellen von Bounds wird ein Computer mit Internetzugang und einem aktuellen Browser benötigt, mit welchem man sich auf www.actionbound.com registrieren und sofort beginnen kann.

¹ Vgl. Deubzer, Barbara; Feige, Karin (Hg.): Praxishandbuch city bound. Erlebnisorientiertes soziales Lernen in der Stadt. 1. Aufl. Augsburg 2004, S. 13.

Zum Abspielen von Bounds können Smartphones und Tablets von Apple oder mit dem Betriebssystem Android verwendet werden. Am besten eignen sich aktuelle Geräte. Wenn man auch ortsbasierte Aufgaben mit GPS-Koordinaten verwenden möchte, ist darauf zu achten, dass das Gerät eine entsprechende Funktionalität mitbringt. Wenn man selbst keine Geräte bereitstellen kann, besteht die Möglichkeit, auf die Smartphones der Teilnehmer zurückzugreifen. In so gut wie jeder Gruppe finden sich genug kompatible Geräte. Ein W-LAN-Hotspot wird empfohlen.

Die App Actionbound ist im App Store und bei Google Play kostenlos zum Download erhältlich. Für die private Nutzung ist Actionbound kostenfrei, für Institutionen und Unternehmen kostenpflichtig. Derzeit bietet Actionbound für Bibliotheken günstige Bildungskonditionen an.

2 Praxisbeispiele zur Anwendung in Bibliotheken

2.1 Vielfältige Szenarien – Überblick

Actionbound ist ein hervorragendes Lern-Tool an der Schnittstelle von formalem und informellem Lernen und daher ideal für den Einsatz an Bibliotheken geeignet. Gerade für die heterogene Bibliothekslandschaft eignet sich das Werkzeug, da es auf vielfältige und kreative Weise angepasst werden kann. Im Folgenden lesen Sie ungefilterte Berichte von Early Adopters, welche bereits Erfahrungen mit Actionbound in deutschsprachigen Bibliotheken gesammelt haben. Die im Folgenden beschriebenen Zielgruppen im formalen Bereich sind Schüler aus einer vierten Grundschulklasse, zwei achten Klassen verschiedener Schularten und einer Klasse der gymnasialen Oberstufe sowie Studenten einer Hochschule. Die Schwerpunkte liegen bei Wissensvermittlung, Förderung von Medienkompetenz und sozialem Engagement, beruflicher Orientierung, Rechettraining, Bibliothekseinführung und vielem mehr. Einen besonders kreativen Ansatz zur Leseförderung im Rahmen eines Ferienprogramms beschreibt weiterhin ein Mitglied eines Jugendleseclubs unter dem Titel „App ins Buch“.

2.2 Bibliothekseinführung an der Hochschule – Digitale Bibliotheksralley mit Actionbound – Spielerisch die Bibliothek entdecken oder die besondere Art der Bibliothekseinführung²

Sind Ihre Bibliothekseinführungen zu langweilig? Suchen Sie nach einer Möglichkeit, wie Ihre Bibliothek anders entdeckt werden kann? Wie wäre es mit einer digitalen Schnitzeljagd durch Ihre Bibliothek? Mit Actionbound kann jede Bibliothek selbst eine interaktive Rallye gestalten, die Benutzer damit die Bibliothek spielerisch entdecken lassen und sie gleichzeitig an die wichtigsten Orte führen.



Abb. 2: Macht Spaß: Actionbound für Handy- und Tablet-Rallyes zur Erkundung von Bibliotheken. Foto: Cynthia Lengler

2.2.1 Bibliotheksralley

Das Schulungsteam der MDZ Bibliothek der Pädagogischen Hochschule Thurgau startete im August letzten Jahres einen Versuch, machte sich mit Actionbound vertraut und erstellte innerhalb einer Woche eine eigene Bibliotheksralley. Das Video-Tutorial auf der Homepage www.actionbound.com zeigt, wie ein Bound angelegt werden soll. Bevor ein Bound entwickelt werden kann, muss auf der Homepage des Anbieters ein Account angelegt werden. Dann können sofort Fragen und Antworten im sogenannten Bound-Creator auf der Webseite formuliert werden.

² Cynthia Lengler von der Pädagogischen Hochschule Thurgau hat Kapitel 2.2 verfasst.

Alles Weitere ist sehr intuitiv in der Handhabung, auch für Anwender, die keine Programmiererfahrungen haben.

Actionbound ist ideal für Gruppen bestehend aus je 2–3 Spielenden.

2.2.2 Vielfältige Vermittlung

Der Wettbewerbscharakter stärkt dabei die Motivation der Mitspieler, einen neuen Inhalt zu erlernen. Inhalte können in einem Bound auf unterschiedliche Arten vermittelt werden: Es gibt Fragen mit Multiple-Choice-Antworten, einfache Aufgaben, oder die Spielenden werden an einen gewünschten Ort gelotst, wo sie einen QR-Code einscannen. Der Bound muss aber nicht nur aus Fragen und Aufgaben bestehen, es können auch kurze Informationen, wie beispielsweise die Öffnungszeiten der Bibliothek eingebaut werden oder es kann auf ein kurzes Video verlinkt werden.

Ist der Bound fertig gestellt, hat man die Wahl ihn zu veröffentlichen, d. h. im Internet hat jeder/jede die Möglichkeit den Bound zu spielen, oder man macht ihn via QR-Code nur einer speziellen Gruppe zugänglich, wie z. B. einer Schulklasse.

2.2.3 Spieltrieb geweckt

Nach jeder Actionbound-Runde (unser Bound dauert ca. 30 Min.) haben wir die Spielenden nach ihrer Meinung befragt und ausschließlich positive Rückmeldungen erhalten. Das hat uns motiviert, die Bibliothekseinführungen nicht nur für die Studierenden als digitale Schnitzeljagd anzubieten, sondern für alle unsere Benutzergruppen. Tatsächlich konnten wir bei allen Altersgruppen den kindlichen Spieltrieb wecken und es zeigte sich bei vielen ein Funkeln in den Augen.

Ein wichtiger Nebeneffekt – von uns eigentlich zu Beginn gar nicht beabsichtigt – ist der Beitrag, den wir auf diese Art zur Förderung von Medienkompetenz leisten: Auf spielerische Art und ohne Zwang wird der Umgang mit einem Tablet erlernt und die Teilnehmer entdecken ein Tool, das sie selber für eigene Medienbildungs-Projekte in Schule oder Freizeit nutzen können.



Abb. 3: Erstellung der Bonds. Foto: Cynthia Lengler



Abb. 4: Spielerische Förderung der Medienkompetenz: Mit Actionbound lassen sich verschiedene Vermittlungsformen realisieren. Foto: Cynthia Lengler

2.2.4 Erfahrungen

Durch das Spielen steigt der Lärmpegel in der Bibliothek etwas. Zu Semesterbeginn ist die Anzahl der intensiv lernenden Studierenden noch gering, weshalb wir unsere Bibliothekseinführungen dann problemlos mit Actionbound durchführen können.

Diese neue Art, Bibliothekseinführungen durchzuführen, macht nicht nur unseren Bibliotheksbenutzern Spaß, sondern auch dem Bibliothekspersonal. Wissen, das selbst erarbeitet wird, bleibt länger erhalten, deshalb erhoffen wir uns durch diese Form eine gewisse Nachhaltigkeit. Genauso wichtig ist uns, dass die neuen Benutzer die Bibliothek aktiv nutzen und wissen, wo sie Auskunft erhalten.

2.3 Digitale Schatzsuche mit 4. Grundschulklassen

2.3.1 Actionbound in Bibliotheken – Ein Beispiel für 4. Grundschulklassen aus der Stadtbibliothek Baden-Baden

Auch in der Stadtbibliothek Baden-Baden³ hat die Zusammenarbeit mit Schulen seit jeher einen sehr hohen Stellenwert. Wir möchten Kinder für Bücher begeistern, Schwellenangst abbauen und die Bibliothek als positiven Lernort erlebbar machen. Dabei steht neben der Wissensvermittlung, vor allem im Bereich Medienkompetenz, immer auch der Spaß im Vordergrund. Durch vielfältige Klassenführungskonzepte (Märchenreise, Piraten- oder Detektivrallye, Bücherbingo, Fotosafari etc.) verfolgen wir dieses Ziel mit stetigem Erfolg und vielen positiven Rückmeldungen.

Medienkompetenz meint aber mehr als nur das Suchen in Registern und Inhaltsverzeichnissen oder Recherchieren in OPAC und Datenbanken. Tablets und Smartphones spielen eine große Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen, und daher möchten auch wir in diesem Bereich aktiv sein.

So entstand in unseren Köpfen die Idee einer digitalen Schnitzeljagd. Während dieser sollten sowohl Sachaufgaben gelöst, als auch das Bibliotheksgebäude erkundet und wichtige Standorte gefunden werden, und die Kinder sollten selbst kreativ werden. Toll, dass wir mit Actionbound eine App fanden, die all dies beinhaltet, und die Erstellung einer eigenen Schnitzeljagd auch ohne tiefgreifende Technikenkenntnisse ermöglicht. Los ging's mit der Erarbeitung einer Bibliotheksführung – interaktiv.

Zunächst legten wir die Route fest, die die Kinder nehmen sollten, und welche Punkte sie dabei anlaufen sollten. Schnell waren zu diesen Standorten Fragen entwickelt, um einen Überblick über unsere Systematik sowie die vielfältigen Angebote der Stadtbibliothek zu verschaffen. Inhalte, die bei einer „normalen“ Klassenführung frontal vermittelt werden (Ausleihkonditionen, Verlängerungsmöglichkeiten, Öffnungszeiten etc.) erarbeiten sich die Kinder hier ganz selbständig. Als der fertige Bound erstellt war, machten wir passende Fotos dazu. Los ging's mit dem Testlauf, den unsere Azubis begeistert absolvierten und uns wertvolle Tipps zu Erweiterung und Änderung gaben.

Inzwischen wurde die digitale Schatzsuche durch die Stadtbibliothek Baden-Baden bereits von diversen Schulklassen durchgeführt. Der Ablauf gestaltet sich wie folgt:

Bei einer gemeinsamen Startrunde mit der Gesamtgruppe werden die bisherigen Erfahrungen der Kinder mit Tablets abgefragt und ganz kurz die Handhabung der Geräte erläutert. Es folgt ein kleiner Exkurs zum Thema Sicherheit im Internet, bevor an der Leinwand die Einwahl ins Internet gezeigt wird (jede Gruppe bekommt dazu einen W-LAN-Code). Gemeinsam wird die App Actionbound auf den Geräten ausgewählt, und die Kinder werden beauftragt, sich einen Team-Namen zu überlegen. Nach der wichtigen Bitte, sorgfältig mit den Geräten umzugehen, nicht zu rennen oder zu schubsen und sich beim Gebrauch nach jeder Aufgabe abzuwechseln, werden die Kinder ohne nähere Erklärung auf den Weg geschickt. In diesem Moment ist in der Regel die Spannung regelrecht spürbar, und oft ist der Hinweis angebracht, dass es bei der Schatzsuche nicht um Schnelligkeit, sondern um richtige Antworten geht.

Voller Begeisterung sind die Kinder dabei: Die Fragen schicken die Kleingruppen (je 4 bis 5 Kinder) durchs ganze Gebäude, wo Hinweise zu finden sind (QR-Code, manuelle Aufgabenblätter etc.). Für inhaltliche Aufgaben wie Leihfristen muss zunächst die Ausleihtheke und dort die Bibliotheksbrochure gefunden werden, darin dann der gesuchte Abschnitt. Mithilfe des Raumplans sollen bestimmte Sachgruppen gefunden werden, dort gilt es dann, weitere Aufgaben direkt am Tablet zu lösen, teils als Multiple Choice, teils im Freitext (schade, dass hier auch Fehleinträge als richtig gewertet werden). Witzig sind vor allem Aufgaben wie „Formt mit Hilfe eurer Körper einen Buchstaben und macht ein Foto davon.“ oder „Dreht ein kleines Video, in dem ihr euer Lieblingsbuch vorstellt.“ Die Dauer der Rallye ist von Gruppe zu Gruppe recht unterschiedlich, das hängt vor allem davon ab, wie intensiv diese Kreativaufgaben gelöst werden.

Unser erstes Fazit nach vier erfolgreichen Durchläufen: Actionbound ist ein tolles Instrument, einfach erstellbar und umsetzbar, das attraktiv und zeitgemäß Wissen vermittelt und dabei viel Spaß macht. Ein Manko ist jedoch die langsame Upload-Geschwindigkeit, wenn fünf bis acht Geräte gleichzeitig im W-LAN Daten hochladen möchten. So ist es im normalen Zeitrahmen eines Klassenbesuchs bedauerlicherweise nicht möglich, die erstellten Videos und Fotos der einzelnen Gruppen bereits in der Bibliothek zu zeigen. Das würde ich mir als „runden Abschluss“ eigentlich wünschen. Stattdessen bleiben nur ein mündlicher Erfahrungsaustausch und der Hinweis, dass die Ergebnisse auf Wunsch an die Lehrkräfte gemailt werden.

Wir freuen uns schon auf weitere interaktive Schatzsuchen durch die Stadtbibliothek Baden-Baden. Die Rückmeldungen der Lehrer enthalten bereits den Wunsch nach weiteren Bounds zu einzelnen Sachthemen wie Mittelalter oder Jahreszeiten. Dies ist zwar personell bei uns derzeit

³ Das Kapitel 2.3 wurde von Ilka Hamer, Stadtbibliothek Baden-Baden, verfasst.

nicht umsetzbar, zeigt aber die vielfältigen Möglichkeiten für Projekte in der Zukunft.

2.4 Medialer Bildungspfad für Schülerpraktikanten

2.4.1 Per Actionbound durch die Stadtbücherei – Eine digitale Schnitzeljagd für Schülerpraktikanten in der Stadtbücherei Augsburg

In der Jugendabteilung der Stadtbücherei Augsburg nehmen regelmäßig Schüler der achten Jahrgangsstufen aller Schularten am Projekt „Change-in“⁴ teil, bei dem diese ca. 40 Stunden freiwillig in einer von ihnen ausgewählten Institution hospitieren. Ziel des Projekts ist, dass sich Schüler sozial engagieren, Erfahrungen außerhalb des schulischen Umfelds machen und einen Einblick in die Berufswelt bekommen.

Im Sinne eines „medialen Bildungspfads“⁵ sollen die Change-in-Schüler die Stadtbücherei, deren Zweigstellen, die Räumlichkeiten und Angebote kennenlernen, indem sie Fragen beantworten, bestimmte Orte aufsuchen und Aufgaben erledigen. Für die Durchführung dieser digitalen Schnitzeljagd wird das Tool Actionbound⁶ eingesetzt. Dies ist eine App, die am PC erstellt, aber am Smartphone oder Tablet gespielt wird. Die App ist sowohl auf dem iPhone als auch auf Android-Geräten spielbar.

Darüber hinaus ist in den Bound das Auffinden eines Geocaches⁷ eingebunden. Ein sogenannter „Traditional Cache“ muss anhand von GPS-Koordinaten gesucht werden⁸ und bildet damit den Abschluss des Bounds. Im Cache befindet sich ein Tauschgegenstand, der von den Schülern entnommen wird und ein neuer Gegenstand wird für die nächsten Change-in-Schüler oder freie Geocacher hinterlegt. Der Tauschgegenstand wird, ebenso wie die Koordinaten des Caches, im Laufe des Bounds erspielt.

Darüber hinaus ist es die Aufgabe der Change-in-Schüler, einen eigenen Bound innerhalb ihrer Projektzeit zu einem Thema ihrer Wahl zu erstellen oder einen bestehenden Bound vorheriger Change-in-Schüler zu ergänzen und zu aktualisieren.

⁴ Vgl. www.change-in.de.

⁵ S. Winter, Andrea (Hg.): *Spielen und erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen*. München 2011, S. 83.

⁶ Vgl. <http://actionbound.de>.

⁷ Vgl. www.geocaching.com.

⁸ Vgl. Gründel, Markus: *Geocaching*. 3., überarb. Aufl. Welver 2009, S. 19.

2.4.2 Ausgangslage

In der Stadtbücherei werden die Change-in-Schüler von den Mitarbeitern der Kinder- und Jugendabteilung betreut. Deren Einsatz erstreckte sich bisher auf die Mitarbeit bei den alltäglichen Routinearbeiten, wie z. B. das Rücksortieren der Bücher, Hilfe bei der Ausleihorganisation der Gesellschaftsspiele usw. Darüber hinaus nehmen sie bei Veranstaltungen teil und unterstützen das Personal bei der Durchführung.

Um das Gestaltungspotential und die Partizipation zu erhöhen, sollen die Change-in-Schüler zukünftig mehr projektorientiert eingebunden werden und sich kreativ einbringen. Dies soll durch die Nutzung neuer Medien begleitet werden und nachhaltig für kommende Change-in-Schüler dokumentiert werden.

2.4.3 Ablauf

Der Einstieg in das Thema wird über ein Assoziationspiel anhand von Bildern geschaffen, um die Vorstellungen und Erfahrungen der Schüler abzufragen und sich gegenseitig kennenzulernen. Dazu werden verschiedene Fotos und Zeichnungen ausgelegt, die Arbeitsfelder und Aufgaben einer Bücherei darstellen.⁹ Darunter sollen auch solche sein, die nicht unbedingt direkt in Verbindung mit Bibliotheken gebracht werden, wie z. B. Bilder von Konzerten, Jugendlichen die auf der Konsole spielen, Kaffee trinken usw. Die Schüler sollen sich je ein Bild auswählen, das sie mit Bücherei in Verbindung bringt und eines, das sie überhaupt nicht mit der Arbeit in Bibliotheken in Einklang bringt. In einer kurzen Gesprächsrunde soll jeder kurz begründen, warum er sich das jeweilige Bild ausgewählt hat. Dadurch wird ein Gespräch über die Vorstellungen und Vorerfahrungen der Schüler mit Bibliotheken in Gang gebracht.

Im Anschluss an das Warming-Up wird der Actionbound und dessen Zielsetzung vorgestellt. Der Actionbound ist in drei Abschnitte eingeteilt, die sich über mehrere Einsatztage erstrecken. Da die Schüler in der Regel nur für ca. 2–3 Stunden pro Woche kommen, entzerrt dies den Bound und die Schüler kommen nicht unter Zeitdruck. Ziel ist es, nach den ersten beiden Abschnitten die Koordinaten des Caches herauszufinden. Im dritten und letzten

⁹ Die Idee dazu stammt aus der Umfrage von Keller-Loibl, Kerstin: *Das Image von Bibliotheken bei Jugendlichen. Empirische Befunde und Konsequenzen für Bibliotheken*. Bad Honnef 2012, S. 101 ff.

Abschnitt sollen die Schüler den Cache suchen und den Tauschgegenstand hineinlegen.

Diesen Tauschgegenstand erspielen sich die Schüler ebenfalls während der ersten beiden Abschnitte, indem sie immer wieder Personen ansprechen sollen und diese bitten, ihren Gegenstand durch einen anderen einzutauschen. Zuletzt, wenn die Schüler den Cache „gehoben“ haben, sollen Sie den Tauschgegenstand aus dem Cache zu dem betreuenden Mitarbeiter in der Stadtbücherei bringen und bekommen dafür eine kleine Belohnung.

Die jeweiligen Abschnitte des Bounds sind nicht nur auf die Zentrale der Stadtbücherei begrenzt, sondern finden auch in den Stadtteilbüchereien statt. Somit lernen die Schüler auch zwei der Zweigstellen kennen.

Die Schüler dürfen zur Beantwortung der Fragen jegliche Hilfsmittel benutzen, die Ihnen zur Verfügung stehen, wie z. B. die Mitarbeiter in der Bücherei befragen, den Online-Katalog verwenden oder das Internet zur Recherche.

2.4.4 Actionbound – Teil 1

Der erste Teil des Bounds findet in der Zentrale der Stadtbücherei statt und beinhaltet insgesamt fünf Fragen sowie drei Aufgaben, die erledigt werden müssen. Um den Bound abzuschließen, muss ein QR-Code gefunden und abgescannt werden, danach wird die erste Koordinate preisgegeben, welche für das Auffinden des Caches am Ende des Bounds benötigt wird.

Der Bound startet mit einem Link zu einem amüsanten Youtube-Video zum Thema Lesen, zu dem im Anschluss Fragen beantwortet werden müssen. Eine Wissensfrage im Anschluss bildet den Einstieg in das Thema „Bibliotheken“. Dabei kann auf Actionbound jeweils individuell festgelegt werden, ob die richtige Antwort zwingend zum Weiterspielen nötig ist. Außerdem ist es möglich, eine Zeitvorgabe für die Beantwortung vorzugeben und die richtige Antwort ggf. nach Beantwortung einzublenden.

Nach den Einstiegsfragen folgen einige Aufgaben, bei denen die Schüler teilweise das Personal oder andere Personen ansprechen müssen. Außerdem sollen Sie sich multimedial ausprobieren, indem sie den Ausleihvorgang mit Fotos dokumentieren und diesen dann mit Hilfe der App „Comic Strip It“ als Comic darstellen und auf dem Tablet abspeichern. Weitere Angebote, wie z. B. die E-Ausleihe, sind ebenfalls eingebunden und sollen erkundet werden.

Insgesamt liegt der Fokus in diesem Teil des Bounds darauf, möglichst viele übergreifende (Online-)Angebote der Stadtbücherei kennenzulernen und sich mit der App und deren multimedialen Möglichkeiten vertraut zu machen.

2.4.5 Actionbound – Teil 2

Für den zweiten Teil des Bounds müssen die Schüler in die Stadtteilbücherei fahren. Aufgrund der einzurechnenden Hin- und Rückfahrt ist die Anzahl der Aufgaben in diesem Bound etwas geringer. Der Standort der Stadtteilbücherei kann zusätzlich mit einer Koordinate angegeben werden, die per GPS Ermittlung erreicht werden soll. Dies ist jedoch nur eine Option und ist nicht zwingend zum Fortfahren notwendig. Da im Anschluss einige Aufgaben gestellt werden, die nur in der Stadtteilbücherei gelöst werden können, ist es für die Überprüfung, ob die Gruppe den Ort tatsächlich erreicht hat, nicht erforderlich.

Zum Einstieg wird jeweils eine Aufgabe gestellt, bei der die Schüler die Mitarbeiter der entsprechenden Stadtteilbücherei ansprechen sollen. Somit kommen die Schüler gleich zu Beginn in Kontakt mit den Mitarbeitern und die Hürde ist möglicherweise weniger groß, sie während des Bounds bei Problemen anzusprechen und um Hilfe zu bitten.

Es folgen weitere Aufgaben und Fragen, wie z. B. die Suche nach einem Buch, die Beantwortung einer Frage oder die Erstellung eines Fotos im Sinne des Projekts „Corpus Libris“.¹⁰ Zum Abschluss des zweiten Bounds soll wieder ein QR-Code gefunden werden, um die zweite Koordinate zu erfahren.

2.4.6 Actionbound – Teil 3

Der dritte und letzte Bound findet ebenfalls in einer Stadtteilbücherei statt. Hier ist die zentrale Aufgabe, das GPS-Gerät zu „erspielen“, mit dem der versteckte Cache gefunden werden kann. Im Deckel des Caches befindet sich ein dritter QR-Code, der abgescannt werden muss, um den Actionbound zu beenden. Den Tauschgegenstand, den die Schüler aus dem Cache entnehmen, können sie gegen eine kleine Belohnung in der Stadtbücherei eintauschen.

Die Actionbound-App lädt die Daten nach erfolgreichem Abschluss auf den Actionbound-Server, so dass die Ergebnisse eingesehen werden können. Diese können im Anschluss gemeinsam besprochen werden. Da die App auch ein Bewertungssystem beinhaltet, kann dies ebenfalls für ein Reflexionsgespräch verwendet werden.

¹⁰ Siehe <http://corpuslibris.tumblr.com>.

2.4.7 Zielgruppe, Methoden und Ziele

Die Change-in-Schüler sind in der Regel in der achten Klassenstufe, daher ist der Bound für diese Altersstufe, also zwischen 14 und 16 Jahren, ausgelegt. Die Schulart und mögliche Vorkenntnisse sind vor Beginn des Change-in-Einsatzes nicht bekannt, daher sollten die Fragen und Aufgaben nicht zu schwer sein, die Schüler aber auch nicht unterfordern. Die Schüler sollten den Bound ohne die Hilfe des Betreuers spielen können; jedoch sollen, bzw. müssen sie teilweise die Hilfe des Büchereipersonals in Anspruch nehmen. Für die Durchführung des Bounds sind Zweierteams ideal, da diese sich gegenseitig unterstützen können, wenn z. B. gefordert wird, ein Foto zu machen. Sind die Gruppen größer, sollten zumindest mehr Geräte vorhanden sein, da die Arbeit gemeinsam am Tablet oder Smartphone sonst nur schwer möglich ist.

Bei der Konzipierung des Bounds wurden u. a. die Kriterien für die Erstellung eines City Bounds beachtet.¹¹ Dabei sollen leichtere Aufgaben am Anfang stehen, die wenig Interaktion beinhalten und eine klare Lösungsstrategie vorgeben. Nach und nach steigert sich die Komplexität der Aufgaben und erfordert größere Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten. Zielsetzung ist, dass die Schüler über die reine Beantwortung von Quizfragen hinaus kommen und mit anderen Personen interagieren müssen und komplexe Aufgaben bewältigen.

Neben den „soft skills“ wie z. B. Orientierungssinn, Alltagskompetenzen, Sozialverhalten und Persönlichkeitsbildung wird natürlich auch der Umgang mit der Technik gefördert. Die Schüler müssen nicht nur die Actionbound-App bedienen, sondern auch Fotos machen, Links verfolgen und im Internet recherchieren, einen „Erklär-Comic“ mit einer Comic-App erstellen, ein Video drehen und hochladen, QR-Codes scannen und am Ende das GPS-Gerät bedienen um den Cache zu finden. Darüber hinaus sind sie am Ende der Rallye mit der Stadtbücherei und ihren Angeboten vertraut, so dass ihnen die Mitarbeit im Alltag erleichtert wird.

2.4.8 Materialbedarf

Für die Umsetzung werden, neben Stift und Notizzettel, folgende Materialien benötigt:

Bildkarten zum Thema Bücherei für das Warming-Up, mindestens ein Smartphone oder Tablet auf dem die kos-

tenlose Actionbound-App und die App „Comic Strip It“ installiert sind, Zugang zum Internet (zumindest zu Beginn des Bounds, um die Daten zu laden und auch während des ersten Abschnitts, um die Links öffnen zu können), Bustickets, um zu den Stadtteilbücherei zu kommen, ein GPS-Gerät für das Auffinden des Caches am Ende des Bounds, ein wasserdichter Behälter für die Erstellung des Caches sowie zwei Tauschgegenstände (einer der bereits im Cache vorhanden ist und einer der von der Gruppe eingetauscht werden soll).

2.4.9 Fazit

Das Tool Actionbound ist einfach und intuitiv zu bedienen. Die jeweiligen Aufgaben können einfach per Drag & Drop eingefügt und individuell „befüllt“ werden. Die Einbindung von Videos, Sounds, Fotos und Links macht es vielfältig und abwechslungsreich. Allerdings ist eine GPS-geführte Koordination nicht bzw. nur sehr eingeschränkt möglich, da die Smartphones und Tablets zu ungenau sind, um die Koordinaten exakt zu bestimmen. Daher kam ich zu der Entscheidung, den Geocache als externes Tool einzubinden, der aber über den QR-Code eingebettet wird. Insgesamt ist Actionbound, als eine werbefreie App, eine gute Alternative zu traditionellen Schnitzeljagden oder Rallyes. Besonders die Einbindung von Fotos und Videos macht es interessant für den Bibliotheksbereich, da die Schüler die Bibliothek aus ihrer Sicht dokumentieren können. Schade ist, dass sich keine anderen Apps, wie z. B. „Comic Strip It“, einbinden lassen. So muss dies als externes Ergebnis auf dem Tablet gespeichert werden und erscheint zum Schluss auch nicht im Endergebnis.

Die Schüler sind meist begeistert von dieser digitalen Rallye und können so die Angebote der Bücherei spielerisch kennenlernen. Mit größeren Gruppen könnte man nur dann arbeiten, wenn auch entsprechend viele Tablets vorhanden wären bzw. jeder ein Smartphone zur Verfügung hätte. Allerdings habe ich mit großen Gruppen, wie z. B. ganzen Klassen mit einer Klassenstärke von bis zu 30 Schülern, bisher noch keine Erfahrung gesammelt. Fraglich ist, ob Actionbound dafür das geeignete Tool ist. Zwar ist es möglich, denselben Bound zu kopieren und die Aufgaben in sich zu vertauschen, so dass nicht alle Gruppen dieselbe Aufgabe gleichzeitig lösen, jedoch wäre es in diesem Fall wahrscheinlich besser, mehrere Bounds zu unterschiedlichen Themen zu konzipieren, damit die Schüler sich nicht gegenseitig hinterherlaufen. Sicherlich sollte aber die Idee, Klassenführungen mittels Smartphone oder Tablet über solche Tools wie Actionbound durchzuführen, weitergedacht werden.

¹¹ Vgl. Praxisberichte von Andrea Niedermaier und Jiri Kadlec. In: Deubzer; Feigen (Anm. 1) S. 69 ff.

2.5 Recherchetraing mit 8. Klassen

2.5.1 Pilotprojekt: Recherchetraing 8. Klassen mit einem Smartphone und der App Actionbound – Vorüberlegungen

Die Klassenführungen bzw. Recherchetraings in ihrer klassischen Form sprechen Kinder und Jugendliche heute nur noch bedingt an. Sie werden oft als eine trockene Pflichtübung angesehen. Unser Ziel ist, die Schüler von der Wichtigkeit einer guten Recherche zu überzeugen und zu zeigen, wie und womit sie erfolgreich recherchieren können. Um sie stärker zu motivieren, möchten wir moderne Kommunikationsmittel stärker einbeziehen. Deshalb haben wir die App Actionbound ausprobiert.¹²

2.5.2 Vorbereitung

Eine Rückfrage bei den zuständigen Lehrern ergab, dass diese unser Pilotprojekt befürworteten und den Einsatz von Tablets und Handys für das Recherchetraing sehr begrüßten.

Die zeitintensivste Aufgabe bei der Vorbereitung war die Erstellung von Bounds. Um den Arbeitsaufwand etwas zu minimieren, wurden dafür die vorhandenen Rechercheaufgaben genutzt. Zum Thema „Drogen“ hatten wir 7 Arbeitsblätter zu verschiedenen Unterthemen erarbeitet. Mit den Aufgaben dieser Blätter wurden die Bounds befüllt und durch die Aufwärmufgaben ergänzt.

2.5.3 Durchführung

Als Versuch haben wir das interaktive Recherchetraing mit den 8. Klassen per Smartphone mit der App Actionbound durchgeführt. Die Jugendlichen sollten in 2 Stunden vermittelt bekommen, wie eine komplexe Recherche durchgeführt wird. Die spielerischen Elemente wie das Hochladen von Fotos oder das Sammeln von Belohnungspunkten animierte die Schüler, aktiv an der Recherche teilzunehmen.

Die durchschnittliche Klassenstärke betrug ca. 25 Kinder. Die Schüler haben in Gruppen gearbeitet, jeweils 2–3 mit einem Smartphone, jeweils 3–4 mit einem Tablet. Jede Gruppe hat eine Anleitung bekommen, in der die einzelnen Schritte aufgezählt wurden: W-LAN Anmeldung,

App downloaden, QR-Code mit dem Link zum Thema scannen.

In der ersten Stunde wurde das theoretische Wissen über Rechercheaufbau, Aufbereitung und Beurteilung der Informationen vermittelt. Um die Fragen richtig zu beantworten, sollten sie mit den bibliothekarischen Werkzeugen umgehen können. Diese sind: Arbeit mit dem OPAC, freie Suche im Internet, Munzinger Archive und gezielte Suche an den Regalen. Durch Aufwärmufgaben, die vorweg gelöst werden mussten, wurde nebenbei das Wissen über Signaturen, Systematik und den Aufbau der Büchereibereiche aufgefrischt.

2.5.4 Auswertung

Die Klassen haben gut und zielstrebig die Fragen abgearbeitet. Abgeschlossen wurde die Runde mit der Absendung der Antworten und dem Feedback. Da die App außerdem ein Auswertungstool anbietet, konnten wir am Ende der Veranstaltung die Ergebnisse der Recherche auf der Leinwand ansehen und besprechen. So wurden die Probleme und Unsicherheiten sofort aufgegriffen.

2.5.5 Fazit

Nach meiner Erfahrung mit dieser Art des Recherchetraings würde ich gerne die App für die kommenden Veranstaltungen nutzen wollen. Die Jugendlichen waren motiviert dabei, durch die spielerischen Elemente hatten alle, sowohl die Schüler als auch ich, viel Spaß an der Arbeit.

2.6 Projekt-Seminar mit der gymnasialen Oberstufe

2.6.1 Actionbound „Recherche“ der Stadtbücherei Würzburg – Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts

Das Konzept wurde im Rahmen der Fortbildung „Medienpädagogische Praxis in der Jugendarbeit“ am Institut für Jugendarbeit in Gauting erstellt.¹³ Zum Abgabetermin des Artikels ist das Projekt bereits angelaufen, so dass erste Einblicke in die Umsetzung gegeben werden können.

¹² Kapitel 2.5 wurde von Eugenie Schatz, Stadtbücherei Norderstedt-Garstedt, verfasst.

¹³ Kapitel 2.6 wurde von Dörthe Wiethoff, Stadtbücherei Würzburg, verfasst.

In insgesamt 4,5 Zeitstunden soll ein P-Seminar 1 einer 12. Jahrgangsstufe eines Gymnasiums einen Actionbound zum Thema Recherche erstellen.

2.6.2 Grundidee

Die teilnehmenden Jugendlichen sollen durch das Projekt sowohl die Räumlichkeiten der Stadtbücherei kennenlernen, als auch die verschiedenen Angebote und Möglichkeiten, die die Bücherei bietet. Zudem sollen die Jugendlichen ihre Recherchekenntnisse ausbauen und ihre Kenntnisse im Umgang mit Medien erweitern. Die neuen Medien, hier Tablet und Smartphone plus App, eignen sich sehr für das Projekt. Die Motivation, eine technikbasierte Rallye durchzuführen ist größer, als es bei einer reinen „Papier-Rallye“ der Fall wäre.

Statt einer klassischen Bibliotheksführung mit einer reinen Lehr-Lern-Situation, wurde ein handlungsorientierter sowie mitgestaltender Ansatz gewählt: Die Teilnehmer sollen die neu erworbenen Kenntnisse zum vorgegebenen Thema „Recherche und Bücherei“ anderen Jugendlichen mit Hilfe eines Actionbounds vermitteln. Hierfür ist es notwendig, dass sie ihr neues Wissen hinterfragen, strukturieren und neu aufbereiten.

Damit das Projekt nach Erstellung nicht wirkungslos verpufft, soll es online gestellt werden und so nachfolgenden Jugendlichen die Möglichkeit gegeben werden, eine erste Einführung in Recherchethemen zu erhalten.

2.6.3 Projektentwicklung

Ein aufwendiges Projekt in einer öffentlichen Bücherei durchzuführen, welches das Risiko birgt, aufgrund mangelnder Teilnehmerzahlen nicht zustande zu kommen, ist vor Bibliotheksleitung und Träger schwer zu rechtfertigen. Deshalb wurde ein Kooperationsprojekt mit einem Gymnasium geplant, mit dem Vorteil, dass hier die Teilnehmeranzahl gesichert ist.

Jedoch birgt eine solche Kooperation auch Schwierigkeiten: Das Projekt musste zeitlich stark eingegrenzt werden (ca. 4,5 Zeitstunden), da den Lehrern nicht mehr Zeit zur Verfügung stand.

Eine erste Überlegung, den Schülern vollkommen freie Hand bei der Gestaltung des Projekts zu lassen und lediglich bei Problemstellungen navigierend einzugreifen, war nicht realisierbar. Hierbei sollten die Jugendlichen einen Actionbound in der Bücherei entwickeln, der nur auf ihren Vorstellungen und Ideen beruht. So hätte die Bücherei mit ihren Möglichkeiten auf spielerische Weise entdeckt wer-

den können und die Jugendlichen hätten ihre eigenen Vorstellungen und Ansichten einbringen können.

Da Schulen an Lehrpläne mit verschiedenen Inhalten gebunden sind und deshalb ein ergebnisoffenes Projekt nicht möglich war, wurde von den Lehrern das Thema „Recherche zu Facharbeit und Referat“ vorgegeben. Es wäre wünschenswert, würden sich die Jugendlichen die entsprechenden Inhalte unter Anleitung selbst erarbeiten. Leider ist dies aufgrund der zeitlichen Beschränkung nicht möglich. Dem eigentlichen Projekt, also der Entwicklung des Actionbounds, muss also zunächst eine klassische Bibliotheks- und Recherechschulung voraus gehen.

2.6.4 Praktisches

Die Schüler arbeiten während der Gruppenphasen selbstständig. Um eine optimale Betreuung bei auftauchenden Fragen zu gewährleisten, sind zwei Kolleginnen anwesend, die mit dem Umgang von Tablets/Smartphones und der Actionbound-App vertraut sind.

Zwingende Voraussetzung für die Erstellung einer technikbasierten Rallye sind Smartphones bzw. Tablets in ausreichender Zahl. Da nahezu alle Jugendlichen einer 12. Jahrgangsstufe ein Smartphone besitzen, kann unter Umständen auch auf die Privatgeräte zugegriffen werden.

Weiterhin ist die App Actionbound erforderlich, die kostenlos im Store des jeweiligen Betriebssystems heruntergeladen werden kann. Soll die erstellte Rallye später den Kunden der Bücherei online zur Verfügung stehen, so zahlen Bibliotheken als Bildungseinrichtung eine verminderte Gebühr für eine Bildungslizenz.

Zusätzliche Laptops bzw. Desktop-PCs sind notwendig, um den Actionbound zu erstellen. Die Software ist browserbasiert, intuitiv bedienbar und bedarf keiner langen Einarbeitungszeit.

2.6.5 Ablauf

Das Projekt Actionbound wird mit 13 Schülern einer 12. Klasse eines Gymnasiums an drei Terminen mit je 1,5 Stunden durchgeführt.

Der erste Projekttag beinhaltet eine Einführung in die Grundfunktionen von Actionbound und die Durchführung eines Probe-Actionbounds. Der anschließende Vortrag zum Thema „Recherche“ bildet die Basis, auf der die Schüler an den folgenden Terminen den Actionbound aufbauen.

Projekttag zwei und drei sind zur Erarbeitung des Actionbounds durch die Jugendlichen vorgesehen. Sie sol-

len selbstständig das Thema untergliedern und verschiedene Stationen aufbauen. Es können weitere Medien wie beispielsweise Fotos zur Illustration in den Bound eingebaut werden. Die Jugendlichen agieren dabei frei, können aber jederzeit auf Hilfestellung von zwei Bibliothekarinnen zurückgreifen.

Das Projekt endet mit einem Probedurchlauf und der Online-Stellung des Actionbounds.

2.6.6 Fazit

Das Projekt wurde sowohl von Lehrkräften als Schülern sehr gut angenommen. Die Lehrkräfte überzeugten vor allem die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten der App. Die Schüler interessierte besonders der technische Umgang mit neuen Medien und die Gestaltung der Rahmengeschichte.

Bei der Durchführung dieses Projekts ist ein Strukturaufriss¹⁴ ein hilfreiches Instrument, sollte jedoch nur zur Orientierung dienen, um flexibel reagieren zu können. Beispielsweise wurde die geplante Bibliotheksführung komplett gestrichen, um mehr Raum für Diskussionen zur Rahmenstory, in welcher der Bound eingebettet werden soll, zu lassen.

Die Actionbound-App ist ein flexibles Hilfsmittel, um medienpädagogische Projekte in einer Bibliothek umzusetzen. Es können sowohl einfache Schnitzeljagden mit wenig Zeitaufwand, als auch aufwendigere themenbasierte Führungen erstellt werden.

2.7 Außerschulische Leseförderung in den Ferien

2.7.1 App ins Buch – Aus einer Geschichte wird ein Actionbound

Das Actionbound-Prinzip wurde bereits in Kapitel 1 ausführlich beschrieben. Es ist einer herkömmlichen Schnitzeljagd ähnlich, jedoch können die Spieler durch die digitale Variante viel stärker eingebunden werden und die Rallye ist um einiges interessanter. So lassen sich Actionbounds zum Beispiel nutzen, um eine interaktive Bibliotheksführung anzubieten. Dazu kann man die typischen Stationen einer Führung in einen Actionbound umwandeln. „Finde ein Buch zum Thema ‚Ritter‘ und mache ein

Foto davon!“, „Was findest du im Keller unserer Bücherei?“ Ein solcher Bound kann von der Bibliothek selbst erstellt werden. Im Bereich der Medienbildung können die Bounds aber auch mit einer Gruppe von Jugendlichen gemeinsam erarbeitet werden.

Der Jugendleseclub Beckum¹⁵ hat dies in seinem dreitägigen Sommerferienprogramm „App ins Buch“ ausprobiert. Bereits seit zwei Jahren ist der Jugendleseclub Beckum in dem Leseförderungsprojekt „Literanauten überall“ des Arbeitskreis für Jugendliteratur aktiv. Idee des Peer-to-Peer-Projekts ist es, dass lesebegeisterte Jugendliche Projekte entwickeln, um auch bei lesefernen Jugendlichen das Interesse am Buch zu wecken. In ihrem Projekt „App ins Buch“ entwickelte der Jugendleseclub auf Grundlage des Buches „Reality Game“ (dtv) von Andreas Schlüter eine digitale Schnitzeljagd. Daran nahmen 14 Jugendliche – überwiegend Jungen im Alter von zehn bis 14 Jahren – teil, die durch die Kooperation mit dem Jugendtreff „Altes E-Werk“ auf das Ferienangebot aufmerksam wurden.

Frank kann es kaum glauben – er ist bei dem „Reality Game“ angenommen worden, einer interaktiven Spielschow, die in den Medien viel Aufmerksamkeit erregt hat. In einer ihnen unbekannt Stadt müssen die Teilnehmer einzeln und gegen die Zeit Aufgaben lösen und eine große Schnitzeljagd absolvieren – ohne dass sie von den „Trappern“ der gegnerischen Teams gefunden und gefangen werden. Man muss sehr vorsichtig sein – und sportlich, denn so manches Mal bleibt Frank gar nichts anderes übrig, als zu rennen, so schnell er nur kann. Das Spiel macht ihm und seinen Freunden, die alles von zu Hause verfolgen und ihm beim Lösen der Rätsel helfen dürfen, zuerst auch sehr großen Spaß – doch dann wird deutlich, dass mit der ganzen Geschichte etwas nicht zu stimmen scheint ... (Überleitung zum Workshop „App ins Buch“ nach dem Buch „Reality Game“ von Andreas Schlüter)

Die im Roman beschriebene „Schnitzeljagd“ sollte nun auf den Veranstaltungsort Beckum transportiert und in eine digitale Rallye umgewandelt werden, bei der es – ähnlich wie im Buch – verschiedene Aufgaben zu lösen gilt. Die Einführung in die literarische Vorlage erhielten die Teilnehmer durch Textauszüge und die Buchvorstellung der Lesclubmitglieder. Die Technik – Tablets, Handy, Laptop – und die Software Actionbound (mit der die Rallye erstellt wird), vermittelte der Medienpädagoge Philipp Dubberke vom Spieleratgeber NRW.

¹⁴ Den erarbeiteten Strukturaufriss für das hier beschriebene ist unter https://actionbound.com/download/pdf/Wiethoff_Actionbound.pdf zu finden.

¹⁵ Dieses Kapitel wurde von Florian Küpper, Jugendleseclub Beckum, verfasst. Er ist seit März 2013 bei den „Literanauten“ aktiv. Die „Literanauten überall“ sind eine Initiative im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ und werden durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Weitere Informationen unter www.literanauten.org.

Nach Registrierung auf der Actionbound-Homepage ist es möglich, eigene Bounds zu erstellen: Erst legt man einen Titel fest, dann kann man die verschiedenen Station des Bounds nach dem Baukastenprinzip zusammenklicken. Die Bedienung ist einfach und intuitiv, und stellt für Digital Natives kein Problem dar. Auch ohne große Einführungen können die Teilnehmer erste Bounds kreieren und nutzen dabei die vielseitigen Möglichkeiten, die die Software ihm bietet: Man kann dem Spieler Informationen geben, klassisch als Text oder in Form einer Soundaufnahme oder eines Video-Clips. Am Häufigsten wird für die Bounds das Frage-Modul verwendet. Hier werden verschiedene Möglichkeiten angeboten, wie die Lösungseingabe erfolgen soll: Multiple Choice, ein Zahlenbereich um etwas zu schätzen, eine Liste, in der die Antworten in die korrekte Reihenfolge gebracht werden müssen. Und um dem Bound mehr Action zu verleihen gibt es die Möglichkeit, im Hintergrund einen Countdown ablaufen zu lassen. Im Gegensatz zu den Fragen, bei denen es um die richtige Antwort geht, steht bei dem Aufgaben-Abschnitt die Kreativität im Vordergrund. Hier müssen die Teilnehmer einen Text, ein Foto oder auch ein Video zu einer gegebenen Aufgabe erstellen.

Das Erstellen des Bounds nimmt ein wenig Zeit und Arbeit in Anspruch: Die Texte der Aufgaben sollen natürlich möglichst nett oder witzig sein, damit der gesamte Bound zu einem Erlebnis wird. Beim „App ins Buch“-Projekt haben die Teilnehmer die Aufgaben mit Unterstützung des Buches konstruiert. Ungefähr so wie der Protagonist Frank im Buch sollten die Teilnehmer des Bounds verschiedene Orte in der Stadt finden und dort Rätsel lösen. Dafür haben sich die Teilnehmer erstmal bei einem Rundgang spannende Orte für ihren Bound gesucht und lernten ihre Stadt mit neuem Blick kennen. In einem zweiten Schritt wurden dann Fragen und Aufgaben zu den Orten überlegt, und diese dann in den Bound eingebunden. Dieser Entwurf ist dann getestet, verbessert und wieder getestet worden. Solange, bis man mit dem Ergebnis zufrieden war.

Neben diesen „einfachen“ Elementen gibt es noch ein paar Weitere, die einen Bound um ein Vielfaches interessanter machen können: Beim Turnier-Element lässt die App die Teilnehmer gegeneinander antreten, fragt die jeweiligen Sieger ab und ermittelt so einen Gewinner. Über das Umfrage-Element können die Spieler zu verschiedenen Themen befragt werden, mittels des „Code scannen“-Elements müssen die Spieler einen QR-Code suchen und mit dem Smartphone scannen, das GPS-Element lässt die Spieler erst weiter, wenn sie einen vordefinierten Punkt erreicht haben.

Die Möglichkeiten sind umfangreich und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Bei „App ins Buch“ wurden

vor allem die GPS- und QR-Code-Funktionen häufig eingesetzt, da diese Bounds draußen stattfanden. Am dritten Tag des Ferienprogramms waren die verschiedenen Bounds fertig gestellt. Zeit für die Kleingruppen, gegeneinander anzutreten und um die höchste Punktzahl zu kämpfen, die bei den Bounds erreicht werden kann. Zum Abschluss gab es für die Teilnehmer verschiedene Gewinne – nicht zuletzt natürlich auch das Buch von Andreas Schlüter, das die Teilnehmer bisher nur in Auszügen kannten. Es aber nun unter einem ganz neuen Blickwinkel lesen wollten.

Das Gute an einem Actionbound ist, dass er nicht nur einmal, sondern mehrmals genutzt und gespielt werden kann. Ist der Bound einmal fertig und „online“ gestellt, ist er für alle Nutzer der App frei zugänglich. Um einen Bound zu spielen, sucht man ihn einfach über die App aus. Danach müssen ein Team-Name ausgewählt und die Mitspieler angegeben werden. Sobald dies erledigt ist, startet schon der Actionbound. Auch der Bound zu „App ins Buch“ ist auf www.actionbound.com abrufbar und kann von allen, die Beckum besuchen, gespielt werden.



Abb. 5: Der Leseclub Beckum, die Literanauten

3 Game Design – Tipps zur Erstellung

In den letzten Jahren hat sich die Bibliothekswelt nachhaltig verändert. Mit der zunehmenden Digitalisierung, dem Aufkommen von Social Media und neuen Medienformen wie E-Books hat sich das Bild der Bibliotheken, ihre Aufgaben und Zukunftsprognosen umfassend erweitert. Mit Gaming und dem mobilen Internet stehen nun zwei weitere Themen auf der Agenda, deren Einfluss auf Bibliotheken noch tiefgreifender sein wird. Standen Social Media und Co. noch für Aktivitäten, welche primär im digitalen Raum stattfanden, geht es nun um eine Neudefinition der

Bibliothek als Ort bzw. um die Vernetzung der analogen mit der digitalen Bibliothekswelt. Das heißt, dass wir darüber nachdenken müssen, wie sich beide Welten – die analoge und die digitale – im Kontext der Bibliotheksarbeit gegenseitig beeinflussen. Im Zuge dieses Prozesses werden vielleicht völlig neue Formen der Bibliotheksarbeit entstehen.¹⁶

Ein besonders spannendes Thema ist die Nutzung von Apps erweitert um Spielelemente in der Bibliothek. Ein spannendes Modell ist hier das Projekt Actionbound. Es wurden bereits einige Beispiele bzw. Nutzungsszenarien beschrieben, deshalb möchte ich hier keine weiteren Ansätze präsentieren. Ich möchte vielmehr auf den Prozess der Erstellung der Inhalte eingehen, denn dies entscheidet letztlich darüber, ob der Einsatz ein Erfolg ist oder nicht. Ein wesentliches Element ist dabei Game Design. Wenn Menschen diesen Begriff lesen oder hören, gehen sie oft von visuellen Inhalten aus. Aber Game Design beschreibt keine Grafik, sondern vielmehr die Struktur eines Spiels. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um ein digitales oder ein analoges Spiel handelt. Man könnte auch sagen, ein gutes Spiel bzw. Spielkonzept funktioniert auch ohne technische Hilfsmittel. Es geht also nicht um die Nutzung einer App an sich, sondern um die Frage, wie diese Technologie zusammen mit einem auf die App, die Inhalte, die Ziele und den Ort abgestimmten Design wirkliche Mehrwerte für die Nutzer bringt.

Nun ist Game Design ein kleines Phänomen. Auf der einen Seite ist Game Design ein sehr komplexes Feld und nicht umsonst bedarf es einer guten Aus- und Weiterbildung in diesem Bereich, um hier nachhaltige Ansätze zu entwickeln. Auf der anderen Seite ist der Einstieg gar nicht so schwer, denn wir alle sind umgeben von Gaming. Egal wie alt wir sind, wir haben in den meisten Fällen schon eine Vielzahl an Spielen gespielt. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um digitale oder analoge Spiele wie z. B. Karten- oder Brettspiele handelt. Um einen guten Einstieg zu finden, ist es sinnvoll, selber zu spielen und das Spielen zu beobachten. In diesem Artikel ist es mir nicht möglich, alle Elemente und Herangehensweisen des Themas zu beleuchten, aber ich möchte ein paar Tipps geben, die mir in meiner Arbeit immer weitergeholfen haben:

1. Game Design bzw. Games bestehen aus einer Vielzahl an Parametern. Dazu gehören z. B. Storytelling, Grafik, Mechaniken, Regeln, Sound, Technologien. Sie brauchen kein Feuerwerk, aber Sie sollten überlegen, was Sie wie nutzen, warum Sie etwas weglassen und wie dies dann kompensiert werden kann.

2. Nicht jedes Spiel benötigt eine aufwendige Grafik, aber Sie sollten überlegen, wie es „aussehen“ soll. Dies betrifft sowohl die App als auch den Ort, an dem das Spiel gespielt wird. Wenn Sie in der Bibliothek eine solche App nutzen wollen, dann sollte die Bibliothek als Gaming-Ort funktionieren
3. Bevor Sie eine Führung o. ä planen, schauen Sie sich nochmal ganz genau den Ort, also die Bibliothek, an. Welche Bereiche könnten Teil einer Geschichte werden? Gibt es Bereiche, an denen es etwas lauter werden kann? Haben Sie W-LAN welches auch den Zugriff von 30 Geräten parallel ermöglicht?
4. Überlegen Sie sich eine spannende Geschichte, die nicht nur den gedanklichen Rahmen vorgeben sollte. Es geht vielmehr darum, zwischen den einzelnen Level eine Verbindung zu erstellen. Dies ist auch wichtig, wenn das Ganze nur 30 Minuten oder gar noch kürzer dauern soll. Überlegen Sie sich also einen Kontext, in dem es Sinn macht, die Aufgaben, welche Sie für die Teilnehmer vorgesehen haben, auch umzusetzen.
5. Überlegen Sie sich klare Ziele und ein ebenso klares Feedback, d. h., der Spieler muss wissen wo er steht und warum er was bis wann tun soll.
6. Überlegen Sie, ob es Helfer gibt, z. B. Bibliotheksmitarbeiter. Kommt ein Spieler nicht weiter, kann er diesen Mitarbeiter um Hilfe bitten.
7. Überlegen Sie, ob es begrenzte Ressourcen gibt, z. B. ob man nur 2-mal im Spiel einen Mitarbeiter fragen kann.
8. Überlegen Sie auch, ob Sie Teams bilden, die das Spiel zusammen spielen. Gemeinsame Erfahrungen sind immer spannender als reine Einzelspiele. In diesem Zusammenhang können Sie z. B. auch intergenerationale Teams bilden, d. h. Eltern/Lehrer helfen den Schülern.
9. Eine weitere Möglichkeit ist es, das Ganze als Wettbewerb zu spielen. Wettbewerbe sind eine gute Motivation.
10. Lassen Sie unterschiedliche Wege und Lösungen zu. Nichts ist langweiliger als ein vorgegebenes Szenario, bei dem ich keine Alternativen habe.
11. Achten Sie darauf, dass Sie den schmalen Grat zwischen zu großem und zu geringem Schwierigkeitsgrad gehen. Zu einfache oder zu schwere Aufgaben sorgen für Frust.
12. Überlegen Sie sich, ob das Spiel mit oder ohne Begleitung eines Bibliotheksmitarbeiters gespielt werden soll. Und wenn Sie das Spiel durch einen Mitarbeiter begleiten lassen wollen, sollten Sie überlegen, welche Rolle diese Person hat – inkl. einer Rolle in der Story.

¹⁶ Verfasser dieses Kapitels ist Christoph Deeg, Köln.

Dies sind nur ein paar Tipps, die natürlich nicht alle Fragen beantworten können. Wie gesagt, die Technologie an sich ist irrelevant, aber mit den richtigen Inhalten können Sie etwas ganz besonderes entwickeln. Lassen Sie sich Zeit bei der Entwicklung der Inhalte und probieren Sie einiges aus. Hilfreich ist u. U. eine Einbeziehung der Gamer in den gesamten Prozess. Das kann so weit gehen, dass Sie nur die Ziele/Inhalte einer Bibliotheksführung vorgeben und dann zusammen mit Gamern das Spiel entwickeln.

Also: let the Games begin ...



Simon Zwick
Actionbound
Schillerpromenade 31
D-12049 Berlin
simon@actionbound.de



Cynthia Lengler
Pädagogische Hochschule Thurgau
MDZ Bibliothek
Unterer Schulweg 1
D-8280 Kreuzlingen
cynthia.lengler@phtg.ch



Ilka Hamer
Stadtbibliothek Baden-Baden
Abteilungsleiterin Kinderbibliothek
Luisenstr. 34
D-76530 Baden-Baden
ilka.hamer@baden-baden.de



Annette Güzelmeriç
Stadtbücherei Augsburg, Kinder- und
Jugendabteilung relax
Ernst-Reuter-Platz 1
D-86150 Augsburg
relax@augzburg.de



Eugenie Schatz
Dipl.-Bibliothekarin
Stadtbücherei Norderstedt
Europaallee 36
D-22850 Norderstedt
eugenie.schatz@norderstedt.de



Florian Küpper
Weselerstraße 35
D-48151 Münster
florian.kuepper@gmail.com



Christoph Deeg
Berater und Speaker für die Bereiche Social
Media
Gamification und Digitale Strategien
Neusser Wall 16
D-50670 Köln
christoph@christoph-deeg.com

Dörthe Wiethoff
Stadtbücherei Würzburg
Auskunft, Social Media
Medienpädagogik
Zweigstellenleitung
Marktplatz 9
D-97070 Würzburg
doerthe.wiethoff@stadt.wuerzburg.de