

# Mobile Learning in der Teaching Library



Tag der öffentlichen Bibliotheken  
1. September 2016



Wissen Sie noch, wann das erste iPhone auf den Markt kam?





# Was stellen Sie sich unter Mobile Learning vor?





# Wie sieht Mobile Learning in der Bibliothek aus?





# Wie sieht Mobile Learning in der Bibliothek aus?





# Wie sieht Mobile Learning in der Bibliothek aus?





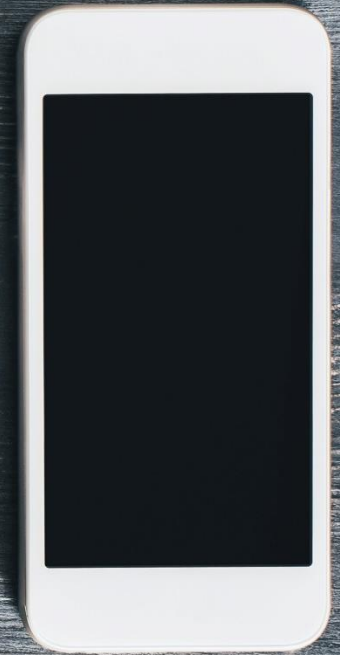
# Wie sieht Mobile Learning in der Bibliothek aus?





## Agenda

- Was ist Mobile Learning?
- Was ist Teaching Library?
- Best Practices / Beispiele
- Herausforderungen
- Fazit / Diskussion





# Mobile Learning

«Als Mobile Learning werden **pädagogisch** motivierte, **nachhaltige** Handlungen (Lernen, Lehren, Lernunterstützung und Lernlogistik) angesehen, wenn dabei in massgeblichem Umfang **mobile Computertechnologie** in **mobilen Kontexten** zum Einsatz kommt und diese einen deutlichen **Mehrwert** beinhaltet oder zumindest eine signifikante **Verhaltensänderung** bewirkt.»

[Frohberg, 2008, S. 6]



# Teaching Library

«Bibliotheken bieten eine **Schnittstelle** zwischen formaler Bildung und non-formalen bzw. informellen Angeboten zur **Förderung von Sprach-, Lese-, Medien- und Informationskompetenz**. Dazu gehören die **Verfügbarkeit, Erreichbarkeit** und **niederschwellige Nutzbarkeit** entsprechender Lese- und Medienangebote.»

[Deutscher Bibliotheksverband e.v. 2016]



# Best Practices / Beispiele

Lernen

Makerspace

Zeichnen

Spielen

Fotografieren

Gamen

Gestalten

Filmen



# Makerspace in der Bibliothek

- Workshop-Angebote [siehe Stadtbibliothek Winterthur]
  - z.B. Eigene E-Books erstellen, Bloggen für Anfänger, Tablet-Sprechstunden
- Kooperationen / Zusammenarbeit
  - Realisierung von Kursinhalten durch externe Kursleiter/innen
  - z.B. im Rahmen eines Ferienprogramms, Jubiläums, Projektwochen etc.

«Der Makerspace in der Bibliothek ist jener Ort, wo Menschen gemeinsam ihre Zukunft gestalten, wo nicht das Wissen sondern das Lernen im Mittelpunkt steht.»

[Romer 2016]





# Fotografieren / Filmen / Gestalten

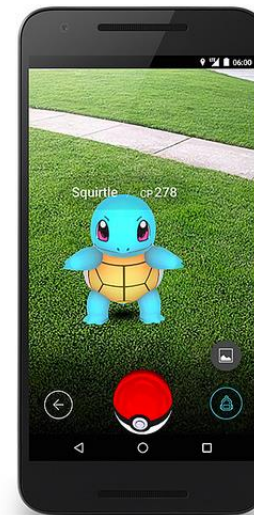
- Digitale Zeichnungen und Bilder kreieren und zu Bilder-geschichten verarbeiten  
[siehe Stadtbibliothek Rapperswil-Jona]
- Fotostory in der Bibliothek  
[siehe Medienlabor Kinder- und Jugendbibliothek Katharinen, St. Gallen]
- Buchtrailer aus Bilderbüchern erstellen mit iMovie  
[vgl. Küng / Brühlhart 2014]
- Trickfilm-Workshops mit Stop Motion zu Buch-/Leseinhalten:  
Puppentrickfilm, Knetetechnik, Pixilation, Whiteboard-Technik etc.
- Lernvideoproduktion in einer Projektwoche zu einem Aspekt der Informationskompetenz
- Interaktive Bücher  
[siehe Liste der PH-Bibliothek FHNW, Solothurn]





# Pokemon Go in der Bibliothek

- Nichts anderes als eine virtuelle Schnitzeljagd?!
- Augmented Reality und Location-Based-Service
- Pokémon-Trainer/innen suchen nach Arenen und Pokéstop
- Potential fürs Marketing
- Neue Nutzer/innen in die Bibliothek locken
- Social-Media-Aktionen
- Diskussionen







Stadtbücherei Nordenham

18. Juli · 🌐

Wir haben unsere Bibliothek zur "Pokémon freien Zone" erklärt. Wir möchten damit zur Diskussion über diesen Hype anregen! Dieses Spiel ist Beispiel für die durchgängige Kommerzialisierung des öffentlichen Raums. Wenn wir uns als "Dritter Ort" neben privaten Räumen und Verkaufsf lächen begreifen, sollten wir das auch deutlich machen. "Fun" ist nicht alles!



👍 Gefällt mir    💬 Kommentieren    ➦ Teilen

👍 😬 😏 259

Top-Kommentare ▾

84 Mal geteilt

# er Bibliothek

itzeljagd?!

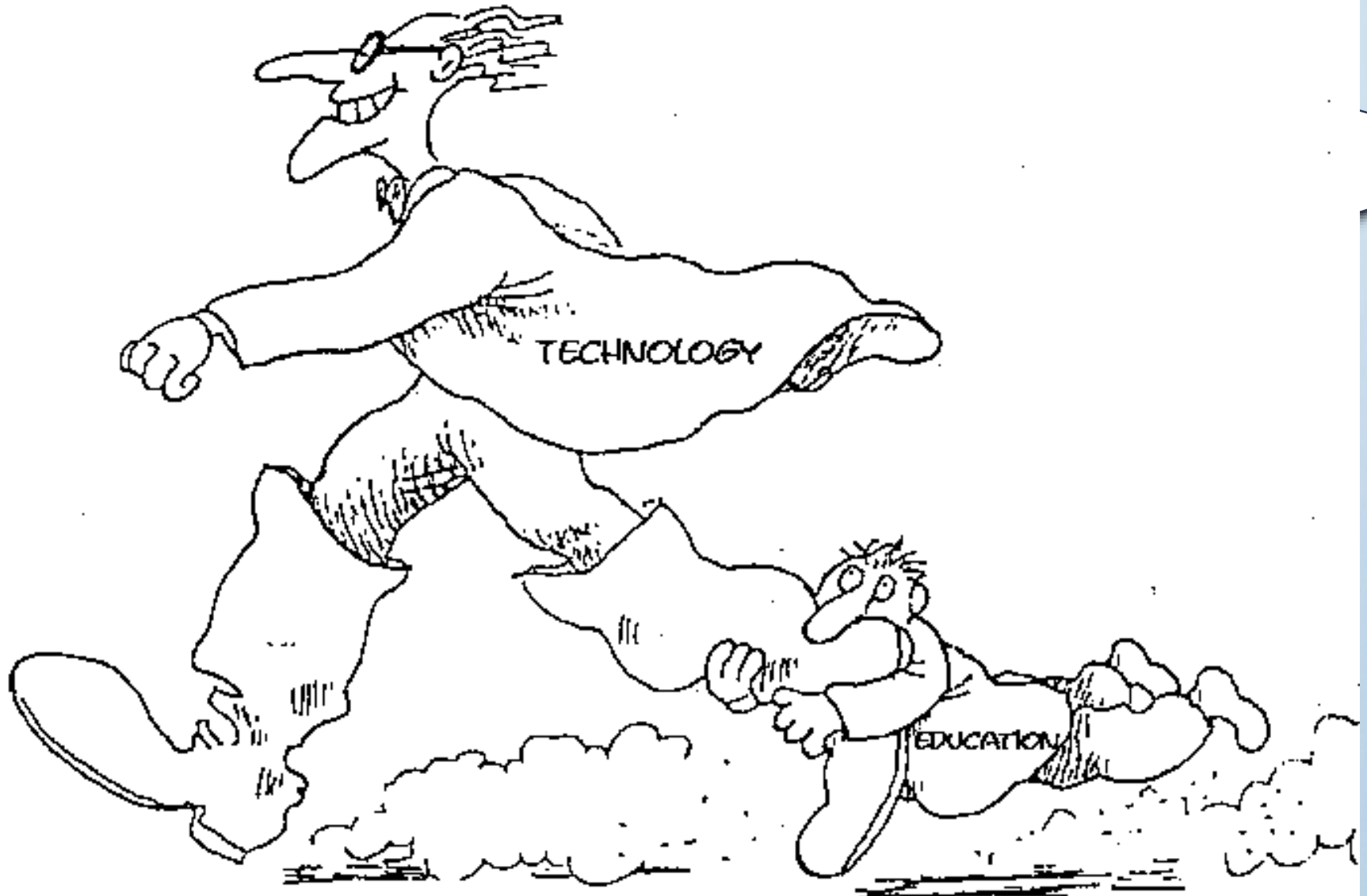
sed-Service

Arenen und Pokéstop

ocken



# Herausforderungen





# Herausforderungen

Berücksichtigung  
moderner Lehr-  
/Lerntheorien und  
rechtlicher Aspekte



**DIDAKTIK**

Welche technischen  
Komponenten  
brauchen wir?

**STRATEGIE**

**TECHNOLOGIE**



**NACHHALTIGKEIT**

**ZIELGRUPPEN**



**ORGANISATION**



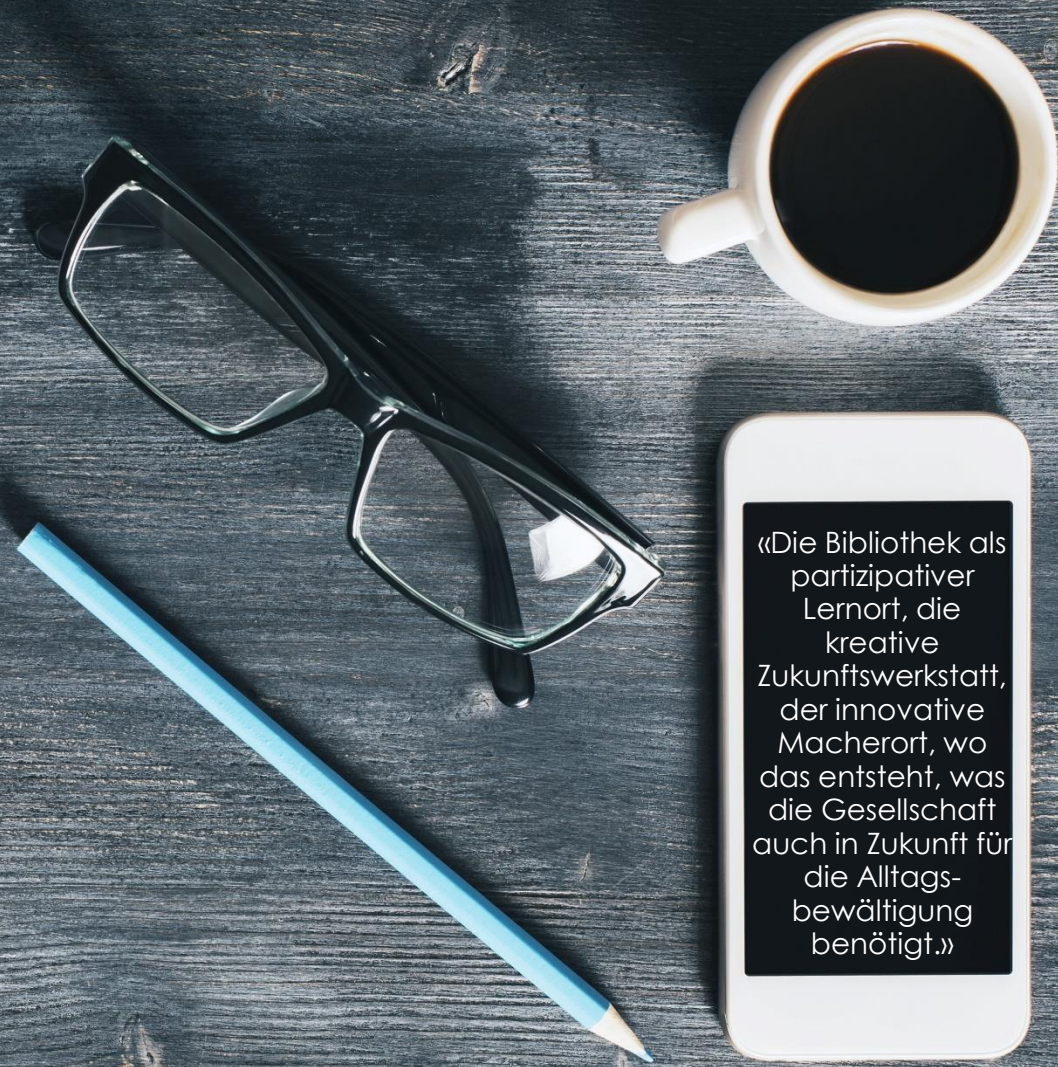
Wen wollen wir  
ansprechen? Welche  
Lehr-/Lernkultur ist  
erkennbar?

Was ist bei den  
personellen Ressourcen  
zu berücksichtigen?

# Fazit

- Bibliotheken müssen sich ständig wandeln und weiterentwickeln.
- Bibliotheken müssen stärker zusammenarbeiten und Infrastrukturen gemeinsam betreiben.
- Der Bedarf an Weiterbildung ist hoch.
- Mitarbeitende in Bibliotheken dürfen sich verändern.

[Mumenthaler 2016]



«Die Bibliothek als partizipativer Lernort, die kreative Zukunftswerkstatt, der innovative Macherort, wo das entsteht, was die Gesellschaft auch in Zukunft für die Alltagsbewältigung benötigt.»

[Romer 2016]



# Heute um 13.30-15.00 Uhr, Hörsaal 3

## ***Apps zur Informations- und Bibliothekskompetenz***

- Die App der ZB Zürich für IK-Schulungen
- ***Actionbound*** für Bibliothekseinführungen an PH Thurgau

# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!





# Literatur

Almansi, Claude; Baggi, Marcello; Contel, Raphaël; Cottier, Bertil; de Werra, Jacques (2011): Handbuch: Das Urheberrecht im Kontext von Unterricht und Lehre. Digital Copyrights for E-Learning. Lugano/Genf: Université de Genève / Università della Svizzera italiana. Online verfügbar: [http://www.diceproject.ch/wp-content/uploads/2011/05/Handbook\\_web\\_de.pdf](http://www.diceproject.ch/wp-content/uploads/2011/05/Handbook_web_de.pdf)

Bildungsdirektion Kanton Zürich; Amt für Jugend und Berufsberatung; Volksschulamt (Hrsg.) 2016: Tablets in der Bibliothek. Bischu-Newsletter 5/2015. Online verfügbar: <http://www.bischu.zh.ch/CMSModules/Newsletters/CMSPages/GetNewsletterIssue.aspx?issueId=31>

Brühlhart, Stephan; Küng, Beat (2013): Buchtrailer oder: Marketing fürs Lesen. In: *Buch & Maus*, (2), S. 19-21. Online verfügbar: [http://www.digitalpro.ch/images/Projekte/Buchtrailer/Buchtrailer\\_Buch\\_Maus\\_2013-2.pdf](http://www.digitalpro.ch/images/Projekte/Buchtrailer/Buchtrailer_Buch_Maus_2013-2.pdf)

Deutscher Bibliotheksverband e.V.(2016): Bibliotheken vermitteln Schlüsselqualifikationen für die digitale Gesellschaft. Stellungnahme des Deutschen Bibliotheksverbands (dbv) zum KMK-Strategiepapier «Bildung in der digitalen Welt». 15. Juli 2016. Online verfügbar: [http://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user\\_upload/DBV/positionen/2016\\_07\\_15\\_dbv\\_Stellungnahme\\_KMK\\_Strategie\\_digitale\\_Bildung\\_endg.pdf](http://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/positionen/2016_07_15_dbv_Stellungnahme_KMK_Strategie_digitale_Bildung_endg.pdf)

Deutsche Zentralbibliothek für Wirtschaftswissenschaften, ZBW-Team (2016): Pokémon Go: Locken die Taschenmonster in die Bibliothek? ZBW-Mediatalk. Blogbeitrag vom 14.07.2016. Online verfügbar: <https://www.zbw-mediatalk.eu/2016/07/pokemon-go-locken-die-taschenmonster-in-die-bibliothek/>

Dickel, Julia (2015): Die Bibliothek in der Tasche: Möglichkeiten und Grenzen mobiler Anwendungen in der Benutzung. In: *Perspektive Bibliothek* 4 (2), S. 5–32. DOI: 10.11588/pb.2015.2.26270.

Frohberg, D.: Mobile Learning. Dissertation. Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät. Universität Zürich, 2008.

Grimus, Margarete; Ebner, Martin (2013): Bildung im Kontext mobiler Technologien. In: Martin Ebner (Hg.): *Digitale Schule Österreich. Eine analoge Standortbestimmung* anlässlich der eEducation Sommertagung 2013. Wien: Oesterreichische Computer Gesellschaft (297), S. 305–312.

Mumenthaler, Rudolf (2016): Zukunft von Bibliotheken – Herausforderungen für Öffentliche Bibliotheken. Vortrag gehalten an der Stadtbibliothek Aarau, 15. Februar 2016. Online verfügbar: <http://de.slideshare.net/ruedi.mumenthaler/zukunft-von-bibliotheken-herausforderungen-fr-ffentliche-bibliotheken>

Pädagogische Hochschule FHNW PH Bibliotheken (2016): Interaktive Bücher. Online verfügbar: <http://web.fhnw.ch/plattformen/ph-bibliotheken/interaktive-buecher>

Sandra Schön, Martin Ebner und Kristin Narr (2016) (Hrsg.): *Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten*. Online verfügbar: [http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making\\_handbuch\\_online\\_final.pdf](http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf)

Romer, Hermann (2016): Wo Ideen Gestalt annehmen. Der Winterthurer Makerspace fördert die Nutzung digitaler Technik im Alltag. In: *biblioBE.ch*, Beitrag vom 06.01.2016. Online verfügbar: <http://www.biblioBE.ch/de/Fachbeitrage/2016/Wo-Ideen-Gestalt-annehmen.aspx>

# Bildnachweis

Folie 1: ©gilles lougassi / Fotolia

Folie 2: Steve Jobs: CC-BY David Geller ([Flickr](#))

Folie 3: © Maksim Smeljov / Fotolia

Folie 4: © yanlev / Fotolia

Folie 5: © WavebreakmediaMicro / Fotolia

Folie 6: © WavebreakmediaMicro / Fotolia

Folie 7 und 12: © Rawpixel.com / Fotolia

Folie 8 und 18: © peshkova / Fotolia

Folie 9 und 10: © Brian Jackson / Fotolia

Folie 11: © Kalim / Fotolia

Folie 13: © Syda Productions / Fotolia

Folie 15: Facebook-Seite der Stadtbücherei Norderham, Eintrag vom 18. Juli 2016

Folie 16: <https://iplantes.files.wordpress.com/2013/06/cartoon.gif>

Folie 20: © Rawpixel.com / Fotolia