

„Fill the Frames!“

Das Framework for Information Literacy for Higher Education spielerisch vermitteln



Abb. 1: Ergebnisse einer Online-Umfrage zum Praxieinsatz des Frameworks am 109. Bibliothekartag 2021

1. Warum „Fill the Frames!“?

Das Framework for Information Literacy for Higher Education (Framework) liegt mittlerweile in einer deutschen Übersetzung vor.¹ Es lädt dazu ein, die Förderung von Informationskompetenz neu zu denken, und lässt dabei viel Raum für einfallsreiche Konzepte.

Davon konnten sich 2021 die Teilnehmenden des ersten Online-Bibliothekartages sowie die Studierenden der Hochschule für den öffentlichen Dienst in Bayern – Fachbereich Archiv- und Bibliothekswesen überzeugen.² Vorgestellt und getestet wurde das Spiel „Fill the Frames!“. Es vereinfacht das komplexe amerikanische Framework und setzt es kollaborativ in die Praxis um. Wie relevant dessen nachhaltige Verbreitung ist, zeigen die Ergebnisse einer aktuellen Umfrage zum Framework-Einsatz in Bibliotheken (Abb. 1).³ 50 Prozent der Befragten kennen das Informationskompetenz-Modell noch gar nicht. Nur bei lediglich sieben Prozent wird es bereits angewendet.

Diese Gebrauchsanleitung will dazu beitragen, die Framework-Nutzung im deutschsprachigen Raum zu steigern. Sie erklärt kompakt, was „Fill the Frames!“ ist und wie es funktioniert. Neben den zentralen Spielelementen und dem praktischen Ablauf in Grundzügen wird außerdem der Mehrwert der Ergebnisse präsentiert.

2. Was ist „Fill the Frames!“?

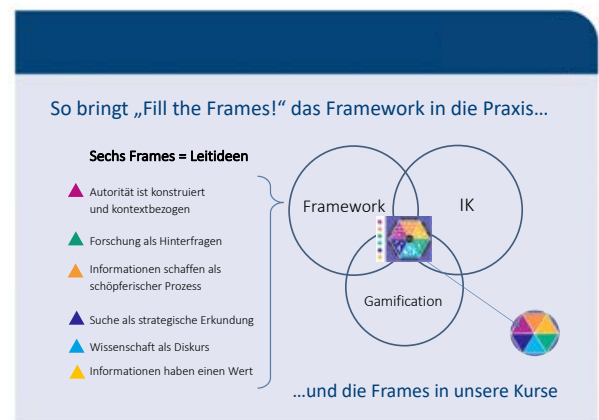


Abb. 2: So kommen die Frames „spielend“ in unsere Kurse

Das Spiel „Fill the Frames!“ verbindet den Gamification-Trend in der Informationskompetenz-Förderung mit den sechs Leitideen des Framework (Abb. 2):

1. Autorität ist konstruiert und kontextbezogen
2. Forschung ist Hinterfragen
3. Informationen schaffen als schöpferischer Prozess
4. Suche ist strategische Erkundung
5. Wissenschaft als Diskurs
6. Informationen haben einen Wert

Die in weiten Teilen offene Spielkonstruktion korrespondiert mit der hinter dem Framework liegenden Theorie der Schwellenkonzepte. Wie ein universelles Entwicklungsschema hilft „Fill the Frames!“, ihre Frames konzeptionell auszugestalten. Das Spiel kann als interaktiver und aktivierender Bestandteil in Bibliothekskursen mit unterschiedlichen Zielgruppen (z. B. Teaching Librarians, Studierende) genutzt werden.

3. Wie funktioniert ‚Fill the Frames!‘?



Abb. 3: Setting und Spielziel von ‚Fill the Frames!‘

Die Grundlage und das Spielbrett von ‚Fill the Frames!‘ bildet die Visualisierung des Framework (Abb. 3), die im Netz abgerufen werden kann.⁴ Dies ermöglicht es, ‚Fill the Frames!‘ im Präsenz-Setting oder computergestützt durchzuführen. In jedem Fall ist ‚Fill the Frames!‘ ohne großen Aufwand einsatzbereit.

Die Spielprinzipien von ‚Fill the Frames!‘ sind gleichzusetzen mit den Kompetenzen, die die Mitspielenden weiterbringen.

Die Spielprinzipien von ‚Fill the Frames!‘ sind gleichzusetzen mit den Kompetenzen, die die Mitspielenden weiterbringen. Gefragt sind Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Interaktion – aber auch der Wettbewerbsgedanke kommt nicht zu kurz. Gemeinsam sollen Ideen entwickelt, geteilt und ausprobiert werden. Deshalb wird ‚Fill the Frames!‘ am besten im Team gespielt, wobei die Mitgliederanzahl nicht begrenzt ist. Aber jedes Team will Sieger sein!

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster oder als erstes Team alle sechs Frames (Abb. 2) mit Ideen zu füllen. Dann gilt es, eine Sechsziffer zu würfeln, um die eigene Informationskompetenz unter Beweis stellen zu können: Erst wenn eine ‚Framework Information Literacy Lesson‘ (FILL)⁵, also ein Kurs mit allen Frames (optional für eine bestimmte Zielgruppe), entworfen wird, ist das Spiel gewonnen. Die vorausgegangenen Runden liefern dafür wertvolle Anregungen.⁶ Aber wie sieht der Weg zur FILL aus?

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster oder als erstes Team alle sechs Frames (Abb. 2) mit Ideen zu füllen. Dann gilt es, eine Sechsziffer zu würfeln, um die eigene Informationskompetenz unter Beweis stellen zu können: Erst wenn eine ‚Framework Information Literacy Lesson‘ (FILL)⁵, also ein Kurs mit allen Frames (optional für eine bestimmte Zielgruppe), entworfen wird, ist das Spiel gewonnen. Die vorausgegangenen Runden liefern dafür wertvolle Anregungen.⁶ Aber wie sieht der Weg zur FILL aus?

Der Spielablauf von ‚Fill the Frames!‘ lässt sich in sechs Schritten zusammenfassen (Abb. 4). Dem gemeinsamen Brainstorming zur Sammlung verschiedener Begriffe bzw. Themen (1) folgt der Kreativprozess ‚Fill the Frames!‘ (2). Wenn alle Frames gefüllt sind (3), kann optional eine spezifische Zielgruppe der FILL bestimmt und gewürfelt werden (4). Im abschließenden FILL-Kursentwurf sollten alle sechs Frames integriert sein. Die Mitspielenden geben hierzu Feedback und tauschen sich aus (5). Die entstandene FILL kann ausprobiert und das Spiel beliebig wiederholt werden (6).

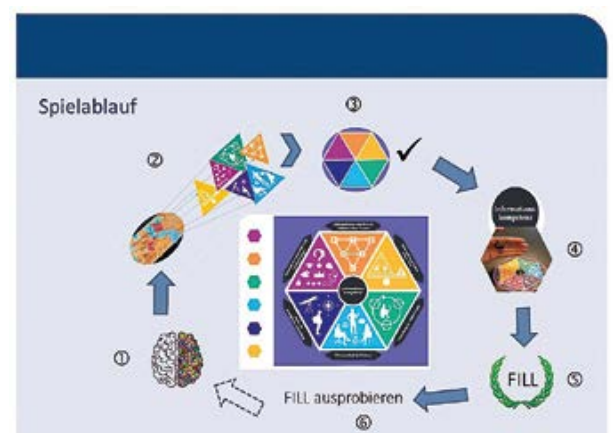


Abb. 4: Schematischer Spielablauf von ‚Fill the Frames!‘

Das Spiel beginnt mit der Ideenfindung aller Mitspielenden zur Leitfrage „Was sollen unsere Zielgruppen lernen und verstehen?“. Möglichst viele Antworten, die auf Karten oder einem digitalen Dokument notiert werden, bilden das Spielmaterial.

Im Anschluss wählen die Teams abwechselnd daraus einen Begriff und ordnen ihn einem beliebigen Frame zu – so lange, bis jede Gruppe jeden der sechs Frames gefüllt hat. Der Praxisbezug erfolgt jeweils durch den Entwurf einer Lehr-Lern-Situation. Erst wenn ein solches Szenario allen Mitspielenden vorgestellt wurde, gilt der Frame als erfüllt. Alle im Team dürfen mitüberlegen und helfen. Manche Begriffe scheinen zunächst gar nicht, oder sogar in mehrere Frames zu passen. Richtig knifflig wird es dann, wenn die Auswahlmöglichkeiten an Frames sich mit jeder Runde reduzieren. Das Spiel ist beendet, wenn die erste vorgestellte FILL die Zustimmung aller Mitspielenden findet.

Bei diesem Spiel gibt es kein richtig oder falsch. Es geht um die verschiedenen Lesarten der Frames. Aber wie sind sie konkret auszugestalten, und was bedeuten sie für die Praxis?

4. Spielergebnisse und Mehrwert von ‚Fill the Frames!‘

Die bunte Vielfalt der Kombinationsmöglichkeiten soll ein exemplarischer Einblick in die Spielpraxis illustrieren. Abstrakte, konkrete und originelle Aspekte aus Theorie, Forschung und Erfahrung werden mit den Frames verzahnt. Das Themenspektrum reicht von ‚Autoritäten überprüfen‘ über ‚Predatory Publishing‘ bis ‚Zitieren‘. Im Spielverlauf ordnete ein Team beispielsweise den Begriff ‚Fake News‘ dem Frame ‚Forschung als Hinterfragen‘ zu und wandelte ihn in folgendes Lernszenario um: Unter dem Motto ‚Fakt oder Fake?‘ sollten mit Hilfe von Falschmeldungen in sozialen Medien Tipps erarbeitet werden, woran sich Fake News erkennen lassen.

Analog war das Vorgehen im Fall des Frames ‚Informationen haben Wert‘ und dem Thema ‚Open Access‘. Anhand von Beispielartikeln mit eingeschränktem Zugriff kann beispielsweise diskutiert werden, warum nicht alle Informationen frei zugänglich sind. Besonders spannend ist es zu entdecken, was es die Nutzer*innen kostet, den Gesamttext zu lesen, und wie viel deren Autor*innen davon erhalten. Aber welche Wechselwirkungen eigen sich zwischen diesen Erkenntnissen und unserer praktischen Arbeit?

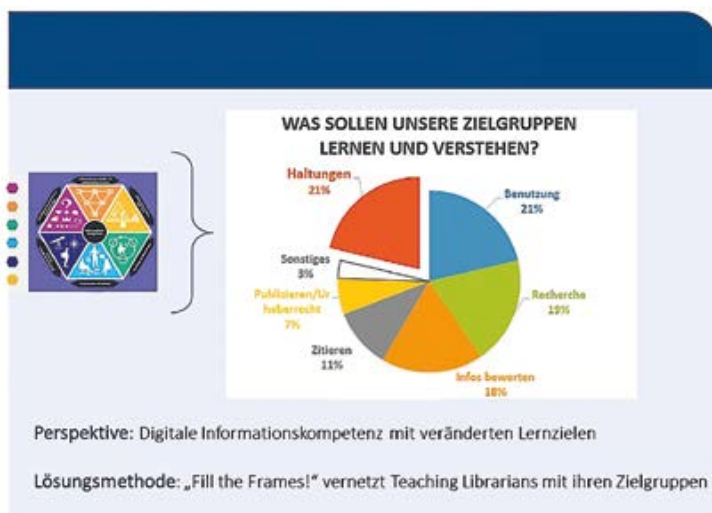


Abb. 5: Auswertung der Spielergebnisse von ‚Fill the Frames!‘

Die Spielergebnisse von ‚Fill the Frames!‘ liefern einen praxisbezogenen Mehrwert in Form von innovativen Ideen zur Kurskonzeption. Ihre Auswertung spiegelt zudem den Stand und die Perspektiven einer digitalen Informationskompetenz wider (Abb. 5).⁷ Deutlich wird, dass dadurch für Bibliothekar*innen und Nutzer*innen multiprofessionelle Herausforderungen generiert werden. Bedarfsorientierte Lösungsansätze eröffnen sich aus Sicht der Mitspielenden abseits von klassischen Inhalten und

Recherchefähigkeiten. Verstärkt sollten demnach neuartige Themen, wie z. B. Open Access, Forschungsdaten, Urheberrechtskompetenz, in den Fokus genommen werden.

Ein Großteil plädierte darüber hinaus dafür, kritische Haltungen (z. B. durch Hinterfragen) bei der Bewertung von Informationen zu fördern. Für solche veränderten Lernziele ist es erforderlich, den Aktionsradius von Informationskompetenz zukunftsfähig auszurichten. ‚Fill the Frames!‘ ist eine beispielhafte Erfolgsmethode mit Synergieeffekt. Sie vernetzt Teaching Librarians und ihre Zielgruppen nicht nur spielend untereinander, sondern auch miteinander – sogar im virtuellen Raum.

Von Tessa Sauerwein

Universitätsbibliothek Bamberg, derzeit am Institut für Fränkische Landesgeschichte der Universitäten Bamberg und Bayreuth in Thurnau Bibliothekarin, Historikerin, Germanistin und Lehrbeauftragte an der Hochschule für den öffentlichen Dienst in Bayern, Fachbereich Archiv- und Bibliothekswesen

- 1 Gemeinsame Kommission Informationskompetenz von dbv und VDB, Schoenbeck, Oliver; Schröter, Marcus; Werr, Naoka: Framework Informationskompetenz in der Hochschulbildung, in: O-Bib. Das Offene Bibliotheksjournal 8 (2021) 2, S. 1–29. <https://doi.org/10.5282/o-bib/5674>
- 2 Sauerwein, Tessa: ‚Fill the Frames!‘ – Das Framework for Information Literacy for Higher Education spielerisch vermitteln: <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/docId/17580>; FILL, oder das Ende des Homeoffice: www.aubib.de/blog/article/2021/07/12/fill-oder-das-ende-des-homeoffice/
- 3 Ergebnisse einer von der Verfasserin durchgeführten Online-Umfrage beim 109. Bibliothekartag 2021 zum Praxiseinsatz des Framework. Die Befragung war Bestandteil des Vortrages ‚Fill the Frames! – Das Framework for Information Literacy for Higher Education‘ am 16.6.2021 mit 280 Teilnehmenden.
- 4 Visualisierung des Framework der Arbeitsgemeinschaft Informationskompetenz des Bibliotheksverbands Bayern: http://zpidlx54.zpid.de/wp-content/uploads/2018/10/Grafik_Framework-IL_frontend_14cm-3mmBeschnitt_210525_mit-DOI-Uebs.pdf Sie bildet auch einen Bestandteil der Abbildungen dieses Beitrages.
- 5 Sauerwein, Tessa: Framework Information Literacy – Aspekte aus Theorie, Forschung und Praxis, in: Bibliothek – Forschung und Praxis 43 (2019) 1, S. 126–138.
- 6 Anregungen, wie eine FILL in der (digitalen) Praxis aussieht: Ebd., S. 131–135; Sauerwein, Tessa: FILL for Future (F4F) – Framework Information Literacy Lessons digital, in: Bibliotheksdienst 55 (2021) 7, S. 412–414.
- 7 Ausgewertet, quantifiziert und kategorisiert wurden die genannten Begriffe bzw. Themen des Brainstormings aller bisherigen Spiele im Zeitraum 2018 bis 2021.