

BACHELORARBEIT

Lernraum Öffentliche Bibliotheken – Impulse zur Entwicklung Digitaler Kompetenz

vorgelegt im August 2019 von

Maike Lücht

1. Prüferin: Prof. Christine Gläser
 2. Prüferin: Vera Marie Rodewald
-

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**

Department Information

Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**
Hamburg University of Applied Sciences

Lernraum Öffentliche Bibliotheken – Impulse zur Entwicklung Digitaler Kompetenz

Bachelorarbeit vorgelegt von
Maïke Lücht

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie Öffentliche Bibliotheken Digitale Kompetenz vermitteln können und wie dies im Zusammenhang mit dem Lernraum der Bibliothek geschehen kann. Hierzu sollen Ideen geliefert werden.

Zu diesem Zweck wird zunächst auf theoretischen Grundlagen untersucht, welche bedeutenden gesellschaftlichen Veränderungsprozesse mit dem Thema in Verbindung stehen. Anschließend wird näher auf die Rahmenbedingungen Öffentlicher Bibliotheken eingegangen und der Begriff der Digitalen Kompetenz genauer beleuchtet.

Zusätzlich sind Experteninterviews durchgeführt worden, die einen Einblick in die Praxis von Öffentlichen Bibliotheken ermöglichen.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Vermittlung von Digitaler Kompetenz eine zentrale Aufgabe von Öffentlichen Bibliotheken ist. Doch auch die Komplexität dieser Kompetenz wird deutlich. Sie kann als übergeordnete Kompetenz gesehen werden, die viele andere beinhaltet. Um Digitale Kompetenz zu vermitteln, müssen Bibliotheken sich stetig weiterentwickeln und sich auch personell sehr breit aufstellen. Hier können enge Kooperationen mit anderen Bildungseinrichtungen von Vorteil sein.

Schlagworte: Öffentliche Bibliothek, Lernraum, Digitale Kompetenz, Digitalisierung, Lebenslanges Lernen, Experteninterview

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	I
Anhangsverzeichnis.....	IV
Abbildungsverzeichnis.....	V
Abkürzungsverzeichnis	VI
1. Einleitung.....	1
1.1 Fragestellung und Zielsetzung	2
1.2 Stand der Forschung.....	2
1.3 Aufbau der Arbeit.....	3
2. Gesellschaftliche Veränderungsprozesse.....	4
2.1 Digitalisierung.....	5
2.2 Lebenslanges Lernen.....	7
3. Lernraum Öffentliche Bibliothek.....	9
3.1 Rahmenbedingungen Öffentlicher Bibliotheken	9
3.2 Lernraum	12
3.3 Kooperationen mit Bildungseinrichtungen	14
4. Digitale Kompetenz	16
4.1 Definitionen	17
4.2 Modelle	20
4.2.1 DigComp 2.1	20
4.2.2 JISC-Modell.....	22
4.2.3 Strategie der KMK - Kompetenzen in der digitalen Welt.....	23
4.3 Zusammenfassung	25
5. Methode: Experteninterviews.....	26

5.1	Die Methode	26
5.2	Die Experten	27
5.3	Die Gestaltung der Interviewleitfäden	28
5.4	Durchführung.....	30
5.5	Auswertung.....	30
5.5.1	Auswertung des Interviews mit Ingo Tschepe - Stadtbücherei Norderstedt.....	32
5.5.2	Auswertung des Interviews mit Elisabeth Sträter - Stadtbibliothek Nürnberg	37
5.5.3	Auswertung des Interviews mit Astrid Diwischek -Lernzentrum im Wissensturm Linz	44
5.5.4	Auswertung des Interviews mit Jens Welke - Bibliothek Unna im Zentrum für Information und Bildung.....	49
5.5.5	Auswertung des Interviews mit Anja Bendl-Kunzmann - Stadtbibliothek Pforzheim	51
6.	Ergebnisse	55
7.	Fazit und Ausblick	58
8.	Literaturverzeichnis.....	VII
9.	Anhang.....	XII
	Eidesstattliche Erklärung.....	XXVIII

Anhangsverzeichnis

Anhang 1: Die Kompetenzen aus DigComp 2.1.....	XII
Anhang 2: Strategie der KMK – „Kompetenzen in der digitalen Welt“...	XIV
Anhang 3: Leitfaden für Öffentliche Bibliotheken in Kooperation mit anderen Bildungseinrichtungen.....	XVIII
Anhang 4: Leitfaden für die Stadtbücherei Norderstedt – zukünftig ein Teil des „Bildungshauses“	XXII
Anhang 5: Leitfaden für die Stadtbibliothek Pforzheim.....	XXV

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Das Vier-Räume-Modell.....	11
Abb. 2 Der Aufbau des Modells DigComp 2.1	21
Abb. 3 The seven elements of digital literacies	22

Abkürzungsverzeichnis

JISC	Joint Information Systems Committee
KMK	Kultusministerkonferenz
LeWis	Lernzentrum Wissensturm

1. Einleitung

Der digitale Wandel und die damit einhergehenden Technologien haben in den letzten zwei Jahrzehnten immer mehr Bereiche unseres Lebens beeinflusst und bestimmen es mittlerweile zu einem großen Teil. Die Veränderungen ergänzen unser Leben nicht einfach nur, sie prägen uns als Gesellschaft nachhaltig.

Auch Öffentliche Bibliotheken müssen sich diesen Veränderungen anpassen und haben dies auch getan. Neue Konzepte und Angebote müssen geschaffen werden, um den Anforderungen der Gesellschaft gerecht werden zu können. Dem entspringt auch die Debatte über den aktuellen Zweck der physischen Bibliotheken. Heutzutage erweitert sich das Angebot der Bibliotheken durch zahlreiche webbasierte Angebote und die Menschen kommen bequemer an Informationen (Jochumsen, Skot-Hansen, Hvenegaard-Rasmussen 2014, S. 68). Auch das Angebot der Lernräume von Öffentlichen Bibliotheken muss sich entwickeln. Häufig sind Lernräume einfach nur Räumlichkeiten, die mit Computern ausgestattet sind (Stang 2014, S. 53-54). Doch die Zielgruppe stellt in der heutigen Zeit andere und vor allem mehr Ansprüche. Öffentliche Bibliotheken sind Anlaufstellen für die breite Bevölkerung und müssen sich daher mit dem Thema der Digitalisierung und den damit verbundenen digitalen Medien beschäftigen und ihre Lernraumkonzepte dementsprechend entwickeln. Doch der kompetente Umgang mit digitalen Medien muss Bürgern¹ aller Altersgruppen und Lebenslagen auch vermittelt werden können (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 4). Hier können Öffentliche Bibliotheken eine wichtige Rolle spielen.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

1.1 Fragestellung und Zielsetzung

Im Rahmen dieser Bachelorarbeit soll die Frage beantwortet werden, wie Öffentliche Bibliotheken die Entwicklung und Vermittlung von Digitaler Kompetenz in ihre Lernraumkonzepte integrieren können. Da Öffentliche Bibliotheken eine große und breitgefächerte Zielgruppe haben, sind sie besonders gut für die Vermittlung Digitaler Kompetenz geeignet.

Die Arbeit soll Impulse und Ideen dazu liefern, wie Öffentliche Bibliotheken die Entwicklung und Vermittlung Digitaler Kompetenz unterstützen können und wie dies im Zusammenhang mit der Bibliothek als Lernraum geschehen kann. Um zu erfahren, wie Öffentliche Bibliotheken Digitale Kompetenz vermitteln können und wie sie dies vielleicht auch schon tun, sollen Experten aus der Praxis befragt werden.

1.2 Stand der Forschung

Das Thema Lernraum in Bibliotheken ist gut in der aktuellen Fachliteratur vertreten. In Bibliothekskatalogen wurden unter anderem die Suchbegriffe *Lernraum*, *Lernort* und *Lernwelt* genutzt. Es muss teilweise zwischen Lernräumen in Öffentlichen Bibliotheken und Hochschulbibliotheken unterschieden werden, denn besonders für letztere lassen sich viele Fallbeispiele finden. Doch auch im Bereich der Öffentlichen Bibliotheken lassen sich einige Quellen finden. Besonders das Sammelwerk *Lernwelt Öffentliche Bibliothek* von Konrad Umlauf und Richard Stang aus dem Jahr 2018 liefert viele Erkenntnisse und enthält auch Informationen, die für andere Themen dieser Arbeit relevant sind. Werke wie die Bücher *Handbuch Bibliothek* aus dem Jahr 2012 oder *Bibliothekarisches Grundwissen* aus dem Jahr 2016 enthalten ebenfalls breitgefächerte Informationen zu den Themen Rahmenbedingungen von Öffentlichen Bibliotheken, Lernraum Bibliothek und Bibliothekskooperationen.

Eine gute und vor allem aktuelle Quellenlage gibt es zum Thema Digitalisierung. Auffällig hierbei ist aber, dass der Begriff Digitale Kompetenz weniger oft erwähnt wird. Es wird von Digital Literacy oder Informationskompetenz und Medienkompetenz gesprochen. Neben den deutschen Begriffen *Digitale Kompetenz* und *Digitalisierung* wurden auch die englischen Suchwörter *digital literacy* und *digital competence* zur Suche genutzt. Von großer Bedeutung für diese Arbeit sind auch politische Papiere oder Veröffentlichungen von Bildungseinrichtungen, da sie aktuelle Entwicklungen und entsprechende Anforderungen ansprechen.

1.3 Aufbau der Arbeit

Auf die Einleitung folgt das zweite Kapitel, in dem gesellschaftliche Veränderungsprozesse aufgeführt werden. Dabei wird besonders auf die Digitalisierung und das lebenslange Lernen eingegangen, da sie für diese Arbeit eine zentrale Rolle spielen.

Das dritte Kapitel befasst sich mit dem Thema Lernraum Öffentliche Bibliothek. Dafür wird zunächst auf die Rahmenbedingungen Öffentlicher Bibliotheken eingegangen, um ihre Aufgaben, den kulturellen Auftrag und die Zielgruppen zu erläutern. Anschließend wird der Aspekt Lernraum beleuchtet. Am Ende des dritten Kapitels wird auf enge Kooperationen und Zusammenschlüsse von Öffentlichen Bibliotheken mit anderen Bildungseinrichtungen eingegangen, da dies in einigen Bibliotheken zu beobachten ist und die Bibliotheken in vielerlei Hinsicht beeinflusst und ihre Arbeit erweitert.

Im vierten Kapitel wird das Thema Digitale Kompetenz beleuchtet. Nach der Klärung ihrer Bedeutung folgen einige Definitionen, um ein genaueres Verständnis für diesen Begriff zu bekommen. Danach werden drei Modelle zu Digitaler Kompetenz aufgeführt. So können im Anschluss die Erkenntnisse

der Definitionen und der Modelle zusammengefasst und miteinander kombiniert werden.²

Nach dem theoretischen Teil beschäftigt sich das fünfte Kapitel mit der Methode des Experteninterviews. Im ersten Schritt wird die Methode erläutert. Anschließend wird auf die Experten, die Gestaltung der Interviewleitfäden und die Durchführung der Interviews eingegangen. Darauf folgt die Auswertung aller Interviews.

Das sechste Kapitel beinhaltet das Ergebnis der Arbeit, indem es die Ergebnisse der Interviews aufführt und mit vorherigen Erkenntnissen verbindet. Den Abschluss der Arbeit bildet das Fazit.

2. Gesellschaftliche Veränderungsprozesse

Stang und Eigenbrodt (2014, S. 233-235) zeigen Megatrends im Hinblick auf die Formierung von Wissensräumen auf, die noch immer in aktuellen Zukunftsstudien zu finden sind (Z_punkt GmbH o. J.; Zukunftsinstitut GmbH o. J.). Diese Treiber des Wandels wirken sich global auf alle Menschen und Lebensbereiche aus (Zukunftsinstitut GmbH o. J.). Zu nennen sind Trends wie der demografische Wandel, die steigende Individualisierung und die damit zusammenhängende gesellschaftliche Fragmentierung, die Urbanisierung und Mobilität. Weitere Megatrends sind die Digitalisierung aller Lebensbereiche, die sich verändernde Arbeitswelt sowie die wissensbasierte Wirtschaft und die wachsende Bedeutung von Bildung. Diese Trends haben unter anderem zur Folge, dass die Bedürfnisse von Älteren und Migranten wichtiger werden, dass Begegnungsorte und individuelle Angebote geschaffen werden müssen und es muss sowohl die Stadt- als auch die Landbevölkerung bedacht werden. Zudem müssen Informations- und

² Im Anschluss an dieses Kapitel sollten ursprünglich Praxisbeispiele aus Öffentlichen Bibliotheken aufgeführt werden. Da dies aber keine entscheidenden zusätzlichen Informationen geliefert hätte und den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würde, wurde sich dagegen entschieden.

Wissensräume gestaltet werden, die sowohl die Vermittlung von Schlüsselkompetenzen als auch von Informations- und Medienkompetenzen unterstützen. Es muss außerdem für Weiterbildung und einen niedrighschwelligen Zugang zu qualitätvollen Informationen gesorgt werden, um das lebenslange Lernen zu gewährleisten.

Zwei Themen, die eng miteinander zusammenhängen und sowohl gegenwärtig als auch zukünftig eine zentrale gesellschaftliche Bedeutung haben werden, sind die Digitalisierung und das lebenslange Lernen. Diese werden im Folgenden näher betrachtet.

2.1 Digitalisierung

Veränderungsprozesse, in denen sich die Gesellschaft weiterentwickelt hat, gab es schon immer. Doch in den letzten Jahrzehnten nahm das Tempo dieser Veränderungen immer weiter zu (Stang 2014, S. 50). Verdeutlichen lässt sich das an der technischen Entwicklung von Radio, Fernsehen und schließlich dem Internet (Zierer 2017, S. 17). Immer schneller eroberten die Angebote den Markt, sodass Apps heute nur noch wenige Wochen brauchen. Gleichzeitig zur technischen Beschleunigung findet auch eine Beschleunigung unseres Lebenstempos statt, was uns zu einer „Beschleunigungsgesellschaft“ macht (Tillmann/Weßel 2018, S. 114).

Im Strategiepapier der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 2016 wird Digitalisierung als ein Prozess definiert, „in dem digitale Medien und digitale Werkzeuge zunehmend an die Stelle analoger Verfahren treten und diese nicht nur ablösen, sondern neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen erschließen“ (Sekretariat der Kultusministerkonferenz 2016, S. 8). Aber auch neue Fragestellungen wie der Schutz der Privatsphäre kommen dabei auf.

Die im Zuge der Digitalisierung entstandenen digitalen Medien haben einen sehr großen Einfluss auf unsere Gesellschaft und sind in den Bereichen

Freizeit, Beruf und Bildung vorhanden (Günther/Schiefner-Rohs 2018, S. 215). „Der kompetente Umgang mit und Einsatz von digitalen Medien ist daher ein wesentlicher Bestandteil zur erfolgreichen Partizipation an modernen Wissensgesellschaften und trägt maßgeblich zum Erwerb fachlicher und überfachlicher Kompetenzen bei.“ (Günther/Schiefner-Rohs 2018, S. 215)

Zu wissen, wie digitale Technologien sinnvoll genutzt werden können ist für Menschen aller Altersgruppen und Lebenslagen eine Notwendigkeit (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 4). Um den gesteigerten Anforderungen gerecht zu werden und um die entstehenden Chancen ergreifen zu können, werden die Menschen zu einem digital kompetent sein müssen und zudem dazu in der Lage sein sich anpassen zu können (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 6). Mit dem digitalen Wandel ist auch eine digitale Bildung notwendig. Diese besteht aus zwei Aspekten. Zum einen muss Digitale Kompetenz vermittelt werden, das heißt die „Fähigkeit zur fachkundigen und verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien“ (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 10). Auf der anderen Seite muss auch mit digitalen Medien gelernt werden. Der Digitalisierungsgrad der deutschen Bevölkerung lässt sich anhand des Digital-Indexes messen. Für das Jahr 2018 liegt er bei 55 von 100 Punkten und ist damit zwei Punkte besser als im letzten Jahr. Es lässt sich beobachten, dass Deutschland insgesamt digitaler wird (Initiative D 21 e. V. 2019, S. 35-37). Dennoch gibt es eine digitale Spaltung der Gesellschaft, da die älteren Generationen bei der Digitalisierung nicht mit den jüngeren mithalten können (Initiative D 21 e. V. 2019, S. 40). Aber auch die Bildung einer Person und die Frage, ob und wie eine Person berufstätig ist tragen zur digitalen Spaltung bei.

2.2 Lebenslanges Lernen

Der bereits erwähnte digitale Wandel und kurze Innovationszyklen im Bereich der digitalen Technologien und Anwendungen machen lebenslanges Lernen erforderlich (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 21). Auch auf europäischer Ebene wird die Bedeutung des lebenslangen Lernens deutlich, denn „[...] [die] Notwendigkeit und [der] Wert des lebenslangen Lernens, bei dem Menschen im Laufe ihres Lebens immer wieder neue und relevante Kompetenzen erwerben, [sind] heute offensichtlicher denn je“ (Europäische Kommission 2018a, S. 2).

Lebenslanges Lernen lässt sich in drei Dimensionen einteilen (Hammer 2016, S. 52): Die zeitliche Dimension sagt aus, dass sich Lernen auf das gesamte Leben bezieht. Die räumliche Dimension besagt, dass Lernen nicht nur in dafür vorgesehenen Einrichtungen stattfindet, sondern auch in non-formalen und informellen Umgebungen. Die dritte Dimension ist die inhaltliche Dimension und beinhaltet, dass sich Lernen nicht nur auf die berufsorientierte Bildung beschränkt, da es in vielen Themen und Lebensbereichen wichtig ist.

Die Europäische Kommission nennt acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen. Diese Kompetenzen benötigen alle Menschen für die unterschiedlichen Bereiche ihres Lebens und sind gleichermaßen wichtig, dabei überschneiden sie sich und greifen ineinander (Europäische Kommission 2018b, S. 1f.). Die Schlüsselkompetenzen lauten wie folgt:

- Lese- und Schreibkompetenz
- Fremdsprachliche Kompetenz
- Mathematische Kompetenz und Kompetenz in Naturwissenschaften, Informatik und Technik
- Digitale Kompetenz
- Persönliche, soziale und Lernkompetenz
- Bürgerkompetenz

- Unternehmerische Kompetenz
- Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit

Zusammen mit der Frage nach zukünftigen Bildungsstrukturen kam die Überlegung auf, Bildung und Lernen nicht mehr nur auf das formale Lernen zu beschränken, sondern auch informelles und non-formales Lernen im Bildungskontext zu beachten (Stang 2018 S. 12). Die Europäische Kommission definiert in ihrem *Memorandum über Lebenslanges Lernen* diese drei Arten des Lernens:

- *Formales Lernen* findet in Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen statt und führt zu anerkannten Abschlüssen und Qualifikationen.
- *Nicht-formales Lernen* findet außerhalb der Hauptssysteme der allgemeinen und beruflichen Bildung statt und führt nicht unbedingt zum Erwerb eines formalen Abschlusses. Nicht-formales Lernen kann am Arbeitsplatz und im Rahmen von Aktivitäten der Organisationen und Gruppierungen der Zivilgesellschaft (wie Jugendorganisationen, Gewerkschaften und politischen Parteien) stattfinden. Auch Organisationen oder Dienste, die zur Ergänzung der formalen Systeme eingerichtet wurden, können als Ort nichtformalen Lernens fungieren (z. B. Kunst-, Musik- und Sportkurse oder private Betreuung durch Tutoren zur Prüfungsvorbereitung).
- *Informelles Lernen* ist eine natürliche Begleiterscheinung des täglichen Lebens. Anders als beim formalen und nicht-formalen Lernen handelt es sich beim informellen Lernen nicht notwendigerweise um ein intentionales Lernen, weshalb es auch von den Lernenden selbst unter Umständen gar nicht als Erweiterung ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten wahrgenommen wird. (Kommission der Europäischen Gemeinschaften 2000, S. 9f.)

Wo es früher nur traditionelle Bildungseinrichtungen gab, gewinnen heute andere Akteure eine bedeutende Rolle ein. Dabei verschwindet zunehmend die klare Trennung von Bildungsbereichen, wozu auch die digitalen Medien mit ihrem beinahe unbegrenzten Zugang zu Informationen beitragen. Und

auch Bibliotheken bieten, besonders in Bezug auf das selbstgesteuerte Lernen, Zugang zu Informationen und Bildung (Stang 2018 S. 12).

3. Lernraum Öffentliche Bibliothek

Um den Aspekt des Lernraums in Öffentlichen Bibliotheken betrachten zu können, muss zunächst das Umfeld dieses Bibliothekstypen geklärt werden. Welchen Kulturellen Auftrag haben Öffentliche Bibliotheken? Welche Aufgaben und welche Nutzer lassen sich für Öffentliche Bibliotheken identifizieren? Diese Rahmenbedingungen sollen im Folgenden untersucht werden. Im Anschluss kann auf die Thematik des Lernraums eingegangen werden. Außerdem wird die Kooperation von Öffentlichen Bibliotheken mit anderen Bildungseinrichtungen beleuchtet.

3.1 Rahmenbedingungen Öffentlicher Bibliotheken

„Die [Ö]ffentlichen Bibliotheken haben die Aufgabe, Literatur, Medien und Informationen für *gesamte Bevölkerung* zur Verfügung zu stellen und so der Information, der allgemeinen, politischen und beruflichen Bildung sowie der Unterhaltung und den Freizeitinteressen der Bevölkerung zu dienen.“

(Gantert 2016, S. 27)

Bibliotheken verfolgen im Allgemeinen keine kommerziellen Ziele und bieten ihre Angebote daher kostenlos oder zumindest kostengünstig an (Gantert 2016, S. 6). Außerdem kann die Bibliothek auch ohne Bibliotheksausweis genutzt werden, weshalb der niedrighschwellige Zugang ein wichtiges Merkmal von Öffentlichen Bibliotheken ist (Stang 2016, S. 99). Sie leisten zumeist einen Beitrag zur kommunalen Kulturarbeit und führen in diesem Rahmen sowohl eigene Veranstaltungen und Projekte durch, arbeiten aber auch mit Kultur-, Bildungs- und Sozialinstituten in der Umgebung zusammen (Gantert 2016, S. 28). Als weitere zentrale Aufgabe lässt sich die Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz und Informationsrecherche

nennen (Stang 2016, S. 101). Damit sichern Bibliotheken das Grundrecht auf Informationsfreiheit für alle Bürger (Gantert 2016, S. 7). Öffentliche Bibliotheken haben die Sprach- und Leseförderung, die Aus- und Weiterbildung, die Integration von Menschen mit Migrationshintergrund und Flüchtlingen sowie das lebensbegleitende Lernen als Aufgabe (Deutscher Städtetag/Deutscher Städte- und Gemeindebund/Deutscher Bibliotheksverband 2016, S. 5).

Seit einiger Zeit entwickeln Öffentliche Bibliotheken sich immer mehr zu sozialen und kulturellen Treffpunkten (Gantert 2016, S. 64) sowie zu Lernorten mit unterschiedlichen Lernplätzen und Lernsettings (Stang 2018, S. 13).

Im Vier-Räume-Modell (Abb. 1) stellen Jochumsen, Skot-Hansen und Hvenegaard-Rasmussen vier übergeordnete Ziele für Öffentliche Bibliotheken vor (Jochumsen/Skot-Hansen/Hvenegaard-Rasmussen 2014, S. 70). Diese lauten wie folgt: *Erlebnis*, *Beteiligung*, *Empowerment* und *Innovation*. Um diese Ziele zu erfüllen sollte eine Bibliothek vier unterschiedliche Räume schaffen, die aber „nicht als konkreter ‚Raum‘ im physischen Sinne zu verstehen [sind], sondern eher als Möglichkeiten, die sich sowohl in der physischen Bibliothek als auch im Cyberspace manifestieren können“ (Jochumsen/Skot-Hansen/Hvenegaard-Rasmussen 2014, S. 71).

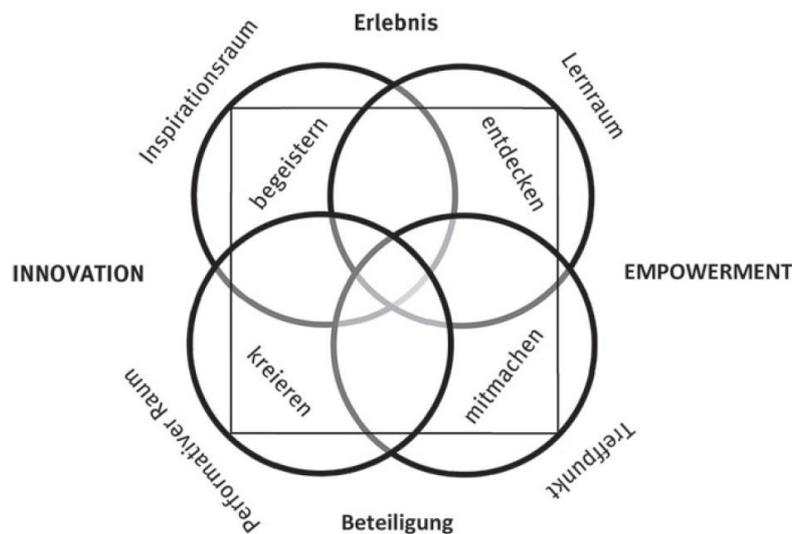


Abb. 1 Das Vier-Räume-Modell (Jochumsen/Skot-Hansen/Hvenegaard-Rasmussen 2014, S. 70)

Im Folgenden werden die vier Räume genauer beschrieben (Jochumsen/Skot-Hansen/Hvenegaard-Rasmussen 2014, S. 71-77):

Der *Inspirationsraum* hat vor allem die Ziele Innovation und Erlebnis, in dem neue Erfahrungen gemacht werden sollen und andere, bisher unbekannte Wege gegangen werden sollen.

Der *Lernraum* verfolgt insbesondere die Ziele Erlebnis und Empowerment. Hier können Nutzer aller Altersgruppen durch spielerische, künstlerische und andere Aktivitäten lernen. Dabei haben sie einen ungehinderten Zugang zu Informationen und Wissen und entwickeln Kompetenzen.

Der *Treffpunkt* ist ein dritter Ort zwischen Arbeit und Zuhause, an dem sich Menschen mit anderen treffen können, sowohl vor Ort als auch digital. Es kann über Themen und Probleme diskutiert oder entspannt werden. Der Treffpunkt bezieht sich auf Empowerment und Beteiligung.

Der vierte Raum ist der *Performative Raum*, der vor allem mit den Zielen Beteiligung und Innovation in Zusammenhang steht. Die Nutzer kommen in Berührung mit neuen künstlerischen Ausdrucksformen, wie interaktive Computerspiele, Schreiben, Audio- und Videoproduktion und Workshops mit Künstlern oder Entwicklern. Die Nutzer können in diesem Raum auch ihre Ergebnisse präsentieren.

Ein weiterer wichtiger Punkt im Hinblick auf die Rahmenbedingungen von Öffentlichen Bibliotheken sind die Nutzer von Öffentlichen Bibliotheken. Der typische Bibliotheksnutzer ist überdurchschnittlich weiblich und Schüler bzw. ein Kind oder Jugendlicher (Fühles-Ubach 2012, S. 233; Deutscher Bibliotheksverband e.V./Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen 2012, S. 15). Die wichtigsten Zielgruppen sind Kinder und Jugendliche, Vorschulkinder, Menschen mit Migrationshintergrund und Senioren (Fühles-Ubach 2012, S. 234-236).

3.2 Lernraum

Dass eine Öffentliche Bibliothek auch ein Lernraum sein sollte, wurde bereits in Kapitel 3.1 kurz erwähnt. Denn auch wenn die Digitalisierung einige Veränderungen mit sich bringt, ist der physische Raum als Lernraum noch immer wichtig (Stang 2018, S. 10). Jede Öffentliche Bibliothek ist anders, begründet durch die Größe der Bibliothek, die zur Verfügung stehenden Mittel, die Kompetenzen der Mitarbeiter, die räumlichen Gegebenheiten und die Anforderungen durch die Nutzer, sodass auch die Lernräume der Bibliotheken unterschiedlich sind (Stang/Umlauf 2018, S. 1). Dennoch gibt es gemeinsame Anhaltspunkte.

In den letzten Jahren hat sich die Art des Lernens stark verändert und darum auch die Anforderungen an die Lernräume (Gantert 2016, S. 66). Moderne Bibliotheken müssen den Bedürfnissen ihrer Nutzer entgegenkommen. Um möglichst allen gerecht zu werden, bietet sich die Zonierung der Benutzungsbereiche an (Gantert 2016, S. 67). Dabei sollte auf Flexibilität geachtet werden, um die Räumlichkeiten gegebenenfalls anpassen zu können (Gantert 2016, S. 69). Mögliche Zonen sind:

- Ruhezonen, in denen Nutzer sich konzentrieren kann und allein ist. Es sollte möglichst wenig akustische und optische Ablenkungen geben.

- Informelle Zonen sollen keine Einschränkungen und Hemmschwellen haben. Es sollte zum einen erlaubt sein zu essen und zu trinken und andererseits sollte es hier einen direkten Zugang zu elektronischen und den wichtigsten gedruckten Medien geben.
- Kommunikationszonen sollten darauf ausgelegt sein, dass Gespräche, Gruppenarbeiten und Telefonate möglich sind. An dieser Stelle lassen sich gut Beratungsstellen platzieren.
- Erlebniszonen können allein oder in Gruppen genutzt werden. Hier gibt es zum Beispiel einen Makerspace oder Serious Games. Zudem können hier Veranstaltungen der Bibliothek stattfinden. (Gantert 2016, S. 67-69)

Die Notwendigkeit an Lernplätzen in Öffentlichen Bibliotheken wächst, weshalb viele ihre Medienbestände reduziert haben und so Bereiche mit neuen Lernarrangements schaffen konnten (Stang 2016, S. 111). Wie Gantert zuvor spricht auch Stang von Flexibilität bei der Lernraumgestaltung, indem es unterschiedliche Angebote gibt: „Neben den Lesebereichen gibt es oft Einzelarbeitsplätze, Gruppenarbeitsplätze, Arbeitskabinen sowie Kommunikationsflächen und Loungebereiche.“ (Stang 2016, S. 111). Das Ziel sei es Lernen, Kommunikation und Entspannen gleichzeitig zu ermöglichen, so Stang. Bestand und Arbeitsplätze werden im Raum vereint und teilweise mit internetfähigen Computern ausgestattet. Um in allen Zonen der Bibliothek arbeiten zu können gibt es zudem WLAN-Zugänge (Stang 2016, S. 111).

Im Zusammenhang mit dem Lernraum einer Öffentlichen Bibliothek ist auch die Einbindung von Bibliothekspädagogik sinnvoll, denn sie ist in mehreren relevanten Tätigkeitsbereichen vertreten. Dazu gehört die personale Vermittlung (z. B. zielgruppenbezogene Veranstaltungen, Lernberatungen, interne Schulungen), die non-personale Vermittlung (z. B. digitale Kurse, Lernmaterialien), die Lernraumgestaltung nach pädagogischen und didaktischen Aspekten (Lernumgebung, zielgruppenspezifische Räume), die

Neu- und Weiterentwicklung von Angeboten und Services (z. B. E-Learning, Beteiligungsmodelle) sowie strategische, konzeptionelle und organisatorische Tätigkeiten (Entwicklung von Bildungsstandards, Kooperationen) (Keller-Loibl 2018, S. 52).

Im Kontext des lebenslangen Lernens nimmt die Bedeutung des Lernraum in der Bibliothek weiter zu. Dies lässt sich auch am Lernangebot Öffentlicher Bibliotheken erkennen: Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz, Kurse zum Thema Internet und Informationsbeschaffung, Räume für individuelles Lernen und Lernen in Gruppen, E-Learning sowie Lernberatungen und Lernbegleitungen (Stang 2016, S. 107).

Von Vorteil für die Gestaltung eines Lernraums kann die räumliche Nähe zu kooperierenden Bildungseinrichtungen oder sogar die Zusammenlegung dieser Einrichtungen sein, wie sie in Kapitel 3.3 näher beleuchtet werden (Umlauf 2018, S. 26f.).

3.3 Kooperationen mit Bildungseinrichtungen

Öffentliche Bibliotheken sind die meist besuchte Kultur- und Bildungseinrichtung in Deutschland (Rat für Kulturelle Bildung e. V. 2018, S. 5; Deutscher Städtetag/Deutscher Städte- und Gemeindebund/Deutscher Bibliotheksverband 2016, S. 5). Sie haben die Funktion eine zentrale Anlaufstelle für alle Bürger der Region zu sein und können dem noch besser gerecht werden, wenn sie mit anderen Bildungseinrichtungen kooperieren. In einigen Kommunen arbeiten Öffentliche Bibliotheken auch räumlich mit anderen Institutionen zusammen und sind so den gesellschaftlichen Herausforderungen gewachsen (Stang 2018, S. 16). Im Hinblick auf das lebenslange Lernen (Kap. 2.2) haben viele Bibliotheken die Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen verstärkt. „Dies erscheint notwendig, da der Integration didaktisch-methodischer Kompetenzen in die Bibliothek durch die finanziellen Rahmenbedingungen Grenzen gesetzt sind“ (Stang 2012, S.

203). Weiter sagt Stang, dass die starke Vernetzung für die Nutzer eine bessere Infrastruktur bedeuten kann. Beim Grad der Kooperation lässt sich zwischen vier Modellen unterscheiden (Stang 2012, S. 203):

- Das Netzwerk bzw. die lockere Kooperation, in der nur für bestimmte Projekte oder Veranstaltungen zusammengearbeitet wird. Dabei gibt es keine langfristigen strategischen Planungen.
- Die enge konzeptionelle Kooperation, bei der längerfristige Projekte und strategische Planungen zur gemeinsamen Gestaltung von Lernarrangements im Vordergrund stehen.
- Die räumliche Integration, bei der Bibliotheken und andere Einrichtungen in einem Gebäude zusammengeführt werden und gemeinsame Verkehrsflächen nutzen. Sie sind aber finanz-, verwaltungs- und planungstechnisch eigenständige Einrichtungen.
- Die organisationale Integration, bei der Bibliotheken und andere Einrichtungen in eine organisatorische Struktur integriert werden.

Stang nennt neben der organisationalen Integration, die sehr aufwendig sei, vor allem die räumliche Integration als zukunftsweisend, „um integrierte Informations- und Bildungsdienstleistungen anzubieten und damit das lebenslange Lernen zu unterstützen“ (Stang 2012, S. 204). Dies bringe aber immer Veränderungen für die Einrichtungen mit sich. Die konzeptionelle und die räumliche Kooperation erzeugen Synergieeffekte (Stang 2012, S. 204). Ein weiterer Vorteil dieser Kooperationen sind die spezifischen Kompetenzen, die Einrichtungen wie Bibliotheken oder Volkshochschulen miteinbringen. Aber auch die verbesserte Aufenthaltsqualität, das Angebotsspektrum und die höhere zeitliche Flexibilität sind für die Kunden ein Grund zur verstärkten Nutzung (Stang 2012, S. 204). Es gibt häufig erweiterte Öffnungszeiten und Kunden können beispielsweise Wartezeiten bei der Volkshochschule in der Bibliothek überbrücken. Stang redet an dieser Stelle von sogenannten

„Mitnahmeeffekten“, da die Kooperation zu einer erhöhten Aufmerksamkeit auf allen Seiten führe.

Auch in der Veröffentlichung des Deutschen Städtetages, des Deutschen Städte- und Gemeindebundes und des Deutschen Bibliotheksverbandes ist die enge Kooperation von Öffentlichen Bibliotheken und anderen Bildungseinrichtungen ein Thema und wird unter Entwicklungsperspektiven aufgeführt. Städte und Gemeinden sollten Kooperationen fördern, um ihre Qualität gewährleisten zu können (Deutscher Städtetag/Deutscher Städte- und Gemeindebund/Deutscher Bibliotheksverband 2016, S. 11). An gleicher Stelle werden mögliche Ziele für engere Kooperationen aufgeführt: „[...] die Verbesserung der räumlichen Situation, die Schaffung von Synergieeffekten, höhere Sichtbarkeit durch gemeinsame Öffentlichkeitsarbeit oder die Schaffung größerer Kultur- und Bildungseinrichtungen [...]“.

4. Digitale Kompetenz

Die Wichtigkeit von Digitaler Kompetenz ist unumstritten. Ihre Vermittlung ist eine Grundvoraussetzung dafür, dass sich die Menschen in einer digitalen Welt zurechtfinden können. Es geht darum, sich in einer digitalen Arbeitswelt behaupten zu können und am gesellschaftlichen wie politischen Leben teilnehmen zu können (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 15).

Im Zusammenhang mit Digitaler Kompetenz lassen sich noch weitere Begriffe, Kompetenzen und Kompetenzmodelle finden. Es fallen Begriffe wie *Digital Literacy* oder *Medien- und Informationskompetenz*. Auffällig ist vor allem das häufige Auftreten des Themas in bildungspolitischen Papieren und seiner Bedeutung für Schulen. So hat zum Beispiel die Kultusministerkonferenz im Jahr 2016 die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (siehe Kapitel 4.2.3) veröffentlicht. Aber auch die einzelnen

Bundesländer haben eigene Publikationen herausgegeben, wie der „Rahmenplan Digitale Kompetenzen“ des Landes Mecklenburg-Vorpommern aus dem Jahr 2018 oder das Dokument zum Projekt „Bildung braucht digitale Kompetenz“ aus dem Jahr 2018, das vom Didacta Verband e.V. und dem Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales herausgegeben wurde. Und auch auf europäischer Ebene wird von Digitaler Kompetenz gesprochen, denn sie ist eine von acht Schlüsselkompetenzen für das lebenslange Lernen (Kap. 2.2) (Europäische Kommission 2018b, S. 2).

Im Folgenden soll zunächst anhand einiger Definitionen auf den Begriff der Digitalen Kompetenz eingegangen werden. Im darauffolgenden Kapitel werden mehrere Modelle vorgestellt, in denen sich verschiedene Institutionen mit dem Thema Digitale Kompetenz auseinandergesetzt haben.

4.1 Definitionen

Im wissenschaftlichen Kontext wird neben Digitaler Kompetenz auch sehr häufig der englische Ausdruck *Digital Literacy* verwendet. Aus diesem Grund werden die beiden Begriffe in dieser Arbeit gleichgesetzt.

Der Begriff Digitale Kompetenz wird in unterschiedlichen Quellen definiert, wobei sich sowohl Unterschiede als auch Gemeinsamkeiten erkennen lassen. Holdener, Bellanger und Mohr (2016, S. 70) definieren Digitale Kompetenz in Anlehnung an das Framework der britischen Organisation *Joint Information Systems Committee* (JISC) (Kapitel 4.2.2) wie folgt:

Digitale Kompetenz umfasst alle Fähigkeiten, welche ein Individuum befähigen, in einer digitalen Gesellschaft zu leben, lernen und zu arbeiten. Digitale Kompetenz umfasst mehr als reine Computeranwenderkenntnisse; sie beinhaltet eine breite Palette von Verhaltensweisen, Strategien und Identitäten, die in einem bestimmten digitalen Umfeld wichtig sind. (Holdener/Bellanger/Mohr 2016, S. 70)

Zum einen wird hier der Zweck von Digitaler Kompetenz aufgeführt und zum anderen wird deutlich, dass sich Digitale Kompetenz aus mehreren Aspekten zusammensetzt.

An anderer Stelle wird Digitale Kompetenz bzw. Digital Literacy als die Fähigkeit definiert, auf Informationen und Medieninhalte in der digitalen Umgebung zugreifen zu können und sie verarbeiten, verstehen und erstellen zu können (Hsieh 2012). Dabei sollte der Einzelne auch in der Lage sein sich bei der Einführung neuer Technologien neue Fähigkeiten anzueignen, sodass sie auch potenziell neue Technologien nutzen können.

Ilomäki, Paavola, Lakkala und Kantosalo von der Universität Helsinki haben sich ebenfalls mit dem Begriff der Digitalen Kompetenz auseinandergesetzt. Sie weisen darauf hin, dass Digitale Kompetenz ein „Grenzkonzept“ sei (Ilomäki/Paavola/Lakkala/Kantosalo 2016, S. 669). Zum einen, weil es Elemente habe, die in mehreren Fachgebieten enthalten seien, wie in Alphabetisierungs- und Bibliotheksstudien, Medienstudien und Technologiestudien. Zudem lebe es als Konzept und sei zuerst in politischen und praxisbezogenen Papieren erschienen und erst danach in Forschungsarbeiten. Dabei werde Digitale Kompetenz nur selten konkret definiert, reiche aber so für allgemeine Diskussionen.

Digital competence consists of the skills and practices required to use new technologies in a meaningful way and as a tool for learning, working and leisure time, understanding the essential phenomena of digital technologies in society as well as in one's own life, and the motivation to participate in the digital world as an active and responsible actor. (Ilomäki/Paavola/Lakkala/Kantosalo 2016, S. 670)

Des Weiteren nennen sie vier Elemente, aus denen Digitale Kompetenz bestehe: 1. Technische Fähigkeiten und Tätigkeiten beim Einsatz digitaler Technologien; 2. Sinnvolle Anwendung digitaler Technologien zum Arbeiten, Studieren und für verschiedene Tätigkeiten im Alltag; 3. Verständnis von

ethischen Probleme, Einschränkungen, Herausforderungen und einem kritischen Einsatzes digitaler Technologien; 4. Motivation zur Teilnahme an der digitalen Kultur (Ilomäki/Paavola/Lakkala/Kantosalo 2016, S. 671).

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016, S. 10) stellt den Begriff der Digitale Kompetenz noch etwas kleinteiliger dar. Es handele sich um die Fähigkeit, digitale Informationen zu suchen, zu bewerten und zu verbreiten. Nicht mehr die Vermittlung von Wissen, sondern das selbsttätige Lernen sei zentral. Dazu gehöre ein „technisches Grundverständnis, das über die Bedienung aktueller Geräte hinausgeht und die Grundkenntnisse über ihre Funktionsweise und diejenige digitaler Medien“ (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2016, S. 10). Weitere Kenntnisbereiche seien die Software-Entwicklung, die Algorithmik, Netzwerktechnologien, Programmierung IT-Sicherheit und Datenschutz. Außerdem sei in Digitaler Kompetenz auch Medienkompetenz inbegriffen, also das gezielte Auswählen von Medien, das Bewerten der Formate und Inhalte sowie das Nutzen für eigene Zwecke.

Die Europäische Kommission führt Digitale Kompetenz als eine von acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen auf und definiert diese (Europäische Kommission 2018b, S. 2). Sie umfasse „die sichere, kritische und verantwortungsvolle Nutzung von und Auseinandersetzung mit digitalen Technologien für die allgemeine und berufliche Bildung, die Arbeit und die Teilhabe an der Gesellschaft“ (Europäische Kommission 2018b, S. 4). An gleicher Stelle werden die Inhalte Digitaler Kompetenz aufgeführt: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Zusammenarbeit, die Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit und Problemlösung.

4.2 Modelle

Sowohl auf nationaler als auch auf europäischer Ebene wird sich mit dem Thema Digitale Kompetenz auseinandergesetzt und es wurden Modelle entworfen, die die Bestandteile Digitaler Kompetenz zeigen. Die Modelle unterscheiden sich vor allem in ihrem Umfang. Ausgewählt wurden in dieser Arbeit drei Modelle. Das erste ist von der Europäischen Kommission entwickelt worden und nennt sich „DigComp 2.1“. Das zweite Modell ist das JISC-Modell aus Großbritannien und das dritte Modell ist Teil der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz.

4.2.1 DigComp 2.1

Die Europäische Kommission veröffentlichte 2017 einen Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen namens „The Digital Competence Framework for Citizens“, kurz „DigComp 2.1“. Dies ist die aktuelle Version und konzentriert sich auf die Erweiterung der Kompetenzstufen in Dimension 3 und auf die Bereitstellung von Anwendungsbeispielen in Dimension 5.

Die ersten beiden Dimensionen, die Kompetenzbereiche und die Kompetenzdeskriptoren, wurden aus der vorherigen Version übernommen. Die erste Dimension enthält fünf Kompetenzbereiche, die in Dimension 2 mit den Kompetenzdeskriptoren genauer formuliert wurden. So ergeben sich insgesamt 21 Kompetenzen (Carretero/ Vuorikari/ Riina 2017, S. 11) (siehe Anhang 1)³. Die dritte Dimension enthält acht Kompetenzstufen, die zu jeder Kompetenz passen. Die Kompetenzstufen enthalten jeweils die Aspekte *Komplexität der Aufgabe*, *Autonomie* und *kognitiver Bereich*.

Die fünfte Dimension zeigt Anwendungsbeispiele für die zwei Einsatzgebiete *Beschäftigung* und *Lernen* auf. Die vierte Dimension ist in DigComp 2.1 nicht

³ Die ausführliche Darstellung aller Kompetenzen befindet sich zugunsten der Übersichtlichkeit im Anhang und nicht im entsprechenden Kapitel.

enthalten, da man sich auf die Anwendungsbeispiele konzentrieren wollte (Carretero/ Vuorikari/ Riina 2017, S. 10).

Das Modell ist so aufgebaut, dass für jede der 21 Kompetenzen alle Dimensionen (außer Dimension 4) abgebildet sind (Abb. 2).

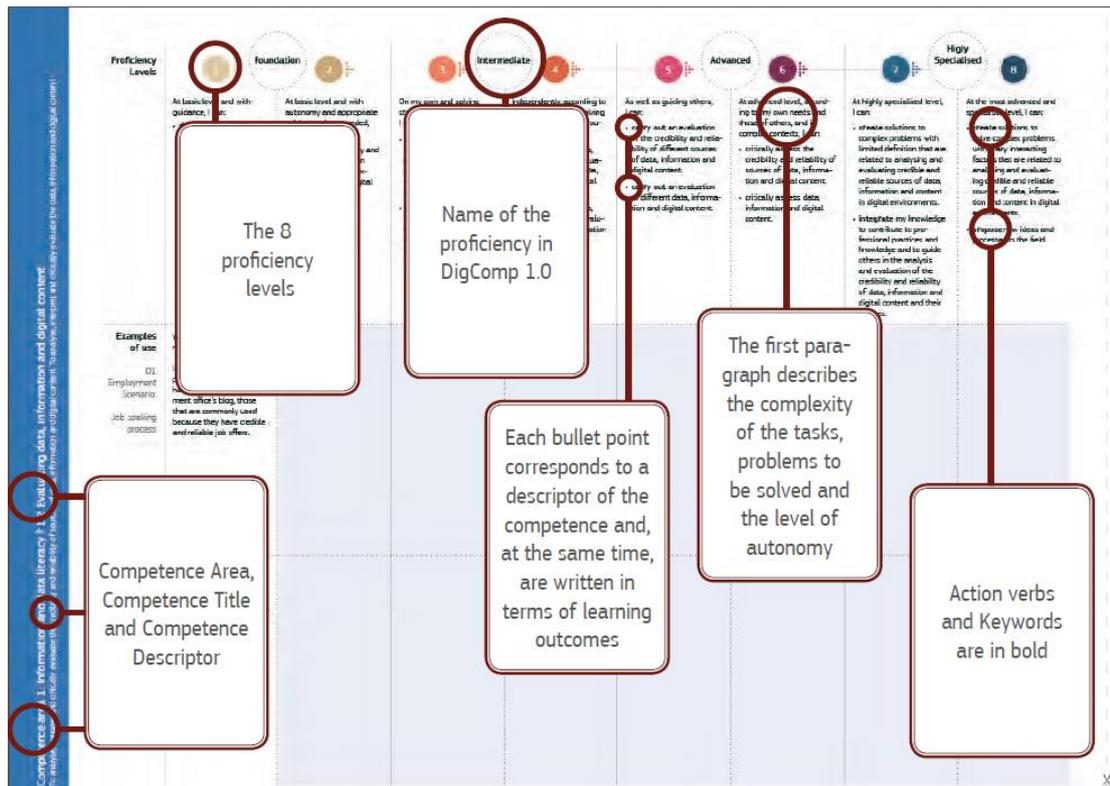


Abb. 2 Der Aufbau des Modells DigComp 2.1 (Carretero/ Vuorikari/ Riina 2017, S. 16)

Anhand der ersten Kompetenz wird im Folgenden das Modell erklärt (Carretero/ Vuorikari/ Riina, S. 19f., 23). Auf der linken Seite ist vertikal der Kompetenzbereich (Dimension 1) *1. Information and data literacy* samt dem Kompetenztitel und -deskriptor (Dimension 2) *1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content* angegeben. In der oberen Reihe werden die acht Level der Kompetenzstufen angegeben. Die Begriffe *Foundation*, *Intermediate*, *Advanced* und *Highly Specialised* stammen noch aus DigComp 1.0. In Level 3 ist im ersten Absatz die Komplexität der Aufgaben, die zu lösenden Probleme und der Grad der Autonomie angegeben: *On my own and solving straightforward problems, I can:*

Darauf folgen dann entsprechende Lernergebnisse, wie zum Beispiel: ***explain my information needs***. Aktions- und Schlüsselwörter werden dabei fett geschrieben.

Anschließend werden für die beiden Einsatzgebiete *Beschäftigung* und *Lernen* Anwendungsbeispiele aufgeführt. Vollständig ausgearbeitet wurde dies nur für die erste Kompetenz. Für alle übrigen Kompetenzen ist ein Beispiel pro Level und Einsatzgebiet angegeben. Dabei wechseln sich die ausgewählten Level ab, sodass für alle mindestens ein Beispiel gegeben ist.

4.2.2 JISC-Modell

Die britische Organisation JISC hat 2014 das Modell „The seven elements of digital literacies“ veröffentlicht (JISC 2014). Die Organisation fördert den Einsatz digitaler Technologien für Bildung und Forschung und bietet digitale Dienstleistungen und Unterstützungen für Universitäten, Hochschulen und andere Lernanbieter an (JISC o. J.). In ihrem Modell werden die folgenden sieben Bestandteile von Digitaler Kompetenz beschrieben:

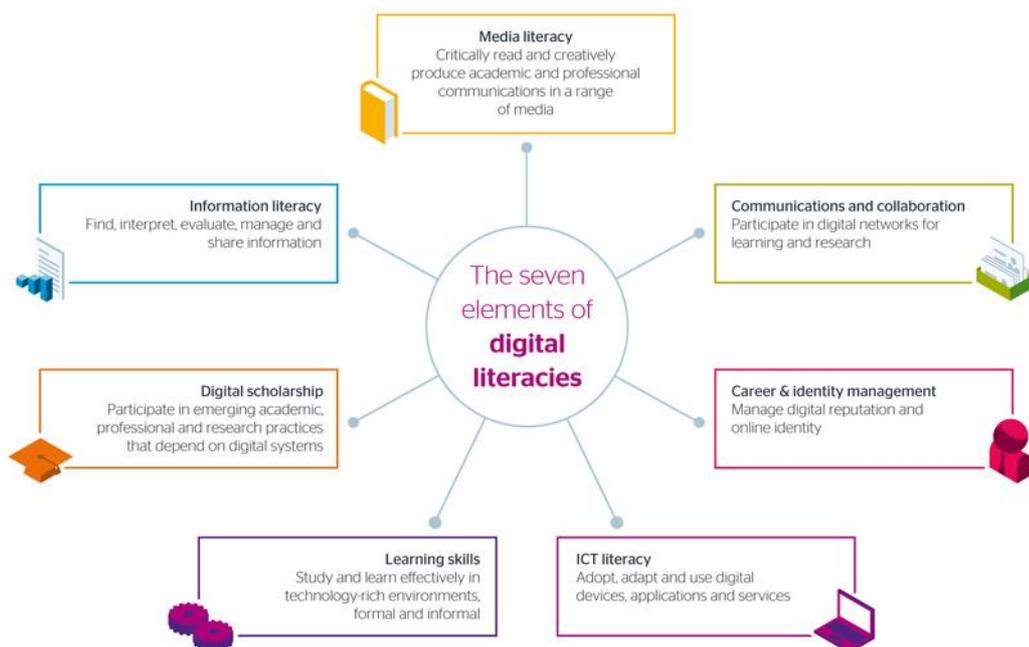


Abb. 3 The seven elements of digital literacies (JISC 2014)

Informationskompetenz (Information literacy): Die Fähigkeit Informationen zu finden, zu interpretieren, zu bewerten, zu verwalten und zu teilen.

Medienkompetenz (Media literacy): Die Fähigkeit akademische und professionelle Kommunikation in einer Reihe von Medien kritisch zu lesen und kreativ zu produzieren.

Kommunikation und Zusammenarbeit (Communication and collaboration): Die Fähigkeit an digitalen Netzwerken für Lernen und Forschung teilzunehmen.

Karriere- und Identitätsmanagement (Career & identity management): Die Fähigkeit den digitalen Ruf und die Online-Identität zu verwalten.

IKT-Kompetenz (ICT literacy): Die Fähigkeit digitale Geräte, Anwendungen und Dienste einzusetzen, anzupassen und zu nutzen.

Lernfähigkeiten (Learning skills): Die Fähigkeit in technologiereichen, formellen und informellen Umgebungen effektiv zu studieren und zu lernen.

Digitale Wissenschaft (Digital scholarship): Die Fähigkeit an aufstrebenden akademischen Berufs- und Forschungspraktiken teilzunehmen, die von digitalen Systemen abhängen.

Das Modell zeigt, dass sich Digitale Kompetenz einerseits aus anderen Kompetenzen zusammensetzt, andererseits gehören aber auch viele andere Verhaltensweisen in einer digitalen Umgebung dazu. JISC selbst definiert Digitale Kompetenz wie folgt: „Digital literacies are those capabilities which fit an individual for living, learning and working in a digital society.“ (JISC 2014)

4.2.3 Strategie der KMK - Kompetenzen in der digitalen Welt

Im Jahr 2016 veröffentlichte die Kultusministerkonferenz (KMK) die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Es werden Handlungsfelder für die zukünftige Entwicklung der Bildung benannt (Sekretariat der Kultusministerkonferenz 2016, S. 8f.). Dabei gliedert sich die Strategie in die Bereiche *Schule und Berufliche Bildung, Hochschulen* und *Weiterbildung*. Für die Schule wurde ein

Kompetenzrahmen entwickelt, der zum Ziel hat „individuelles und selbstgesteuertes Lernen [zu] fördern, Mündigkeit, Identitätsbildung und das Selbstbewusstsein [zu] stärken sowie die selbstbestimmte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft [zu] ermöglichen“ (Sekretariat der Kultusministerkonferenz 2016, S. 15).

Diese „Kompetenzen in der digitalen Welt“ setzen sich auch sechs Kompetenzbereichen zusammen, die jeweils in mehrere Tätigkeiten unterteilt sind, welche jeweils konkret beschrieben werden (Strategie der Kultusministerkonferenz 2014, S. 16-19) (siehe Anhang 2)⁴. Der erste Kompetenzbereich heißt *Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren*. Dazu gehört das Suchen und Filtern von Informationen in unterschiedlichen Umgebungen, das Auswerten und Bewerten von Informationen und Quellen sowie das Speichern und Abrufen von Informationen und Daten. Der zweite Kompetenzbereich umfasst das *Kommunizieren und Kooperieren*. Hierzu gehören das zielgerichtete Interagieren mit digitalen Kommunikationsmöglichkeiten, das Teilen von Dateien, Informationen und Quellen sowie das Zusammenarbeiten mit digitalen Werkzeugen. Auch das Kennen und Einhalten der Netiquette und die aktive Teilhabe an der Gesellschaft gehören zu dieser zweiten Kompetenz. Die dritte nennt sich *Produzieren und Präsentieren*. Hierbei geht es um das Entwickeln und Produzieren von digitalen Inhalten, das Weiterverarbeiten und Integrieren digitaler Inhalte und das Beachten rechtlicher Vorgaben. Der vierte Kompetenzbereich beschäftigt sich mit dem *Schützen und sicheren Agieren*. Dazu gehört das sichere Agieren in digitalen Umgebungen sowie das Schützen der persönlichen Daten und der Privatsphäre in digitalen Umgebungen. Auch der gesundheits- und umweltbewusste Umgang in der

⁴ Die ausführliche Darstellung aller Kompetenzen befindet sich zugunsten der Übersichtlichkeit im Anhang und nicht im entsprechenden Kapitel.

digitalen Umgebung gehört dazu. Der fünfte Kompetenzbereich nennt sich *Problemlösen und Handeln*. Hierunter fällt das Lösen technischer Probleme, das bedarfsgerechte Einsetzen von digitalen Werkzeugen und die Fähigkeit eigene Defizite zu ermitteln und Lösungen zu suchen. Auch der Einsatz digitaler Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen sowie das Erkennen und Formulieren von Algorithmen gehören dazu. Die sechste und letzte Kompetenzkategorie heißt *Analysieren und Reflektieren*. Dabei sollen zum einen Medien analysiert und bewertet werden und zum anderen sollen Medien in der digitalen Welt verstanden und reflektiert werden können.

4.3 Zusammenfassung

Auch wenn die Definitionen und Modelle zu Digitaler Kompetenz nicht alle identisch sind, so widersprechen sie sich auch nicht. Vielmehr ergänzen sie sich in ihrer Sichtweise und Ausführlichkeit.

Die Modelle zeigen zum einen die Inhalte Digitaler Kompetenz, aber auch damit verbundene Tätigkeiten und geben so genau zu erkennen, wie Digitale Kompetenz entwickelt und vermittelt werden kann. Besonders deutlich wird, wie breit Digitale Kompetenz in unterschiedlichen Bereichen unseres Lebens vertreten ist. In den Definitionen lässt sich herauslesen, dass das Vorhandensein Digitaler Kompetenz den Bürger dazu befähigt an der Gesellschaft teilzunehmen. Denn es geht nicht nur um die alleinige Kenntnis über digitale Themen, sondern auch um die Fähigkeit sich in einer stetig weiterentwickelnden Welt selbst Neues anzueignen.

Das JISC-Modell und das DigComp-Modell sowie die Definitionen des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (2016, S. 10) und der Europäischen Kommission (2018b, S. 4) nennen Informationskompetenz und Medienkompetenz als Bestandteile von Digitaler Kompetenz. Digitale

Kompetenz kann also als übergeordnete Kompetenz verstanden werden, der mehrere andere Kompetenzen untergeordnet sind.

5. Methode: Experteninterviews

Aufbauend auf die zuvor dargestellten Inhalte, wurden mit Hilfe von Experteninterviews tiefere und praxisorientierte Informationen gewonnen.

In den folgenden Kapiteln werden das methodische Vorgehen, die Expertenauswahl, die Vorbereitung und Durchführung der Experteninterviews sowie die Auswertung dieser aufgeführt.

5.1 Die Methode

Das Experteninterview ist eine Methode der empirischen Sozialforschung und ist eine Form der qualitativen Befragung, genauer eine offene Befragung (Baur/Blasius 2019, S. 15).

Experteninterviews zeichnen sich durch die Auswahl der Gesprächspartner aus. In der Regel ist das Forschungsinteresse informationsbezogener auf die Gewinnung von praxis- und erfahrungsbezogenem, technischem Wissen ausgerichtet (Helffferich 2019, S. 682). Experten sind Fachleute zu einem bestimmten Thema und aufgrund ihres Fachwissens und/oder ihres Praxis- und Handlungswissens von Interesse (Döring/Bortz 2016, S. 376).

Experteninterviews werden in der Regel als Leitfaden-gestützte Interviews durchgeführt, bei denen es weniger Erzählaufforderungen und mehr spezifischere und fokussierte Fragen gibt, sowie eine strukturierte Abfolge von Fragen. (Helffferich 2019, S. 682).

Die Stichprobengröße in der qualitativen Forschung ist in den meisten Fällen relativ klein und nicht festgelegt. Außerdem findet eine bewusste Auswahl von Fällen statt, die auf theoretischen Vorkenntnissen beruhen (Döring/Bortz 2016 S. 302; Rinsdorf 2013, S. 73; Werner 2013, S. 131).

Die Methode des Experteninterviews wurde ausgewählt, um praxisbezogene Informationen zu gewinnen und um die Kenntnisse aus der vorherigen Recherche zu vertiefen und gegebenenfalls neue Erkenntnisse zu gewinnen. Durch das Befragen der Experten kann untersucht werden inwieweit Digitale Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken vertreten ist und wie die Umsetzbarkeit von Personen in der Praxis eingeschätzt wird.

5.2 Die Experten

Die Auswahl der Experten erfolgte nach unterschiedlichen Gesichtspunkten. Dabei waren vor allem zuvor herausgearbeitete Informationen von entscheidender Bedeutung. Für die Auswahl richtete man sich nach, in der Fachliteratur, positiv erwähnten Einrichtungen oder relevanten Aspekten, wie der engen Kooperation von Öffentlichen Bibliotheken mit anderen Bildungseinrichtungen (Kap. 3.3), das Vorhandensein von Lernräumen oder die Bedeutung von Digitale Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken.

Im Folgenden werden die Interviewpartner vorgestellt, die sich für eine Befragung zur Verfügung stellten.

- Ingo Tschepe – Leiter der Stadtbücherei Norderstedt:
Herr Tschepe ist der Leiter der Stadtbücherei Norderstedt. Diese plant aktuell die Zusammenführung mit der Volkshochschule und dem Stadtarchiv zum sogenannten „Bildungshaus“.
- Elisabeth Sträter – Direktorin der Stadtbibliothek Nürnberg:
Frau Sträter ist die Direktorin der Stadtbibliothek Nürnberg, welche zusammen mit der Volkshochschule (Bildungszentrum) und dem Planetarium den Bildungscampus Nürnberg bildet.
- Astrid Diwischek – Leiterin des Lernzentrums im Wissensturm Linz:

Frau Diwischek ist die Leiterin des Lernzentrums im Wissensturm Linz. Die weiteren Einrichtungen des Wissensturms sind die Stadtbibliothek, die Volkshochschule und die Medienwerksatt.

- Jens Welke – Bibliothek im Zentrum für Information und Bildung Unna: Herr Welke ist Mitarbeiter der Bibliothek Unna, welche neben der Volkshochschule, dem Stadtarchiv und dem Kulturamt ein Teil des Zentrums für Information und Bildung ist.
- Anja Bendl-Kunzmann – Leiterin der Stadtbibliothek Pforzheim: Frau Bendl-Kunzmann ist die Leiterin der Stadtbibliothek Pforzheim. Diese bietet unter dem Stichwort „Digitale Kompetenz“ entsprechende Angebote an.

Zuvor wurde herausgearbeitet, dass es ein paar Öffentliche Bibliotheken gibt, die mit anderen Bildungseinrichtungen kooperieren. Im Rahmen dieser Kooperationen entstanden häufig besondere Angebote der Bibliotheken. Diese Bibliotheken wurden daher für die Experteninterviews mit ausgewählt. Sie existieren zum einen als eigenständige Öffentliche Bibliothek, arbeiten aber so eng mit anderen Bildungseinrichtungen zusammen, dass neue Möglichkeiten, Herausforderungen und Angebote entstehen. Zum anderen wurden Öffentliche Bibliotheken ausgewählt, die durch ihr Lernangebot oder digitales Angebot herausstachen.

5.3 Die Gestaltung der Interviewleitfäden

Nach der Auswahl der Experten wurden die Interviewleitfäden erstellt. Hierfür wurde nach der SPSS-Methode gearbeitet (Helfferrich 2019, S. 677f.). Diese definiert vier Schritte: das Sammeln von Fragen („S“), das Prüfen der Fragen („P“), das Sortieren der Fragen („S“) und das Subsumieren („S“). Im ersten Schritt wurden Fragen gesammelt, die alle forschungsrelevanten Teilaspekte beinhalten. Dabei wurde zunächst nicht auf eine geeignete Formulierung oder den tatsächlichen Nutzen der Fragen geachtet. Dies

geschah erst im zweiten Schritt, dem Prüfen der Fragen. Nun wurde überprüft, ob die Fragen forschungsrelevante Antworten liefern und ob sie eventuell zu widersprüchlichen Antworten führen. So konnten Fragen gestrichen werden. Im dritten Schritt wurden die übrigen Fragen nach zeitlichen und inhaltlichen Aspekten sowie nach Fragerichtung sortiert und gebündelt. Im vierten und letzten Schritt wurden Einzelaspekte anderen Fragen untergeordnet und als eventuelle Nachfragen notiert. So kann während des Interviews gegebenenfalls nachgefragt werden.

Da für die Interviewpartner je nach Art ihrer Einrichtung unterschiedliche Fragen gestellt wurden, wurden drei Leitfäden entworfen. Der eine Entwurf ist auf Öffentliche Bibliotheken zugeschnitten, die mit anderen Bildungseinrichtungen kooperieren. Dies sind die Stadtbibliothek Nürnberg im Bildungscampus Nürnberg, die Bibliothek Unna im Zentrum für Information und Bildung und das Lernzentrum bzw. die Stadtbibliothek im Wissensturm Linz (siehe Anhang 3). Der zweite Entwurf ist speziell auf die Stadtbibliothek Pforzheim zugeschnitten, da sich diese nicht in einer solchen Kooperation befindet (siehe Anhang 4). Der dritte Leitfaden ist für die Stadtbücherei Norderstedt, die sich noch nicht in einer solchen Kooperation befindet, diese aber aktuell plant (siehe Anhang 5).

Alle Leitfäden beinhalten die folgenden Themenblöcke:

- Fragen zum Einstieg und der Einrichtung
- Fragen zum Thema Digitale Kompetenz
- Fragen zu Angeboten
- Fragen zum Thema Lernraum
- Fragen zum Personal und den Ressourcen
- Abschlussfrage

5.4 Durchführung

Alle Interviewpartner erhielten vorab die schriftlichen Fragen, um einen Eindruck zum Inhalt des Interviews zu bekommen und um zu ermöglichen, dass sich auf das Interview vorbereitet werden konnte.

Das Interview mit Ingo Tschepe fand persönlich statt und wurde mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet.

Die Interviews mit Elisabeth Sträter und Astrid Diwischek fanden telefonisch statt und wurden ebenfalls mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet.

Jens Welke und Anja Bendl-Kunzmann beantworteten die Fragen schriftlich und schickten sie via E-Mail.

So konnten insgesamt fünf Befragungen durchgeführt werden.

Die aufgezeichneten Gespräche wurden im Anschluss transkribiert.

5.5 Auswertung

Für die Auswertung der Expertenbefragungen wurde sich für die Qualitative Inhaltsanalyse entschieden. Dies ist eine Auswertungsmethode, „die Texte bearbeitet, welche im Rahmen sozialwissenschaftlicher Forschungsprojekte in der Datenerhebung anfallen“ (Mayring 2019, S. 633). Dabei wird streng regelgeleitet vorgegangen. Die Methode zeichnet sich durch ihr kategoriengeleitetes Vorgehen aus (Mayring 2019, S. 634). Diese Kategorien sind Analyseaspekte, die aufgrund ihrer verkürzten Formulierung noch nah am Ausgangsmaterial sind und hierarchisch geordnet werden können. Durch das Zusammenstellen aller gebildeter Kategorien entsteht ein Kategoriensystem, mit dem anschließend die Textstellen des Materials bearbeitet werden, die auf die Kategorien passen (Mayring 2019, S. 634). Für die vorliegende Arbeit wurde sich für eine deduktive Inhaltsanalyse entschieden. Es wurden vorab Kategorien theoriegeleitet gebildet (Mayring 2019, S. 638). Die Kategorienbildung orientierte sich dabei an den Interviewfragen, die zuvor auf Grundlage der Fachliteratur formuliert

wurden. Die Gesamtheit der im folgenden aufgeführten Kategorien ist auf alle geführten Interviews anwendbar, wobei einzelne Kategorien nur bestimmten Interviews zuzuordnen sind.

- K1 - Gründe für Kooperation
- K2 - Bildungspolitische Vorgaben für Kooperation
- K3 - Voraussetzungen für Kooperation
- K4 - Strategische Ziele der Kooperationspartner
- K5 - Begriff Digitale Kompetenz
- K6 - Digitale Kompetenz als strategisches Ziel
- K7 - Modell für Digitale Kompetenz
- K8 - Angebote für Digitale Kompetenz
- K9 - Angebote für Digitale Kompetenz von Kooperationspartnern
- K10 - ÖB als Vermittler Digitaler Kompetenz
- K11 - Lernformen für Digitale Kompetenz
- K12 - Zielgruppen und ihre Angebote
- K13 - Beliebte Angebote
- K14 - Unbeliebte Angebote
- K15 - Bestandteile Lernraum
- K16 - Lokale Lernumgebung
- K17 - Lernraum für Digitale Kompetenz
- K18 - Personelle Kompetenzen für Digitale Kompetenz
- K19 - Ressourcen für Digitale Kompetenz
- K20 - Zukunft ÖB
- K21 - Veränderungen der letzten zehn Jahre
- K22 - Auswirkungen der Digitalisierung
- K23 - Externe Kooperationspartner für Digitale Kompetenz

Durch das Einteilen des Materials in Kategorien konnte das Material einerseits inhaltlich aufgeschlüsselt werden und andererseits konnten durch das Zuordnen von Kategorien Inhalte, die im Material verteilt waren, aber zu einer Kategorie gehörten, zusammengeführt werden. Auch Inhalte, die zu

mehreren Kategorien passten, konnten so erkenntlich gemacht werden. Anhand dieser Herangehensweise ließ sich das gesamte Material in Themen zusammenfassen. Diese Themen lauten wie folgt:

- Hintergrund der Kooperation bzw. Auswirkungen der Digitalisierung und Veränderungen in der Bibliothek
- Digitale Kompetenz
- Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz
- Lernraum für Digitale Kompetenz
- Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler Kompetenz
- Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt

In den folgenden Unterkapiteln sind die einzelnen Interviews ausgewertet, indem die Kategorien thematisch zusammengefasst wurden.

5.5.1 Auswertung des Interviews mit Ingo Tschepe - Stadtbücherei Norderstedt

Hintergrund der Kooperation:

Hintergrund der geplanten Kooperation in Form des Bildungshauses sei zum einen gewesen, dass sich für die Bürger eine gemeinsame Anlaufstelle zu Bildung gewünscht worden sei. Zudem habe man neue Räume gebraucht, sodass es zur Zusammenarbeit gekommen sei. Eine Herausforderung sei, dass jede Einrichtung eine Geschichte habe, da die Volkshochschule aus der Erwachsenen- und Weiterbildung komme und die Bibliothek aus der Wissensvermittlung und Unterhaltung. Zudem bestehe auch die Angst bei der Zusammenführung als Einrichtung unterzugehen. Die Vision hinter der Zusammenführung sei, dass es keine räumliche Trennung mehr gebe, sodass das formale und informelle Lernen ineinander übergehen. Dies habe auch den Hintergrund, dass es mit der Digitalisierung Formate wie YouTube gebe,

wo jeder, meist ohne Kosten, etwas ins Netz stellen und nutzen könne. Eine Voraussetzung für die Kooperation sei es, dass das Bildungshaus als Einheit gemanagt werden müsse, indem die betrieblichen Strukturen geändert werden. Zudem seien sowohl die Bibliotheks- als auch die Volkshochschulmitarbeiter Mitarbeiter des gesamten Hauses. Sie müssen in diesem Haus agieren und es bespielen und organisieren können. Sie übernehmen dabei die Rolle eines Moderators oder Gastgebers, was eine Herausforderung sein könne. Auch die Finanzierung müsse geregelt werden. Die Zielsetzung des Bildungshauses sei es einen Ort zu kreieren, an dem Wissen vermittelt werde und an dem Menschen sich aufhalten können. Man brauche ein Konzept mit übergreifenden Lerninhalten und Angeboten. Nicht die Mitarbeiter sollen das Haus bespielen, sondern die Bürger, die kommen und die Offenheit dafür entwickeln sollen. Zudem solle es eine Atmosphäre haben, es solle offen sein, indem es möglichst lange nutzbar ist sowie sicher sein, indem die Nutzer keine Angst und keine Hemmungen haben. Politische Vorgaben gebe es nicht für die Kooperation, da die Idee sehr gut angenommen worden sei. Es gebe aber den festgeschriebenen Auftrag, den Bibliotheken haben sowie das Bibliotheksgesetz in Schleswig-Holstein. Man müsse aber die quantitativen Maßeinheiten, wie Ausleihzahlen und Medienbestände überwinden und die Funktion von Bibliotheken anders definieren (u. a. Lernort, Dritter Ort, informelles Lernen).

Digitale Kompetenz:

Mit Digitaler Kompetenz verbinde Herr Tschape die Frage wie mit dem Teil der digitalen Welt genauso umgegangen werden könne, wie es bisher mit dem analogen Teil getan worden sei. Auch unabhängig vom Medium Wissen zu erhalten und die Kenntnis, wie dieses Wissen digital gespeichert werde und wie mit den Geräten und Funktionen umgegangen werde, gehöre für ihn dazu. Wenn man dies wisse, dann besitze man Kompetenz, was nicht

bedeute, dass man schon das Wissen habe, sondern dass man wisse, wie man an die Informationen komme.

Die Bibliothek sei ein Ort, der sich mit Digitaler Kompetenz auseinandersetzen müsse, da sie die Aufgabe habe Wissen und Informationen zu vermitteln und diese Kompetenzen für alle Altersgruppen zu fördern. Die Bibliothek ist zudem ein demokratischer Ort, der sich selbst und die Menschen dazu befähigen müsse, sich im digitalen Raum bewegen zu können. Man müsse vermitteln, wie Informationen gefunden werden können, wie seriöse und unseriöse Informationen unterschieden werden können und wie mit der Menge an Informationen umgegangen werden könne.

An einem Modell für Digitale Kompetenz habe man sich nicht orientiert. Man habe sich alles selbst angeeignet und die Mitarbeiter würden genauso wie die Nutzer in das Digitale reinwachsen.

Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz:

Als Angebote für die Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz nennt Herr Tschepe traditionelle Veranstaltungen, die sich in Veranstaltungen überführen lassen, in denen Digitale Kompetenz vermittelt werden könne. Ein Beispiel hierfür seien Veranstaltungen für Kinder, für die früher nur vorgelesen worden sei und wo es heute auch Angebote wie Beebots und Lego Mindstorms gebe. Man arbeite auch eng mit Kindergärten und Schulen zusammen, wobei Kindergartenkinder noch nicht zwingend technische Angebote brauchen würden. Den älteren Kindern zeige man beispielweise, wie sie sich mit Informationen versorgen können. Man schaue, wie im Umgang mit Schülern moderne Medien eingesetzt werden können, wie so Leseförderung und Informationsvermittlung stattfinden könne und wie den Schülern der Ort attraktiv gemacht werden könne. Kinder und Jugendliche sollen an eine gesunde Nutzung des Digitalen herangeführt werden. Gut angenommen werden von Kindern und Jugendliche vor allem Angebote mit

einer spielerischen Herangehensweise und Computerangebote. Für ältere Bürger biete man Smartphone-Sprechstunde an, welche sehr gut angenommen werden. Hier arbeite man mit einer Schule zusammen, sodass Schüler älteren Leuten beibringen, wie Tablets und Smartphones funktionieren und so ihr Wissen weitergeben können. Es gehe auch darum Bürger in die Bücherei und später auch ins Bildungshaus zu holen, die ihr Wissen an andere weitergeben können. So geschehe es auch beim 3D-Drucker, wo nicht das Personal, sondern Kunden das Angebot nutzen und anderen zeigen. Herr Tschepe erwähnte aber auch, dass es schwer sei nicht sichtbare Angebote zu vermitteln. Man habe zwar ein Gerät in der Bücherei, das die digitalen Angebote anzeige, aber digitales Wissen, wie die Munzinger Datenbank werde nicht gut angenommen. Man müsse die Nutzer zum Beispiel in Klassenführungen selbst darauf hinweisen.

Kooperationspartner für die Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz seien die Volkshochschule, die Büchereizentrale Schleswig-Holstein, der TV- und Radiosender Offener Kanal Schleswig-Holstein, aber auch Ehrenamtliche und der Seniorenbeirat, für den Angebote bereitgestellt werden.

Lernraum für Digitale Kompetenz:

Zu den Bestandteilen eines Lernraums würden bequeme Stühle, in der Höhe verstellbare Tische, vorrätige Arbeitsmaterialien, Computer, Strom, WLAN sowie Präsentationsmöglichkeiten wie Beamer, Fernseher und Tafel gehören. Es müsse außerdem die Möglichkeit verschiedener Arbeitsmöglichkeiten geben, die je nach Bedarf zusammengestellt werden können. Man brauche viele Lernmöglichkeiten, die flexibel im Raum verteilt und nutzbar seien sowie einen offenen Raum, der dennoch eine intime Lernatmosphäre biete. Auch die angenehme Atmosphäre sei ein wichtiger Aspekt. Konkret für die Vermittlung Digitaler Kompetenz habe man die digitalen Angebote und die

technische Ausstattung, aber auch entsprechende Veranstaltungen und das begleitende und unterstützende Personal.

Geeignete Lernformen zum Vermitteln Digitaler Kompetenz seien Veranstaltungen, individuelle Schulungen, da die Leute sich immer auf einem unterschiedlichen Wissenstand befinden sowie Gesprächskreise ohne vorgeschriebenes Programm, sodass über eigene Fragen gesprochen werden könne. Es reiche nicht die Geräte nur bereitzustellen, denn der Einstieg müsse begleitet werden, um auch auf die Angebote aufmerksam machen zu können.

Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler Kompetenz:

Die Mitarbeiter müssen, so Herr Tschepe, bereit sein sich aktiv mit dem Thema Digitalisierung auseinandersetzen und sich mit der Rolle von Bibliotheken im digitalen Bereich beschäftigen. Die Mitarbeiter müssen die digitalen Angebote und ihre Funktionsweise kennen und Fragen beantworten können. Zudem müssen sie lernbereit sein und wissen, dass es sich um einen fortwährenden Lernprozess handelt. Kenntnisse im Bereich der Medienpädagogik seien ein Muss, aber auch die Veranstaltungsarbeit sei wichtig. Da sich das heutige Wissen so weit aufsplittet, seien auch Experten in bestimmten Gebieten sinnvoll. Man brauche daher Spezialisten für Medienpädagogik, Veranstaltungsmanagement und IT-Kompetenzen. Daneben benötige man aber auch genügend Personalstunden und die finanziellen Mittel, um Digitale Kompetenz vermitteln zu können. Im digitalen Bereich sei vieles sehr schnelllebig und einiges müsse ausprobiert werden. Zudem sei der digitale Markt (z. B. Datenbanken) sehr teuer. Herr Tschepe wünsche sich daher mehr politische Regelungen, damit Bibliotheken als demokratische Orte das Grundbedürfnis der Menschen erfüllen können und Wissen als Gemeingut anbieten können.

Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt:

Durch Studium und Erfahrung seien Bibliotheken ein Ort des Wissens und der Vermittlung und zudem ein barrierearmer und niedrighschwelliger Ort, an dem vieles ausprobiert werden könne. Genauso wie Leseförderung sei auch die Vermittlung Digitaler Kompetenz eine Aufgabe von Öffentlichen Bibliotheken.

Öffentliche Bibliotheken können in der digitalen Welt eine Rolle spielen, indem sie sich als Orte stark machen, an denen Menschen und digitales Wissen zusammenkommen und die dieses Wissen auch an die breite Masse vermitteln, sodass hier eine Grundversorgung stattfindet, so Herr Tschepe. Er merkte aber auch an, dass Bibliotheken keine Rolle dabei spielen werden würden, in welche Richtung sich die Digitalisierung entwickle. Sie werde nicht aufhören und dabei immer mehr Formen annehmen, die heute noch gar nicht abzusehen seien. Auch wenn Bibliotheken sich mit anderen Wissensvermittlern vermischen sollten und möglicherweise auch nicht mehr den Namen Bibliothek tragen, so würden sie doch als Ort an Bedeutung behalten. Es sei aber eine politische Aufgabe, dass Bibliotheken im digitalen Bereich eine bestimmte Funktion übernehmen werden.

5.5.2 Auswertung des Interviews mit Elisabeth Sträter – Stadtbibliothek Nürnberg

Hintergrund der Kooperation:

Auf die Frage nach den Gründen für die Kooperation verwies Frau Sträter auf die Veröffentlichung des Bildungscampus, in der die wichtigsten zehn Gründe für die Zusammenlegung von Bibliotheken und Volkshochschulen aufgeführt werden (Stadt Nürnberg/Bildungszentrum Nürnberg o. J., S. 4-23):

Bibliotheken und Volkshochschulen...

1. ... sind kommunale Zentren für Information, Wissen und Weiterbildung.
2. ... sind wichtige Instrumente der kommunalen Bildungspolitik.

3. ... kümmern sich um zentrale Themen der Städte und Gemeinden.
4. ... sind kommunale Marktplätze für Ideen und kreative Köpfe. Gemeinsam gestaltete Lernzentren werden zu Treffpunkten für jung und alt.
5. ... denken und handeln nicht in Zuständigkeiten, sondern in Verantwortung für die Bürgerinnen und Bürger.
6. ... sind Bildungslotsen und begleiten beim Lernen im Lebenslauf.
7. ... unterstützen individuelle Bildungswege ein Leben lang.
8. ... sprechen Zielgruppen an, die besonderen Förderbedarf haben.
9. ... erreichen mehr Menschen, wirtschaften effizienter und erhöhen ihr Gewicht in der Kommune.
10. ... folgen, wenn sie sich eng verbinden, einer europäischen Entwicklung.

Des Weiteren habe es einen finanziellen Grund für die Zusammenlegung der Einrichtungen gegeben. Da Öffentliche Bibliotheken einen relativ niedrigen Kostendeckungsgrad von ca. zehn bis 15 Prozent durch Einnahmen haben und der Kostendeckungsgrad der Volkshochschule mit ca. 50 Prozent höher sei, habe die Stadt sich für Zusammenlegung und damit einen finanziellen Ausgleich entschieden.

Seitens der Verwaltung und der Politik habe es keine konkreten Vorgaben für die Kooperation gegeben. Ziel sei es aber gewesen Synergieeffekte zu erzeugen. Daher gebe es eine gemeinsame Marketingabteilung, die die Presse- und Marketingaktivitäten zentral steuert, sowie eine gemeinsame Verwaltung und eine gemeinsame Abteilung Kooperation, zu welcher unter anderem das Innovationsmanagement sowie das Qualitätsmanagement gehören. Zentral sei außerdem, dass sowohl bei der Leitung als auch bei den Mitarbeitern der Wille und die Motivation vorhanden sind inhaltlich und strategisch zusammenzuarbeiten und die Chancen dieser Kooperation zu erkennen. Das Ganze sei ein Prozess, der zu Beginn etwas mühsam gewesen sei, mit den Erfolgen aber immer besser lief. Zudem sei die Reichweite höher, da die Bibliothek durch die Volkshochschule neue Kunden gewinne, ebenso

wie die Volkshochschule durch die Bibliothek. Neben den inhaltlichen strategischen Zielen, die den obengenannten Gründen für die Kooperation entsprechen, gebe es auch das Ziel bezüglich der Stadtentwicklung (Nürnberg ist eine wachsende Stadt) zu schauen, wo in der Stadt welche Einrichtungen sinnvoll sind. Ein anderes gemeinsames Ziel betreffe das Thema Lernräume, da dies für Stadtbibliothek und Volkshochschule von Bedeutung sei. Man schaue außerdem, wie die interne Kommunikation verbessert werden könne und wie die Strategie den Mitarbeitern zugänglich gemacht werden könne bzw. wie dieses bei der Strategieentwicklung eingebunden werden können. Zu Beginn des Jahres gebe es immer den Strategietag für den Bildungscampus, wo übergreifende Themen festgelegt werden, die dann an den Strategietagen der Stadtbibliothek und der Volkshochschule auf die jeweiligen Einrichtungen heruntergebrochen werden.

Digitale Kompetenz:

Auf die Frage, was mit Digitaler Kompetenz verbunden werde, antwortete Frau Sträter, dass dies eine sehr komplexe Frage sei, da sehr viel unter Digitaler Kompetenz verstanden werden und subsumiert werden könne. Digitale Kompetenz sei heutzutage eine wichtige Schlüsselkompetenz, wie das Lesen, welches den Zugang zu Bildung schaffe. Digitale Kompetenz beziehe sich auf den sicheren und kritischen Umgang mit digitalen Technologien, aber auch auf den Umgang und die Beschäftigung mit den Herausforderungen der digitalen Transformation. In der Bibliothek müsse zum einen durch geeignete Formate die Digitale Kompetenz an die Kunden vermittelt und gestärkt werden und zum anderen müsse durch Schulungen die Digitale Kompetenz der Mitarbeiter gestärkt werden. Dies sei Grundvoraussetzung für die Vermittlung digitaler Angebote. Dafür habe es die erfolgreiche Veranstaltung „Markt der virtuellen Möglichkeiten“ gegeben, wo die Mitarbeiter Fragen aller Art stellen konnten, ohne sich zu blamieren.

Im Rahmen von agilen Managementmethoden habe man zudem ein Innovationsnetzwerk eingerichtet, welches aus Mitarbeitern der Stadtbibliothek und der Volkshochschule bestehe. Diese halten als sogenannte Trendscouts nach den neusten Entwicklungen Ausschau. An einem Modell für Digitale Kompetenz habe man sich lediglich im Zusammenhang mit den Mitarbeiterfortbildungen orientiert. Es sei ein Katalog erstellt worden, für den man sich an dem europäischen Referenzrahmen DigComp 2.1 (siehe Anhang 1) orientiert habe.

Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz:

Ein Angebot zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz sei die Sprechstunde zu digitalen Angeboten. Besonders erfolgreich seien analoge Angebote, die mit digitalen Elementen kombiniert werden. Beispiele hierfür seien Klassenführungen in der Bibliothek in Form einer QR-Code Rallye oder Angebote zur Leseförderung, die durch digitale Komponenten ergänzt werden. Aktuell laufe in Nürnberg außerdem die Implementierung der Digitalen Bibliothek (DigiBib). In der Bibliothek stehen für technische Fragen aller Art sogenannte PC-Helfer zur Verfügung, die direkt vermitteln. In der Kinderbibliothek und der Jungen Bibliothek können Playstations und Konsolen sowohl vor Ort genutzt als auch ausgeliehen werden. In Zusammenarbeit mit dem Projekt app2music können Kinder und Jugendliche in kleinen Gruppen über ein Tablet Musik komponieren. Neben Kooperationen mit Schulen habe die Stadtbibliothek auch am Nürnberg Digital Festival teilgenommen und Angebote bereitgestellt.

Zu der Zielgruppe der Bibliothek gehören vor allem Kinder und Jugendliche, die über die Schule erreicht werden, aber auch an außerschulischen Gaming-Nachmittagen oder Veranstaltungen wie der Blauen Nacht, wo die Bibliothek ihre digitalen Angebote bis in die Nacht bereitgestellt habe. Angebote für Senioren seien meist gezielt und in Form von einer Kooperation, wie Einführungen in die Onleihe. Potenzial sehe Frau Sträter für die kleineren

Kinder auf die spielerische Art. Hierfür eignen sich BeeBots oder Bilderbuch-Apps mit hinterlegten Geräuschen. Weniger gut angenommen werden Angebote wie der Streamingdienst Freegal Music oder die Munzinger Datenbanken, da diese in der Bibliothek und derzeit leider auch auf der Website schlecht sichtbar gemacht werden können und daher nicht sehr bekannt seien. Ein anderes Problem sei das Windowing der Verlage im Zusammenhang mit der Onleihe, da hierdurch nicht konsequent auf Kundenwünsche reagiert werden könne. Kindermedien in der Onleihe (E-Books, Audio und Video) werden ebenfalls eher weniger gut angenommen. Geeignete Lernformen zum Vermitteln von Digitaler Kompetenz seien E-Learning-Formate, aber auch bedarfsgerechte Einführungen, wie Sprechstunden zur Nutzung eigener Geräte, zur Ausleihe von Medien oder zum Digital Rights Management. Die Mitarbeiter müssen sich individuell Zeit nehmen und am Kunden orientieren. Sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen eigene sich eine spielerische Herangehensweise. Die Volkshochschule bietet vor allem Kurse zum Thema Digitalisierung an. Eine andere Einrichtung ist das Lernzentrum im südpunkt Nürnberg. Dieser ist Anlaufstelle für Schüler und Erwachsene und bietet sowohl die Räumlichkeiten und die Ausstattung zum Selbstlernen oder zum Lernen in der Gruppe als auch Unterstützung in Form von Lernberatern und Lerncoaches (Bildungscampus Nürnberg/Amt für Kultur und Freizeit o. J.)

Lernraum für Digitale Kompetenz:

Frau Sträter beschrieb die Bibliothek als Ganzes als einen Lernraum. Wichtig sei vor allem der Grundsatz, dass man nicht nur hinstellen könne, sondern auch vermitteln müsse. So werde es zum Beispiel zukünftig bei einem Makerspace gemacht und auch beim PC-Pool mit den PC-Helfern. Im letzten Jahr sei in der Zentralbibliothek physischer Bestand abgebaut worden, um Freiflächen für einen Makerspace zu schaffen. Dort sollen Synergien entstehen, indem Dozenten aus der Volkshochschule die Angebote der

Bibliothek vermitteln. Ein anderes Projekt sei der Ausbau der Musikbibliothek zu einer „klingenden Etage“. Dort sollen neben den physischen Medien (CDs, Noten und Bücher) auch digitale Angebote (z. B. Schallplatten digitalisieren, Komponier-PC und Klangstudio) bereitgestellt werden. Ein Lernraum sei außerdem eine Plattform für gesellschaftlichen Diskurs, wo Kunden über Themen wie die Digitalisierung reden können. Eine große Herausforderung sei es die Bedarfe aller Kunden zu erfüllen. Der Lernraum brauche Ruhearbeitsplätze für Einzelne, aber auch Gruppenarbeitsräume. Diese werden sehr stark genutzt, weshalb weitere benötigt werden. Es werden räumliche Trennelemente benötigt, um Zonen schaffen zu können. Ebenfalls denkbar für Frau Sträter sei es den Outdoor-Bereich der Bibliothek, insbesondere die Dachterrasse, als Lernraum auszustatten und Angebote hierher zu verlegen. Besonders wichtig sei aber das gute Miteinander der Kunden im Lernraum. Frau Sträter erwähnte dabei den Begriff der „vibrierenden Stille“, die in einer Bibliothek herrsche, wenn die Kunden sich mit einander arrangieren und immer noch ein gewisser Geräuschpegel vorhanden sei, der inspirierend sein könne.

Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler Kompetenz:

Neben der Qualifizierung des Personals, brauche man auch Mitarbeiter, die Lust haben zu vermitteln. In Nürnberg stehen dafür auch die Mitarbeiter der Volkshochschule zur Verfügung. Es sollten Grundkenntnisse zu den digitalen Angeboten bei allen Mitarbeitern vorhanden sein, damit sie als Ansprechpartner zur Verfügung stehen. Es sei aber auch eine Zukunftsfrage Personal aus dem nicht-bibliothekarischen Bereich einzustellen, vor allem im Hinblick auf die Personalgewinnungsprobleme von Personal aus dem bibliothekarischen Bereich. Der Trend gehe daher zu einer Öffnung für andere Qualifikationen wie Medienpädagogen oder Fachleuten aus der IT-

Branche. In den Stadtteilbibliotheken seien bereits Mitarbeitende aus anderen Studienrichtungen eingestellt worden.

Des Weiteren werde eine gute technische Infrastruktur benötigt, zum Beispiel WLAN, Tablets, PCs oder das Ausleihen von E-Book-Readern. Man müsse außerdem auf dem neusten Stand sein und wissen, welche digitalen Angebote es gibt und auch Angebote machen, die auf dem freien Markt nicht zugänglich sind, zum Beispiel Freegal Music.

Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt:

Öffentliche Bibliotheken bieten zum einen analoge und digitale Medien an, aber auch die Infrastruktur zur Nutzung der Medien vor Ort oder online. Dies sei ein Alleinstellungsmerkmal. Zudem seien Öffentliche Bibliotheken niedrigschwellig, da sie in der Regel keine Kosten für die Nutzung vor Ort verlangen. Dazu komme das qualifizierte Fachpersonal und das von ihnen ausgewählte qualitativ gute Medienangebot. Dies Sorge für ein positives Image bei der Bevölkerung, denn die Stadtbibliothek gelte als zuverlässig und vertrauenswürdig. Öffentliche Bibliotheken seien aufgrund ihrer Öffnungszeiten und der ortsnahen Lage gut zu erreichen und haben sehr breite Zielgruppen, zu denen unter anderem Kleinkinder, Kinder, Eltern und ältere Menschen zählen.

Die Rolle von Öffentlichen Bibliotheken in der digitalen Welt werde eine sehr wichtige sein, so Frau Sträter. Gründe hierfür seien die schon erwähnte kompetente Wissensvermittlung durch qualifiziertes Personal sowie die Niedrigschwelligkeit. Auch dass die Bibliothek kommerzfrei und ein attraktiver Ort mit hoher Aufenthaltsqualität ist, sei entscheidend. Öffentliche Bibliotheken müssen sich in der Kommune auch selbst ins Gespräch bringen und als Partner mit digitalen Angeboten erkenntlich zeigen. Häufig werden Öffentliche Bibliotheken noch immer als Medienausleihstätte gesehen. Man biete aber viel mehr. Öffentliche Bibliotheken seien Lernort, Treffpunkt,

Bildungseinrichtung und eine Plattform für gesellschaftlichen Diskurs. Es müsse gelingen sich als wichtiger Partner für digitale Angebote und Digitale Kompetenz zu etablieren.

5.5.3 Auswertung des Interviews mit Astrid Diwischek – Lernzentrum im Wissensturm Linz

Hintergrund der Kooperation:

Mit dem Neubau des Wissensturms Linz zogen die Stadtbibliothek und die Volkshochschule an einen gemeinsamen Standort und seien so zu einem Haus und Wahrzeichen der Bildung geworden. Das Lernzentrum sei von beiden Einrichtungen gemeinsam geplant worden und jeweils zur Hälfte von der Stadtbibliothek und der Volkshochschule finanziert worden. Auch die Mitarbeiter stammen aus beiden Institutionen. Das Lernzentrum solle ein Lernort für Stadtbibliothek und Volkshochschule sein und verbinde sie auch räumlich. Es fungiere als Synergiebereich für beide Einrichtungen und sei offen und transparent. Durch gleiche Öffnungszeiten und eine verschiebbare Glaswand zur Trennung seien Lernzentrum und Stadtbibliothek miteinander verbunden. Die Idee hinter dem Lernzentrum lautet wie folgt:

LeWis bietet Zugang zu den modernsten Informationstechnologien und ausgewählte Lernsoftware, damit Sie sich selbstständig Wissen aneignen können. Mit unseren Selbstlernkursen in den Bereichen Sprachen und EDV können Sie sich weiterbilden und bestimmen Ihr Lernziel, Lerntempo und Ihre Lernzeiten eigenständig.

Um das selbstorganisierte Lernen zu unterstützen seien zu Beginn sowohl Bibliothekare als auch Kursleiter der Volkshochschule zu Lerncoaches ausgebildet worden und ein Beratungszentrum eingerichtet worden. Das Lernzentrum beinhalte einen EDV-Raum, einen Hör- und Lesebereich, Beratungszimmer, Lernräume und die Kursleiter-Bibliothek.

Der Wissensturm solle der Lernort der Zukunft sein. Das Grundkonzept des Wissensturms beinhaltet die folgenden strategischen Ziele:

- Wissensturm als Wissenszentrum
- Wissensturm als Integrationszentrum
- Wissensturm als Grundbildungszentrum
- Wissensturm als Kreativ- und Freizeitzentrum
- Wissensturm als Haus der Medien

Die zu Beginn erstellte Organisationskultur enthalte die drei Abteilungen Volkshochschule, Stadtbibliothek und Servicemanagement. Es seien Sachbereiche gebildet sowie ein gemeinsames Leitbild und ein Organigramm erstellt worden. Es werde eine gemeinsame Wissensdatenbank genutzt, gemeinsam über die Zielgruppen gesprochen und es erfolgen Absprachen bezüglich des Programms der Volkshochschule und des Bestandes der Stadtbibliothek. Vor allem Kommunikation und eine gute Zusammenarbeit machen diese enge Form der Kooperation möglich.

Digitale Kompetenz:

Auf die Frage, was mit Digitaler Kompetenz verbunden werde, wies Frau Diwischek darauf hin, dass das digitale Lernen ein zentrales Element des Lernens im 21. Jahrhundert sei. Digitale Kompetenz sei genauso wie Lesen, Schreiben und Rechnen eine Grundkompetenz und werde in allen Berufen benötigt. IT-Kenntnisse werden daher auch als vierte Kulturtechnik bezeichnet. Unter Digitaler Kompetenz verstehe sie, Kenntnisse über neue Medien und über E-Learning, Social Media und E-Books zu haben. Auch der Umgang mit aktuellen Technologien und die Nutzung der neuen Medien zum Wissenserwerb gehöre dazu.

Da die Grundstrategie das Ziel enthalte Lernort der Zukunft zu sein, sei die Vermittlung Digitale Kompetenz ebenfalls ein Ziel. Die Aufgabe des Lernzentrums sei es, den Menschen den Kontakt zu neuen

Informationstechnologien zu ermöglichen sowie die Mitarbeiter und Kursleiter zu schulen, Workshops anzubieten und den Nutzern einen leichten Zugang zu gewährleisten. An einem konkreten Modell für Digitale Kompetenz habe man sich nicht orientiert. Es seien immer wieder neue Trends aufgegriffen worden, wodurch man sich weiterentwickeln konnte.

Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz:

Auf die Frage, welche Angebote das Lernzentrum zur Förderung Digitaler Kompetenz biete, nannte Frau Diwischek die folgenden: Lernprogramme, Lernen mit Apps, Lernen mit Moodle, E-Learning über MOOC-Kurse, Blended Learning im Zusammenhang mit den Kursen der Volkshochschule, einen EDV-Raum, Workshops für die Kunden der Volkshochschule und die Möglichkeit der Internetrecherche für die Arbeitssuche. Für die Mitarbeiter und Kursleiter werden verschiedene Schulungen und Workshops angeboten (z. B. Lernen mit neuen Medien, Sprachen lernen digital). Es werden aber auch für Fortbildungsseminare für Lehrkräfte der pädagogischen Hochschule und Führungen für Schulklassen, Vereine und andere Bildungseinrichtungen angeboten. Zudem gebe es im Lernzentrum einen EDV-Infopoint mit Mitarbeitern mit guten IT-Kompetenzen, der als Anlaufstelle für unterschiedlichste Fragen diene. Die Bibliothek biete in diesem Bereich ebenfalls Angebote an: die Ausleihe von E-Books, Beratungen zum Thema digitales Lesen, Veranstaltungen zum Kennenlernen neuer Technologien und E-Book-Reader Sprechstunden. Die Volkshochschule biete neben zahlreichen IT-Kursen auch Formate wie den CoderDojo Club an, wo Kinder und Jugendliche unter anderem das Programmieren lernen sowie die Wikipedia Edit-a-thon Schreibwerkstatt, wo grundlegende Kenntnisse zum Schreiben in der Wikipedia gelehrt werden. Im Rahmen des Makerspaces der Stadtbibliothek können Kinder in dem Format Hello World verschiedene Technologien spielerisch kennenlernen. Für die Zielgruppe der Sprachlernenden gebe es verschiedene Sprachlernprogramme im

Lernzentrum und für Senioren gebe es unter anderem die Handyschule. Für Niedrigqualifizierte arbeite das Lernzentrum mit dem Grundbildungszentrum zusammen und für Fremdsprachler gebe es den Lernclub International. Besonders beliebt seien die Sprachlernprogramme und Angebote wie die Hello World Veranstaltungen, die Handyschule und der Computerclub. Das selbstständige digitale Sprachenlernen auf bereitgestellten mobilen Geräten werde hingegen eher weniger genutzt. Die Sprachlernangebote im Computerraum werden dafür besser angenommen.

Die geeignete Lernform zur Vermittlung Digitaler Kompetenz sei abhängig vom Inhalt. Zum Ausprobieren und zum Sammeln von Erfahrungen mit neuen Technologien seien besonders Workshops ein gutes Format, da diese angeleitet werden. Für Kinder sei eine spielerische Herangehensweise geeignet und für Ältere gebe es offene Übungsangebote mit Clubcharakter. Der Kunden solle nach Möglichkeit alles ausprobieren können und bei Bedarf unterstützt werden. Da selbstständiges Lernen nicht einfach sei, gebe es die speziell ausgebildeten Lerncoaches, die auf die verschiedenen Bedürfnisse eingehen können.

Lernraum für Digitale Kompetenz:

Auf die Frage nach den Bestandteilen eines Lernraums nannte Frau Diwischek unterschiedliche Raumsettings, die Möglichkeit Räume anhand von Trennwänden unterschiedlich gestalten zu können und eine gute Lernatmosphäre. Die Ausstattung solle folgendes beinhalten: Steckdosen, Internetzugang, Literatur, Schreibutensilien, Tische, Sessel, Flipchart und eine Tafel. Im Lernzentrum gebe es den Computerraum und geschlossene und offene Lernräume mit Medienbestand. Die Bibliothek im Wissensturm sei als Ganzes ein Lernort. Überall stehen Tische und Sessel in unterschiedliche Größen und an unterschiedlichen Orten sowie Lerninseln. Außerdem gebe es sowohl offene als auch geschlossene Räume für Gruppen und Einzelpersonen. Auch Angebote, die die Bibliothek zu einem Lernraum für

Digitale Kompetenz mache, seien vorhanden. Neben einem kostenlosen WLAN-Zugang gebe es Recherchemöglichkeiten im Bestand und im Internet, einen Makerspace mit Robotern, einem 3D-Drucker, einen Multitouchscreen mit Entertainment- und Lernprogrammen sowie das Kennenlernen und Ausleihen von E-Readern, Tablets und Computern.

Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler

Kompetenz:

Um erfolgreich Digitale Kompetenz zu vermitteln werden bibliothekarische Fachkompetenzen, pädagogische Kompetenzen, Kenntnisse im Veranstaltungsmanagement, Erfahrungen mit neuen Technologien und didaktisch soziale Kompetenzen im Umgang mit Menschen benötigt. In der Bibliothek gebe es zudem auch Personal aus dem IT-Bereich und im Lernzentrum Kursleiter mit pädagogischem Hintergrund. Neben den personellen Ressourcen seien auch entsprechende Räumlichkeiten und die richtige Raumausstattung, internetfähige Geräte, finanzielle Mittel und die Aufstellung eines Strategieplans notwendig,

Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt:

Öffentliche Bibliotheken seien unter anderem aufgrund des einfachen und niedrigschwelligen Zugangs dafür geeignet, Digitale Kompetenz zu vermitteln. Sie seien offen für alle und es gebe keine große Hemmschwelle. Neben der vorhandenen Infrastruktur bieten sie qualitativ ausgewählte Angebote an. Die Recherche von Informationen und Wissen unter dem Einsatz neuer Medien und die Beurteilung von Informationen zählen zu ihren Kernkompetenzen. Insbesondere in Zeiten von Fakenews müssen sie geprüfte Informationsquellen bereitstellen und die Fähigkeit vermitteln, moderne Medien zu nutzen und Informationen kritisch zu betrachten. Aufgrund des niedrigschwelligen Zugangs können Öffentliche Bibliotheken

der Schere zwischen technologischen Analphabeten und den Wissenden entgegnetreten. Sie müssen sich dem digitalen Wandel anschließen und die Rolle des Wissensvermittlers als Bildungsauftrag und Chance sehen.

5.5.4 Auswertung des Interviews mit Jens Welke – Bibliothek Unna im Zentrum für Information und Bildung

Hintergrund der Kooperation:

Da die Bibliothek, die Volkshochschule, das Stadtarchiv und der Kulturbereich neue Räumlichkeiten benötigten habe man sich aus finanziellen Gründen für diese enge Form der Kooperation entschieden. Eine Voraussetzung für diese Kooperation sei, dass alle Mitarbeiter auf einer persönlichen Ebene zusammengebracht und über die Möglichkeiten der Einrichtungen informiert werden müssten. Man müsse sie zu einer direkten Zusammenarbeit ermutigen. Außerdem müsse klar sein, dass jeder Bereich nach Absprache die Ressourcen der anderen nutzen dürfe, solange dadurch kein Nachteil entstehe.

Digitale Kompetenz:

Digitale Kompetenz bedeute für Herrn Welke die Kompetenz zu Nutzung und dem Bau digitaltechnischer Geräte und die Nutzung und Produktion digitaler Medien. Als ein zentraler Bestandteil bei der Förderung von Medienkompetent sei auch Digitale Kompetenz ein strategisches Ziel der Bibliothek. An einem Modell für Digitale Kompetenz habe man sich nicht orientiert. Stattdessen habe man viele Einflüsse aufgenommen und diese mit eigenen Ideen kombiniert.

Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz:

Die Bibliothek im zib biete für die Vermittlung und Entwicklung Literatur zum Thema EDV an, habe kostenlos nutzbare PC-Arbeitsplätze und biete auch Hilfestellung für die Nutzung an. Außerdem stelle man digitale Medien bereit

und arbeite demnächst mit dem Unnaer Hackerkollektiv UN-Hack-Bar im Rahmen des MINT-Programms für Kinder zusammen. Die Volkshochschule biete Kurse zum Thema Beruf, EDV, IT an. Die Zielgruppe des Zentrums für Information und Bildung sei die gesamte Bevölkerung Unnas. Eine Hauptzielgruppe der Bibliothek seien die Kinder und Jugendlichen sowie Erwachsene und Senioren, an die sich das Medienangebot zum Selbstlernen richte. Vor allem Senioren würden stark die Onleihe nutzen, da die Schriftgröße eingestellt werden könne. Grundsätzlich seien praxisnahe Themen beliebter als Grundlagen und Theorie.

Lernraum für Digitale Kompetenz:

Die Bestandteile eines Lernraumes seien ausreichend Arbeitsplätze, PCs und geeignete Medien zur Vermittlung des Lernstoffes. Die Bibliothek in Unna biete Gruppenarbeitsplätze in der Nähe zum Schülercenter, PC-Arbeitsplätze und einen Seminarraum, der auch als Lernraum genutzt werden könne. Medien und PC-Arbeitsplätze werden zur eigenständigen Aneignung Digitaler Kompetenz benötigt. Im Zentrum für Information und Bildung gebe es zudem die Gruppenkurse der Volkshochschule, Selbstlernkurse des Lerntreffs und Aktionen des Medienkunstraumes.

Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler Kompetenz:

Um Digitale Kompetenz vermitteln zu können müssten die Lehrenden, Dozenten und andere Mitarbeiter fundierte Kenntnisse ihres Fachs besitzen. Dabei müssten sie nicht zwingend Angestellte der Bibliothek sein, so Herr Welke. Benötigte Ressourcen seien zum einen ein gutes Medienangebot sowie eine angemessene Anzahl an internetfähigen PC-Arbeitsplätzen. Auch Präsentationsmöglichkeiten für Kurse seien notwendig, wie Beamer und Dozentensoftware. Zudem brauche man Klassensätze von Beebots und Raspberry Pis.

Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt:

Da sich die Mitarbeiter Öffentlicher Bibliotheken in der Regel mit digitalen Medien und Geräten auskennen und diese auch in der Bibliothek bereitstellen, würden sie sich als Vermittler Digitaler Kompetenz eignen. Noch immer seien PC-Arbeitsplätze ein stark genutztes Angebot, sodass die Annahme von vor einigen Jahren, dass jeder mittlerweile ein eigenes Gerät besitze, sich nicht bewahrheitete habe. Und auch der Buchmarkt sei noch lange nicht tot, so Herr Welke. Nur weil neue Medienformen entwickelt werden, würden andere Medien nicht verschwinden oder uninteressant werden. Stattdessen müsse man als Bibliothek den Medienmarkt im Auge behalten und entsprechende Angebote machen. Außerdem sei zum einen die Orientierung in dem riesigen Informationsangebot schwierig und andererseits werden oft gefälschte Informationen bedenkenlos akzeptiert. Daher sei die Bibliothek als unabhängige öffentliche Institution wichtig. Sie sei zudem ein gesellschaftlicher Treffpunkt. Eine andere Aufgabe von Bibliotheken sei es sicherzustellen, dass die Menschen weiterhin das Recht auf Informationen und kulturelle Teilhabe haben. Es müsse dafür gesorgt werden, dass die Menschen bei den rasanten Entwicklungen nicht den Anschluss verlieren.

5.5.5 Auswertung des Interviews mit Anja Bendl-Kunzmann – Stadtbibliothek Pforzheim

Auswirkungen der Digitalisierung und Veränderungen in der Bibliothek:

In den letzten zehn Jahren habe in der Stadtbibliothek Pforzheim die Vorort-Nutzung zugenommen, man habe eine hohe Aufenthaltsdauer von durchschnittlich bis zu 2,5 Stunden, die Arbeitsplätze wurden ausgeweitet und für die Nutzung von eigenen Endgeräten elektrifiziert. Außerdem habe man den Bestand reduziert, um mehr Lern- und Arbeitsbereiche zu schaffen. Im Zuge der Digitalisierung steige die Ausleihe der E-Medien und die von

physischen Medien gehe zurück, dafür werden diese stark vor Ort genutzt. Dazu komme ein erhöhter Vermittlungsbedarf bezüglich der Mediennutzung, zum Beispiel zu den Themen sichere Nutzung von Apps, mobiles Internet, Big Data, Fake News, altersgerechte Nutzung von Smartphones, Tablet und andere Anwendungen.

Digitale Kompetenz:

Auf die Frage, was Frau Bendl-Kunzmann mit Digitaler Kompetenz verbinde, antwortete sie, dass die Digitalisierung neue Kompetenzen erfordere, die die Kernkompetenzen Lesen und Schreiben begleite. Für einen sicheren Umgang brauche man neue Fähigkeiten. Die Vermittlung Digitaler Kompetenz sei genauso ein Teil der Strategie, wie Leseförderung, lebenslanges Lernen, Begleitung von schulischer Bildung, Aus- und Fortbildung und selbstgesteuertes Lernen als außerschulische Bildungseinrichtung. Man arbeite schon seit einiger Zeit im Bereich der Medienbildung und habe sich die Anwendungskompetenz aller Medien zur Aufgabe gemacht, egal ob analog oder digital. An einem Modell für Digitale Kompetenz habe man sich nicht orientiert. Man habe sich für das Konzept mit den Bedingungen vor Ort und der Oberzentrumsregion angestimmt. Das Konzept werde aufgrund der Schnelllebigkeit des Themas stetig verändert und überarbeitet.

Angebote zur Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz:

Zu den Angeboten der Stadtbibliothek nannte Frau Bendl-Kunzmann einige Veranstaltungen zum Thema Digitale Kompetenz: ein Medienpraxisabend für Eltern zum Thema Gaming, *Smartphone fit* für Eltern, das Basteln einer VR-Brille, Lego Mindstorms, Minecraft, Recherchetraining und CrossMedia-Führungen, Actionbound für Kinder und Erwachsene, Geocaching für Kinder, Onlineangebote für Kinder, *Fotostory 2.0*. Außerdem habe die Bibliothek das Interportal *Digitale Kompetenz* auf ihrer Webseite mit Informationen rund um das Thema. Zu den kostenlosen Vorort-Angeboten gehören WLAN,

Office-Arbeitsplätze, Datenbanken, PressReader, E-Medien, kindgerechte Suchmaschinen und betreutes Gaming. In der Eltern- und der Kinderbibliothek seinen altersgerechte Medienangebote zu finden. Man vermittele Digitale Kompetenz sowohl in eigenen Formaten, sie sei aber auch in klassischen Angeboten wie der Schreibwerkstatt vorhanden, wo digitale Instrumente das Angebot ergänzen. Beliebte Angebote seine die klassischen Gaming-Angebote und der Bereich des spielerischen Lernens, sowie Angebote mit neuen Technologien. Im Zusammenhang mit weniger gut angenommenen Angeboten merkte Frau Bendl-Kunzmann an, dass Eltern schwieriger zu mobilisieren seinen und man daher versuche sie über die Schulen und Kitas zu erreichen. Häufig werde der Bedarf an Vermittlungsangeboten erst erkannt, wenn Probleme wie Cybermobbing, Pornografie, finanzielle Schäden oder übermäßige Mediennutzung auftreten. Die Zielgruppe sei die gesamte Bevölkerung Pforzheims und damit auch alle Altersstufen. Kooperationspartner für die Vermittlung Digitaler Kompetenz seien die polizeiliche Kriminalprävention zu Mediengefahren, das Amt für Schule und Bildung, das Jugendamt und Schulen. Zudem sei man Mitglied im Arbeitskreis Medien Pforzheim-Enzkreis und kooperiere über den Deutschen Bibliotheksverband mit „SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht“. Geeignete Lernformen für Digitale Kompetenz seinen Workshops, E-Learning, crossmediale Vorträge, Elternabende sowie Gamification-Konzepte für Kinder und Jugendliche.

Lernraum für Digitale Kompetenz:

Ein Lernraum müsse ein zielgruppenorientiertes Angebot haben und müsse sowohl in der inhaltlichen als auch in der technischen Ausstattung auf die Bedürfnisse der Nutzer abgestimmt sein. In der Stadtbibliothek Pforzheim biete man WLAN-Arbeitsplätze, Gruppenarbeitsplätze, ein Lerngruppenraum, ein Veranstaltungsraum und die *LiteraCity* für kleine Kinder. Hierbei handele es sich um eine kleine Stadt in der Kinderbibliothek für frühkindliche

Förderung. Zu einem Lernraum für Digitale Kompetenz gehöre die öffentliche Bereitstellung von Informationen, Technik und Kompetenzen im digitalen Bereich.

Personelle Kompetenzen und Ressourcen zu Vermittlung Digitaler

Kompetenz:

Aufgrund der Kurzlebigkeit und schnellen Entwicklung im digitalen Bereich müssen die Mitarbeiter lernbereit sein und stetig ihre IT-Kenntnisse weiterentwickeln. Aus diesen Gründen sei es auch notwendig Konzepte zur Vermittlung von Informationskompetenz, Medienkompetenz und Recherchekompetenz immer wieder anzupassen und bereit sein, sich diese Kompetenzen anzueignen. Auch Offenheit und Kundenorientierung seitens der Mitarbeiter seien wichtig. Sie müssten sich zudem als sogenannte Early-Adopter betrachten und aktuelle Entwicklungen frühzeitig erkennen und testen. Neben personellen Ressourcen benötige man auch eine „solide Finanzausstattung [...] [,denn] nur so kann der Auftrag des Grundgesetzes, die Einheitlichkeit der Lebensverhältnisse im Bundesgebiet zu wahren, erfüllt werden [...]“ (Deutscher Städtetag/Deutscher Städte- und Gemeinderat/Deutscher Bibliotheksverband 2016, S. 4), Frau Bendl-Kunzmann und verwies dabei auf die angegebene Veröffentlichung. Konkrete Zahlen bezüglich technischer Ausstattung, Softwarekosten und Personalkosten seien abhängig von der jeweiligen Bevölkerung, den Angeboten und Kooperationspartnern.

Öffentliche Bibliotheken als Vermittler Digitaler Kompetenz und ihre Rolle in einer digitalen Welt:

Auf die Frage warum Öffentliche Bibliotheken für die Vermittlung Digitaler Kompetenz geeignet sind, zitierte Frau Bendl-Kunzmann erneut aus der Veröffentlichung des Deutschen Städtetages, des Deutschen Städte- und Gemeindebundes und des Deutschen Bibliotheksverbundes (2016, S. 4).

Demnach erbringen Bibliotheken „grundlegende Dienstleistungen öffentlicher Einrichtungen im Bereich der kommunalen Daseinsvorsorge“. Zudem seien sie die meistgenutzte Kultur- und Bildungseinrichtung und haben einen positiven Einfluss auf die Stadtentwicklung. Der digitale Wandel erfordere künftig gesteigert neutrale, qualitätsgesicherte Informationen und eine kompetente Beratung. Auch auf die Frage nach der zukünftigen Rolle Öffentlicher Bibliotheken zitierte Frau Bendl-Kunzmann aus dem genannten Werk. Dass Öffentliche Bibliotheken einen „niederschwellige[n] und nichtkommerzielle[n] Zugang zu verlässlichen Informationen und zur Kreativität“ haben, werde auch in Zukunft von Bedeutung sein (Deutscher Städtetag/Deutscher Städte- und Gemeinderat/Deutscher Bibliotheksverband 2016, S. 6). An gleicher Stelle steht geschrieben, dass sie vor allem als kommunale Lernorte und Einrichtungen für Bürgerservices den gesellschaftlichen Herausforderungen begegnen. Sie spielen zudem eine wichtige Rolle bei der Überwindung der digitalen Spaltung, indem sie den Bürgern einen nichtkommerziellen Zugang zu digitalen Angeboten ermöglichen. Allerdings würden digitale Angebote aufgrund von Lizenzen und technischer Ausstattung hohe Kosten hervorrufen.

6. Ergebnisse

Im Folgenden werden die zentralen Ergebnisse der Interviews aufgeführt und anschließend mit den Erkenntnissen der vorherigen Kapitel verknüpft.

In den Interviews wird deutlich, dass Öffentliche Bibliotheken mit der Vermittlung Digitaler Kompetenz eine wichtige gesellschaftliche Aufgabe erfüllen. Als niedrigschwelliger Ort des Wissens können sie Menschen aller Altersgruppen erreichen und besitzen dafür qualifiziertes Personal und qualitativ hochwertige Informationen. Die Bibliotheken, die sich in einer engen Kooperation mit anderen Bildungseinrichtungen befinden sprechen

von Synergieeffekten, die erzeugt werden. Zudem gewinnen die Einrichtungen zusammen eine höhere Reichweite. Dafür ist es entscheidend, dass bei allen Beteiligten der Wille zur Zusammenarbeit vorhanden ist und dass die Einrichtungen gemeinsam an Strukturen und Organisationen arbeiten. Und auch finanzielle Vorteile entstehen durch die Zusammenführung.

Digitale Kompetenz wurde mehrfach als eine Schlüssel- und Grundkompetenz bezeichnet, die Lesen, Schreiben und Rechnen ergänzt. Es ist zudem wichtig, dass nicht nur die Digitale Kompetenz der Kunden gefördert wird, sondern auch die der Mitarbeiter. An einem Modell für Digitale Kompetenz wurde sich größtenteils nicht orientiert, sondern auf eigene Erfahrungen und beobachtete Entwicklungen reagiert. Eine Ausnahme bildet da die Stadtbibliothek Nürnberg, die das Modell DigComp 2.1 (Kap. 4.2.1) für die Fortbildung ihrer Mitarbeiter genutzt hat.

Um Digitale Kompetenz zu vermitteln, müssen die Mitarbeiter der Bibliothek lernbereit sein und Kenntnisse zu digitalen Medien und Themen haben. Zudem brauche man Kenntnisse in Medienpädagogik, Veranstaltungsmanagement und IT-Kompetenzen. Einige Interviewpartner halten daher auch die Einstellung nicht-bibliothekarischer Mitarbeiter für sinnvoll.

Mehrfach wurde betont, dass es wichtig ist traditionelle analoge Angebote mit digitalen Elementen zu verbinden. Besonders erfolgreich sind bei Kindern spielerische und technische Angebote, da sie praktisch anwendbar sind. Bei älteren Personen sind Formate wie Smartphone-Sprechstunden sehr erfolgreich. In einigen Bibliotheken sei es aber ein Problem auf digitale Angebote aufmerksam zu machen, da sie schwer sichtbar zu machen sind. Die Kunden müssen daher gezielt darauf aufmerksam gemacht werden. Im Rahmen eines Lernraumes in der Bibliothek ist es wichtig, flexibel einsetzbare Arbeitsmöglichkeiten anzubieten. Sie sollten unterschiedlich und

bedarfsgerecht nutzbar sein. Dabei ist aber auch eine angenehme Atmosphäre und eine gute und vollständige technische Ausstattung entscheidend. Geeignete Lernformen für die Vermittlung von Digitaler Kompetenz sind Veranstaltungen sowie individuelle und bedarfsgerechte Schulungen und Angebote. Besonders die anfängliche Begleitung im Lernprozess kann wichtig sein.

Im Theorieteil dieser Arbeit wurde herausgearbeitet, dass das Digitale für Menschen aller Lebenslagen und Altersgruppen eine zunehmende Bedeutung hat. Denn auch wenn unsere Gesellschaft insgesamt betrachtet digitaler wird, so gibt es doch eine digitale Spaltung, der aktiv entgegengewirkt werden muss. In Folge der Digitalisierung spielt auch das lebenslange Lernen eine entscheidende Rolle, denn Veränderungen vollziehen sich immer schneller. Digitale Kompetenz ist ein strukturelles bildungspolitisches Thema. Sie gilt als eine der Schlüsselkompetenzen des lebenslangen Lernens, ist in sich aber sehr komplex. Sie umfasst mehrere andere Kompetenzen und kann daher als eine übergeordnete Kompetenz gesehen werden. Modelle für Digitale Kompetenz ermöglichen es die Vielfalt von Digitaler Kompetenz zu überblicken und zeigen an, welche konkreten Fähigkeiten einen Menschen digital kompetent machen.

Öffentliche Bibliotheken haben immer vielfältigere Aufgaben, zu denen auch das Vermitteln von Informations-, Medien- und Recherchekompetenz gehört. Diese lassen sich in der Digitalen Kompetenz wiederfinden, womit sie zu einer zentralen Aufgabe von Öffentlichen Bibliotheken wird. Zugunsten der Vermittlung sollten Bibliotheken Bibliothekspädagogik in ihre Lernräume integrieren. Zudem sollte es eine möglichst flexible Lernraumgestaltung mit entsprechender technischer Ausstattung geben. Einige Bibliotheken schließen sich mit anderen Bildungseinrichtungen zusammen und verbessern so ihre Infrastruktur und die Vermittlungs- und Angebotsmöglichkeiten.

7. Fazit und Ausblick

Zu Beginn der Arbeit wurde die Frage gestellt, wie Öffentliche Bibliotheken die Entwicklung und Vermittlung von Digitaler Kompetenz in ihre Lernraumkonzepte integrieren können. Das zweite Kapitel verdeutlicht im Hinblick auf die Digitalisierung und das lebenslange Lernen die Relevanz der Vermittlung Digitaler Kompetenz. Im dritten Kapitel wird deutlich, dass dies auch eine zentrale Aufgabe von Öffentlichen Bibliotheken ist und im Rahmen des Lernraumes der Bibliothek und in enger Zusammenarbeit mit anderen Bildungseinrichtungen umgesetzt werden muss. Das vierte Kapitel zeigt zum einen die Vielseitigkeit Digitaler Kompetenz auf und außerdem die konkreten Bestandteile und notwendigen Fähigkeiten im Zusammenhang mit Digitaler Kompetenz. Die in Kapitel 5 behandelten Experteninterviews unterstützen die Notwendigkeit der Vermittlung von Digitaler Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken. Dafür gibt es bereits vielfältige digitale Angebote, die auch mit analogen Angeboten kombiniert werden. Verständnis für den Begriff der Digitalen Kompetenz ist in den Bibliotheken vorhanden. Dennoch erscheint es sinnvoll mit Modellen für Digitale Kompetenz zu arbeiten. Sie bieten einen Überblick über die Bestandteile dieser übergeordneten Kompetenz und genaue Angaben zu Fähigkeiten und Anwendungsbereichen. Zentral für die Vermittlung Digitaler Kompetenz sind außerdem die Qualifikationen und Kenntnisse der Mitarbeiter. Zunehmend werden Tätigkeitsbereiche wie Medienpädagogik, Veranstaltungsmanagement und IT-Kompetenzen immer wichtiger. Hier könnten auch Personen aus nicht-bibliothekarischen Arbeitsfeldern eingesetzt werden.

Diese Arbeit liefert lediglich Impulse und erste Ideen dazu, wie Öffentliche Bibliotheken Digitale Kompetenz vermitteln und die Entwicklung dieser fördern können und wie dies mit dem Lernraum der Bibliothek vereinbar ist. Wie in Kapitel 3.2 erwähnt ist jede Bibliothek aufgrund unterschiedlicher

Gegebenheiten einzigartig. Für genauere und auf Bibliotheken zugeschnittene Empfehlungen und Vorgehensweisen wären weitere Untersuchungen sinnvoll. In Zusammenarbeit mit einer Öffentlichen Bibliothek könnte so auch ein konkretes Lernraumkonzept entwickelt werden.

8. Literaturverzeichnis

BAUR, N. und J. BLASIUS, 2019. Methoden der empirischen Sozialforschung – Ein Überblick. In: N. BAUR und J. BLASIUS, Hg. *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 1-28. ISBN 978-3-658-21307-7

BILDUNGSCAMPUS NÜRNBERG und AMT FÜR KULTUR UND FREIZEIT, o. J. *Lernzentrum* [online]. *Lernen lernen und digitale Bildung* [Zugriff am: 31. Juli 2019]. Verfügbar unter: <https://www.nuernberg.de/internet/suedpunkt/lernzentrum.html>

BUNDESMINISTERIUM FÜR BILDUNG UND FORSCHUNG, 2016. *Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft* [online]. *Strategie des Bundesministeriums für Bildung und Forschung*. Verfügbar unter: https://www.bildung-forschung.digital/files/Bildungsoffensive_fuer_die_digitale_Wissensgesellschaft.pdf

CARRETERO, S., R. VUORIKARI und Y. PUNIE, 2017. *DigComp 2.1* [online]. *The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use* [Zugriff am: 31. März 2019]. Verfügbar unter: [http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_\(online\).pdf](http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

DEUTSCHER BIBLIOTHEKSVERBAND E.V. und INSTITUT FÜR LESE- UND MEDIENFORSCHUNG DER STIFTUNG LESEN, 2012. *Ursachen und Gründe für die Nichtnutzung von Bibliotheken* [online]. *Repräsentative Befragung von 1.301 Personen im Alter von 14 bis 75 Jahren* [Zugriff am: 3. Juli 2019]. Verfügbar unter: https://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/projekte/2012_04_26_Ursachen_und_Gr%C3%BCnde_zur_NN_lang.pdf

DEUTSCHER STÄDTETAG, DEUTSCHER STÄDTE- UND GEMEINDEBUND und DEUTSCHER BIBLIOTHEKSVERBAND, 2016. *Bibliotheken als starke Vermittler für Bildung und Kultur in Städten und Gemeinden. Leitlinien und Hinweise zur Weiterentwicklung öffentlicher Bibliotheken* [Online]. Berlin. ISBN 978-3-88082-289-4 [Zugriff am: 5. August 2019]. Verfügbar unter: http://www.staedtetag.de/imperia/md/content/dst/veroeffentlichungen/mat/leitlinien_oeffentliche_bibliotheken_mai_2016.pdf

DÖRING, N. und J. BORTZ, 2016. *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. 5. vollständig überarbeitete,

aktualisierte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. ISBN 978-3-642-41088-8

EIGENBRODT, O., 2014. Veränderte Kontexte und Funktionen: Ansätze einer neuen Typologie für Wissensräume. In: O. EIGENBRODT und R. STANG, Hg. *Formierungen von Wissensräumen. Optionen des Zugangs zu Information und Bildung*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, S. 22-36. ISBN 978-3-11-030577-7

EUROPÄISCHE KOMMISSION, 2018a. *Vorschlag für eine Empfehlung des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen* [online]. 17 Januar 2018 [Zugriff am: 7. August 2019]. Verfügbar unter: https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:395443f6-fb6d-11e7-b8f5-01aa75ed71a1.0010.02/DOC_1&format=PDF

EUROPÄISCHE KOMMISSION, 2018b. *Anhang des Vorschlags für eine Empfehlung des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen* [online]. 17 Januar 2018 [Zugriff am: 7. August 2019]. Verfügbar unter: https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:395443f6-fb6d-11e7-b8f5-01aa75ed71a1.0010.02/DOC_2&format=PDF

FANSA, J., 2012. Die Bibliothek als physischer Raum. In: K. UMLAUF und S. GRADMANN, Hg. *Handbuch Bibliothek. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 40-72. ISBN 978-3-476-05185-1

FÜHLES-UBACH, S., 2012. Die Bibliothek und ihre Nutzer. In: K. UMLAUF und S. GRADMANN, Hg. *Handbuch Bibliothek. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 228-245. ISBN 978-3-476-05185-1

GANTERT, K., 2016. *Bibliothekarisches Grundwissen*. 9., vollständig aktualisierte und erweiterte Auflage. Berlin: De Gruyter Saur. ISBN 9783110321456

GÜNTHER, D. und M. SCHIEFNER-ROHS, 2018. Mediale (Bildungs-)Räume in der Schule. Herausforderung mimetischer Konzeptionen. In: M. PIETRAß, J. FROMME, P. GRELL und T. HUG, Hg. *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 177-236. ISBN 978-3-658-19839-8.

HAMMER, E., 2016. *Lebenslanges Lernen in der Mediengesellschaft. Eine diskursanalytische Untersuchung* [Online]. Dissertation. Theorie und Praxis der Diskursforschung. ISBN 978-3-658-23367-9 [Zugriff am: 11. August 2019]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-23367-9>

HELFFERICH, C., 2019. Leitfaden- und Experteninterviews. In: N. BAUR und J. BLASIUS, Hg. *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 669-686. ISBN 978-3-658-21307-7

HOLDENER, A., S. BELLANGER und S. MOHR, 2016. „Digitale Kompetenz“ als hochschulweiter Bezugsrahmen in einem Strategieentwicklungsprozess. In: J. WÄCHTLER, M. EBNER, O. GRÖBLINGER, M. KOPP, E. BRATENGEYER, H.-P. STEINBACHER, C. FREISLEBEN-TEUTSCHER und C. KAPPER, Hg. *Digitale Medien. Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster: Waxmann, S. 65-74. ISBN 978-3-8309-3490-5

HSIEH, Y.P., 2012. Online social networking skills [online]. The social affordances approach to digital inequality. *First Monday*, **17**(4). ISSN 13960466. Verfügbar unter: doi:10.5210/fm.v17i4.3893

ILOMÄKI, L., S. PAAVOLA, M. LAKKALA und A. KANTOSALO, 2016. Digital competence – an emergent boundary concept for policy and educational research [online]. *Education and Information Technologies*, **21**(3), 655-679. ISSN 1360-2357. Verfügbar unter: doi:10.1007/s10639-014-9346-4

INITIATIVE D21 E. V., 2019. *D21 DIGITAL INDEX 2018/2019. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft* [Online]. ISBN 978-3-9818331-6-4 [Zugriff am: 19. Mai 2019]. Verfügbar unter: https://initiated21.de/app/uploads/2019/01/d21_index2018_2019.pdf

JISC, 2014. *Developing digital literacies* [online]. 6 März 2014 [Zugriff am: 25. März 2019]. Verfügbar unter: <https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>

JISC, o. J. *Who we are and what we do* [online] [Zugriff am: 30. Mai 2019]. Verfügbar unter: <https://www.jisc.ac.uk/about/who-we-are-and-what-we-do>

JOCHUMSEN, H., D. SKOT-HANSEN und C. HVENEGAARD-RASMUSSEN, 2014. Erlebnis, Empowerment, Beteiligung und Innovation: Die neue Öffentliche Bibliothek [Online]. In: O. EIGENBRODT und R. STANG, Hg. *Formierungen von Wissensräumen. Optionen des Zugangs zu Information und Bildung*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, S. 67-80. ISBN 978-3-11-030577-7. Verfügbar unter: <https://www.degruyter.com/downloadpdf/books/9783110305777/9783110305777.67/9783110305777.67.pdf>

KOMMISSION DER EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFTEN, 2000. *Memorandum über Lebenslanges Lernen* [online]. 30 Oktober 2000 [Zugriff am: 7. August 2019]. Verfügbar unter: https://www.hrk.de/uploads/tx_szconvention/memode.pdf

RAT FÜR KULTURELLE BILDUNG E. V., 2018. *Bibliotheken, Digitalisierung, Kulturelle Bildung. Horizont 2018. Studie: eine repräsentative Umfrage unter Bibliotheksleitungen hauptamtlich geführter öffentlicher Bibliotheken in Deutschland*. Essen: Rat für Kulturelle Bildung e.V. ISBN 978-3-9820173-1-0

RINS DORF, L., 2013. Qualitative Methoden. In: K. UMLAUF, M.S. SEADLE, P. HAUKE und S. FÜHLES-UBACH, Hg. *Handbuch Methoden der Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Bibliotheks-, Benutzerforschung, Informationsanalyse*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 64-79. ISBN 978-3-11-025554-6

SEKRETARIAT DER KULTUSMINISTERKONFERENZ, 2016. *Bildung in der digitalen Welt* [online]. *Strategie der Kultusministerkonferenz* [Zugriff am: 30. Mai 2019]. Verfügbar unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf

STADT NÜRNBERG und BILDUNGSCAMPUS NÜRNBERG, o. J. *10 gute Gründe für eine systematische Zusammenarbeit von Bibliotheken und Volkshochschulen/Bildungszentren* [online] [Zugriff am: 29. Juli 2019]. Verfügbar unter: https://bildungscampus.nuernberg.de/wp-content/uploads/2013/11/10GuteGrunde_fuer_Bildungszentren.pdf

STANG, R., 2012. Teaching Library. In: K. UMLAUF und S. GRADMANN, Hg. *Handbuch Bibliothek. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 187-205. ISBN 978-3-476-05185-1

STANG, R., 2014. Räume als Rahmung: Konstitutionen von realen Informations-, Wissens- und Bildungsräumen [Online]. In: O. EIGENBRODT und R. STANG, Hg. *Formierungen von Wissensräumen. Optionen des Zugangs zu Information und Bildung*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, S. 50-64. ISBN 978-3-11-030577-7. Verfügbar unter: <https://www.degruyter.com/downloadpdf/books/9783110305777/9783110305777.50/9783110305777.50.pdf>

STANG, R., 2016. *Lernwelten im Wandel. Entwicklungen und Anforderungen bei der Gestaltung zukünftiger Lernumgebungen* [Online]. Berlin/Boston: De Gruyter. Lernwelten. v.1. ISBN 978-3-11-037947-1. Verfügbar unter: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/gbv/detail.action?docID=4843213>

STANG, R., 2018. Gesellschaftliche Veränderungsprozesse und Lebenslanges Lernen. Verortung Öffentlicher Bibliotheken im Bildungsdiskurs [Online]. In: K. UMLAUF und R. STANG, Hg. *Lernwelt Öffentliche Bibliothek. Dimensionen der Verortung und Konzepte*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 9-18. ISBN 978-3-11-059098-2. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1515/9783110590982-002>

STANG, R. und O. EIGENBRODT, 2014. Informations- und Wissensräume der Zukunft: Von Hochgefühlen und lernenden Städten. In: O. EIGENBRODT und R. STANG, Hg. *Formierungen von Wissensräumen. Optionen des Zugangs zu Information und Bildung*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, S. 232-244. ISBN 978-3-11-030577-7

STANG, R. und K. UMLAUF, 2018. Einleitung [Online]. In: K. UMLAUF und R. STANG, Hg. *Lernwelt Öffentliche Bibliothek. Dimensionen der Verortung und Konzepte*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 1-6. ISBN 978-3-11-059098-2. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1515/9783110590982-001>

TILLMANN, A. und A. WEßEL, 2018. Das digitale Spiel als Ermöglichungsraum für Bildungsprozesse. In: M. PIETRAß, J. FROMME, P. GRELL und T. HUG, Hg. *Jahrbuch Medienpädagogik 14. Der digitale Raum - Medienpädagogische Untersuchungen und Perspektiven*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, S. 111-132. ISBN 978-3-658-19839-8

WERNER, P., 2013. Qualitative Befragungen. In: K. UMLAUF, M.S. SEADLE, P. HAUKE und S. FÜHLES-UBACH, Hg. *Handbuch Methoden der Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Bibliotheks-, Benutzerforschung, Informationsanalyse*. Berlin: De Gruyter Saur, S. 128-151. ISBN 978-3-11-025554-6

ZIERER, K., 2017. *Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik : Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH. ISBN 9783834017703

Z_PUNKT GMBH, o. J. *Megatrends* [online] [Zugriff am: 26. Mai 2019]. Verfügbar unter: <http://www.z-punkt.de/de/themen/artikel/megatrends>

ZUKUNFTSINSTITUT GMBH, o. J. *Megatrends* [online] [Zugriff am: 26. Mai 2019]. Verfügbar unter: <https://www.zukunftsinstitut.de/dossier/megatrends/>

9. Anhang

Anhang 1: Die Kompetenzen aus DigComp 2.1

zusammengesetzt aus Dimension 1 (competence area) und Dimension 2 (competence title and descriptor)

Competence area 1: Information and data literacy

- 1.1 Browsing, searching, filtering data, information and digital content
- 1.2 Evaluating data, information and digital content
- 1.3 Managing data, information and digital content

Competence area 2: Communication and collaboration

- 2.1 Interacting through digital technologies
- 2.2 Sharing through digital technologies
- 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies
- 2.4 Collaborating through digital technologies
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Managing digital identity

Competence area 3: Digital content creation

- 3.1 Developing digital content
- 3.2 Integrating and re-elaborating digital content
- 3.3 Copyright and licences
- 3.4 Programming

Competence area 4: Safety

- 4.1 Protecting devices
- 4.2 Protecting personal data and privacy
- 4.3 Protecting health and well-being
- 4.4 Protecting the environment

Competence area 5: Problem solving

5.1 Solving technical problems

5.2 Identifying needs and technological responses

5.3 Creatively using digital technologies

5.4 Identifying digital competence gaps

Anhang 2: Strategie der KMK – „Kompetenzen in der digitalen Welt“

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1. Suchen und Filtern

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2. Auswerten und Bewerten

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

1.3. Speichern und Abrufen

- 1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

2. Kommunizieren und Kooperieren

2.1. Interagieren

- 2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2. Teilen

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

2.3. Zusammenarbeiten

- 2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen

2.4.3. Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen

2.4.4. Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben

2.5.1. Öffentliche und private Dienste nutzen

2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen

2.5.3. Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

3. Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

3.1.1. Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden

3.1.2. Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen

3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen

3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten

4. Schützen und sicher Agieren

4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen

4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

4.3. Gesundheit schützen

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

4.4. Natur und Umwelt schützen

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen Problemlösen und Handeln

5. Problemlösen und Handeln

5.1. Technische Probleme lösen

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. Technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- 5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

- 5.3.1. Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

5.4.1. Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen

5.4.2. Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

5.5. Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen

5.5.2. Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren

5.5.3. Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten

6.1.2. Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

6.2.4. Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen

6.2.5. Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen

6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Anhang 3: Leitfaden für Öffentliche Bibliotheken in Kooperation mit anderen Bildungseinrichtungen

Lernzentrum Linz – Wissensturm Linz 

Stadtbibliothek Nürnberg – Bildungscampus Nürnberg 

Stadtbibliothek Unna - Zentrum für Information und Bildung Unna 

Nr.	Themenblock	Frage	Nachfragen	Intention
1.	Zum Einstieg/ Zur Einrichtung	Wie kam es dazu, dass Ihre Stadtbibliothek ein Teil des <i>Bildungscampus</i> / <i>Zentrums für Information und Bildung</i> wurde? Wie kam es zu der Gründung des Lernzentrums im Wissensturm?		Ein leichter Einstieg in das Gespräch
2.		Gab es bildungspolitische Vorgaben, die bei der Zusammenlegung besonders zu beachten waren?		
3.		Welche Voraussetzungen müssen geschaffen werden, um diese enge Form der Zusammenarbeit generell möglich zu machen?		Evtl. interessant für andere Bibliotheken
4.		Welche gemeinsamen strategischen Ziele verfolgen die Einrichtungen des <i>Bildungscampus</i> / <i>Zentrums für Information und Bildung</i> / <i>Wissensturms</i> ?		
5.	Digitale Kompetenz	Was verbinden Sie mit Digitaler Kompetenz?		Wie wird der Begriff verstanden? Wichtig für das Verständnis der weiteren Fragen

6.		Inwieweit gehört die Vermittlung Digitaler Kompetenz zu Ihren strategischen Zielen?		Welchen Stellenwert nimmt Digitale Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken ein?
7.		Haben Sie sich an einem existierenden Modell für Digitale Kompetenz orientiert?	Z. B. JISC, DigComp, KMK-Strategie	Theoretische Grundlage?
8.	Angebote	Welche konkreten Angebote bietet Ihre Bibliothek / <i>bieten das Lernzentrum und die Bibliothek</i> an, um Digitale Kompetenz zu fördern?		
9.		Wissen Sie von Angeboten zur Förderung Digitaler Kompetenz, die die anderen Mitglieder des <i>Bildungscampus</i> / <i>Zentrums für Information und Bildung</i> / <i>Wissensturms</i> anbieten?		Was ist noch möglich, was nicht direkt im Aufgabenfeld von Bibliotheken ist?
10.		Aus welchen Gründen sind Öffentliche Bibliotheken Ihrer Meinung nach dafür geeignet, um Digitale Kompetenz zu vermitteln?		
11.		Welche Lernformen eignen sich Ihrer Meinung nach für die Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz?	Ist selbstgesteuertes Lernen oder begleitetes Lernen besser geeignet? Oder ist Kombination sinnvoll?	Wie bzw. in welcher Form lässt sich Digitale Kompetenz optimal vermitteln?
12.		Welche Zielgruppen sprechen Sie mit welchen Angeboten zur Vermittlung Digitaler Kompetenz an?		Welche Bedarfsgruppen werden erkannt und bedient? Z. B. Kinder,

				Jugendliche, Berufstätige, Senioren
13.		Welche dieser Angebote sind bei Ihren Nutzern besonders beliebt?		
14.		Welche dieser Angebote werden von den Nutzern nicht gut angenommen?		
15.	Lernraum	Was sind für Sie die Bestandteile eines Lernraums?		Was ist ein Lernraum? Wie wird der Begriff verstanden? Welche Bereiche umfasst der Begriff Lernraum?
16.		Welche Lernumgebungen bieten Sie in Ihrer Bibliothek / <i>im Lernzentrum und der Bibliothek</i> an?		Übersicht der gegenwärtigen Lernraumsituation
17.		Inwiefern kann die Bibliothek als Lernraum für Digitale Kompetenz genutzt werden?		Steht die Vermittlung Digitaler Kompetenz in Zusammenhang mit dem Lernraum der Bibliothek?
18.	Personal und Ressourcen	Welche personellen Kompetenzen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?	Sinnvoll auch Personen mit einer nicht-bibliothekarischen Ausbildung einzustellen?	Hier könnten Themen wie IT- bzw. technisches Wissen, Pädagogik, Beratung bzw. Lehre genannt werden Interessant für andere Bibliotheken
19.		Welche Ressourcen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?		Interessant für andere Bibliotheken

20.	Zum Abschluss	Wie schätzen Sie die zukünftige Rolle der Öffentlichen Bibliothek in der digitalen Welt ein?		Zukünftige Aufgaben von Öffentlichen Bibliotheken Mögliche Entwicklung des Megatrends „Digitalisierung“
21.		Möchten Sie noch etwas hinzufügen?		

Anhang 4: Leitfaden für die Stadtbücherei Norderstedt – zukünftig ein Teil des „Bildungshauses“

Nr.	Themenblock	Frage	Nachfragen	Intention
1.	Zum Einstieg/ Zur Einrichtung	Wie kam es dazu, dass Ihre Stadtbücherei ein Teil des geplanten Bildungshauses werden soll?		Ein leichter Einstieg in das Gespräch
2.		Gibt es bildungspolitische Vorgaben, die bei der Zusammenlegung besonders zu beachten sind?		
3.		Welche Voraussetzungen müssen geschaffen werden, um diese enge Form der Zusammenarbeit generell möglich zu machen?		Evtl. interessant für andere Bibliotheken
4.		Welche gemeinsamen strategischen Ziele verfolgen die Einrichtungen des Bildungshauses?		
5.	Digitale Kompetenz	Was verbinden Sie mit Digitaler Kompetenz?		Wie wird der Begriff verstanden? Wichtig für das Verständnis der weiteren Fragen
6.		Inwieweit gehört die Vermittlung Digitaler Kompetenz zu Ihren strategischen Zielen?		Welchen Stellenwert nimmt Digitale Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken ein?
7.		Haben Sie sich an einem existierendem Modell für Digitale Kompetenz orientiert?	Z. B. JISC, DigComp, KMK-Strategie	Theoretische Grundlage?

8.	Angebote	Welche konkreten Angebote bietet Ihre Bücherei an, um Digitale Kompetenz zu fördern?		
9.		Arbeitet Ihre Bücherei mit Kooperationspartnern zusammen, die Sie bei der Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz unterstützen?		Was ist noch möglich, was nicht direkt im Aufgabenfeld von Bibliotheken ist?
10.		Aus welchen Gründen sind Öffentliche Bibliotheken Ihrer Meinung nach dafür geeignet, um Digitale Kompetenz zu vermitteln?		
11.		Welche Lernformen eignen sich Ihrer Meinung nach für die Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz?	Ist selbstgesteuertes Lernen oder begleitetes Lernen besser geeignet? Oder ist Kombination sinnvoll?	Wie bzw. in welcher Form lässt sich Digitale Kompetenz optimal vermitteln?
12.		Welche Zielgruppen sprechen Sie mit welchen Angeboten zur Vermittlung Digitaler Kompetenz an?		Welche Bedarfsgruppen werden erkannt und bedient? Z. B. Kinder, Jugendliche, Berufstätige, Senioren
13.		Welche dieser Angebote sind bei Ihren Nutzern besonders beliebt?		
14.		Welche dieser Angebote werden von den Nutzern nicht gut angenommen?		
15.	Lernraum	Was sind für Sie die Bestandteile eines Lernraums?		Was ist ein Lernraum? Wie wird der Begriff

				verstanden? Welche Bereiche umfasst der Begriff Lernraum?
16.		Welche Lernumgebungen bieten Sie in Ihrer Bücherei an?		Übersicht der gegenwärtigen Lernraumsituation
17.		Inwiefern kann die Bibliothek als Lernraum für Digitale Kompetenz genutzt werden?		Steht die Vermittlung Digitaler Kompetenz in Zusammenhang mit dem Lernraum der Bibliothek?
18.	Personal und Ressourcen	Welche personellen Kompetenzen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?	Sinnvoll auch Personen mit einer nicht-bibliothekarischen Ausbildung einzustellen?	Hier könnten Themen wie IT- bzw. technisches Wissen, Pädagogik, Beratung bzw. Lehre genannt werden Interessant für andere Bibliotheken
19.		Welche Ressourcen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?		Interessant für andere Bibliotheken
20.	Zum Abschluss	Wie schätzen Sie die zukünftige Rolle der Öffentlichen Bibliothek in der digitalen Welt ein?		Zukünftige Aufgaben von Öffentlichen Bibliotheken Mögliche Entwicklung des Megatrends „Digitalisierung“
21.		Möchten Sie noch etwas hinzufügen?		

Anhang 5: Leitfaden für die Stadtbibliothek Pforzheim

Nr.	Themenblock	Frage	Nachfragen	Intention
1.	Zum Einstieg/ Zur Einrichtung	Was waren für Ihre Bibliothek die wichtigsten Veränderungen in den letzten zehn Jahren?		Ein leichter und allgemeiner Einstieg in das Gespräch Gesellschaftliche Veränderungsprozesse (z. B. demografischer Wandel, digitaler Wandel etc.)
2.		Wie wirkt sich die zunehmende Digitalisierung in Ihrer Bibliothek aus?		
3.	Digitale Kompetenz	Was verbinden Sie mit Digitaler Kompetenz?		Wie wird der Begriff verstanden? Wichtig für das Verständnis der weiteren Fragen
4.		Inwieweit gehört die Vermittlung Digitaler Kompetenz zu Ihren strategischen Zielen?		Welchen Stellenwert nimmt Digitale Kompetenz in Öffentlichen Bibliotheken ein?
5.		Haben Sie sich an einem existierenden Modell für Digitale Kompetenz orientiert?	Z. B. JISC, DigComp, KMK-Strategie	Theoretische Grundlage?
6.	Angebote	Welche konkreten Angebote bietet Ihre Bibliothek an, um Digitale Kompetenz zu fördern?		
7.		Arbeitet Ihre Bibliothek mit Kooperationspartnern zusammen, die Sie bei		Was ist noch möglich, was nicht direkt im

		der Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz unterstützen?		Aufgabenfeld von Bibliotheken ist?
8.		Aus welchen Gründen sind Öffentliche Bibliotheken Ihrer Meinung nach dafür geeignet, um Digitale Kompetenz zu vermitteln?		
9.		Welche Lernformen eignen sich Ihrer Meinung nach für die Vermittlung und Entwicklung Digitaler Kompetenz?	Ist ein selbstgesteuertes Lernen oder ein begleitetes Lernen besser geeignet? Oder ist eine Kombination sinnvoll?	Wie bzw. in welcher Form lässt sich Digitale Kompetenz optimal vermitteln?
10.		Welche Zielgruppen sprechen Sie mit welchen Angeboten zur Vermittlung Digitaler Kompetenz an?		Welche Bedarfsgruppen werden erkannt und bedient? Z. B. Kinder, Jugendliche, Berufstätige, Senioren
11.		Welche der Angebote sind bei den Nutzern besonders beliebt?		
12.		Welche der Angebote werden von den Nutzern nicht gut angenommen?		
13.	Lernraum	Was sind für Sie die Bestandteile eines Lernraums?		Was ist ein Lernraum? Wie wird der Begriff verstanden? Welche Bereiche umfasst der Begriff Lernraum?

14.		Welche Lernumgebungen bieten Sie in Ihrer Bibliothek an?		Übersicht der gegenwärtigen Lernraumsituation
15.		Inwiefern kann die Bibliothek als Lernraum für Digitale Kompetenz genutzt werden?		Steht die Vermittlung Digitaler Kompetenz in Zusammenhang mit dem Lernraum der Bibliothek?
16.	Personal und Ressourcen	Welche personellen Kompetenzen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?	Sinnvoll auch Personen mit einer nicht-bibliothekarischen Ausbildung einzustellen?	Hier könnten Themen wie IT- bzw. technisches Wissen, Pädagogik, Beratung bzw. Lehre genannt werden Interessant für andere Bibliotheken
17.		Welche Ressourcen sind erforderlich, um als Öffentliche Bibliothek Digitale Kompetenz vermitteln zu können?		Interessant für andere Bibliotheken
18.	Zum Abschluss	Wie schätzen Sie die zukünftige Rolle der Öffentlichen Bibliothek in der digitalen Welt ein?		Zukünftige Aufgaben von Öffentlichen Bibliotheken Mögliche Entwicklung des Megatrends „Digitalisierung“
19.		Möchten Sie noch etwas hinzufügen?		

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben.

Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangabe kenntlich gemacht.

Hamburg, den 22. August 2019

Maike Lücht