

Bibliothekspädagogik und Digitalisierung

Einleitung

Die technologischen Umbrüche der letzten Jahrzehnte vom Internet bis zur Künstlichen Intelligenz (KI) haben zu tiefgreifenden gesellschaftlichen Veränderungen geführt und werden auch in den nächsten Jahren zu weiteren führen. Die zunehmende Bedeutung der *Digitalisierung* hat zur Folge, dass Themen wie *Konnektivität* und neue Kompetenzen – zum Beispiel *Digital Literacy* – größere Relevanz erhalten. Digitale Schlüsselkompetenzen sind für den Alltag, die Kommunikation und das Lernen, Arbeiten und Forschen unverzichtbar geworden (Bundesregierung 2021, 10). Um möglichst vielen Menschen die Möglichkeit zu eröffnen, an den Veränderungsprozessen aktiv teilnehmen zu können, und damit einer gesellschaftlichen Teilung (Digital Divide) entgegenzuwirken, bedarf es verstärkter Aktivitäten auf allen Ebenen der Bildung. Die Kultusministerkonferenz hat ebenfalls darauf hingewiesen:

Das deutsche Bildungssystem steht vor großen Herausforderungen wie dem Umgang mit Heterogenität, dem Abbau von Bildungsungleichheit oder der Öffnung und Flexibilisierung von Bildungswegen, zu deren Lösung es auch technologiebasierter Innovationen bedarf. (KMK 2021, 4)

Bereits 2016 hat die Kultusministerkonferenz die Bedeutung digitaler Kompetenzen adressiert:

Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt werden zur zentralen Voraussetzung für soziale Teilhabe, denn sie sind zwingend erforderlich für einen erfolgreichen Bildungs- und Berufsweg. Das Lernen im Kontext der zunehmenden Digitalisierung und das kritische Reflektieren werden künftig integrale Bestandteile dieses Bildungsauftrages sein. (KMK 2016, 4)

Die Digitalisierung eröffnet neue Wege des Lernens und bietet auch für Bibliotheken die Chance, sich als Bildungseinrichtung neu zu positionieren. Didaktisch aufbereitete Lernvideos und Tutorials gehören in einigen Bibliotheken bereits zum Portfolio, andere setzen digitale Lernplattformen und interaktive Tools und Apps ein, um ihren Nutzerinnen und Nutzern ein aktives und selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen.

In diesem Zusammenhang kommt der Bibliothekspädagogik, die einen wichtigen Beitrag zur Medienbildung leisten kann, eine besondere Rolle zu. Sie kann Angebote, die über die Veränderungstrends informieren und einen kritischen Austausch fördern, generieren sowie mithilfe von digitalen Werkzeugen einen besseren Zugang zu den Angeboten der Bibliothek ermöglichen. Auch können Nutzerinnen und Nutzer angeregt werden, selbst digitale Medien wie Videos oder Podcasts kreativ zu gestalten. Sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene entwickelten Bibliotheken

ken in den letzten Jahren neue Angebotsformate, die den reflektierten und kreativen Umgang mit digitalen Medien fördern sollen.

Der folgende Beitrag beschreibt, wie Bibliotheken auf die Veränderungen durch die Digitalisierung reagieren und wie ihre Angebote für unterschiedliche Zielgruppen weiterentwickelt werden. Gefragt wird, ob die pädagogischen Ansätze und die Didaktik den neuen Möglichkeiten und Formen des digitalen Lernens angepasst wurden und inwiefern die Bibliothekspädagogik einen Beitrag leisten kann, der mit der Digitalisierung einhergehenden gesellschaftliche Spaltung entgegenzuwirken.

Bibliotheken und Digitalisierung

In der vom Rat für Kulturelle Bildung beauftragten Studie *Bibliotheken/Digitalisierung/ Kulturelle Bildung. Horizont 2018* (Rat für Kulturelle Bildung 2018) wurden Bibliotheksleitungen hauptamtlich geführter Öffentlicher Bibliotheken in Deutschland nach ihrem Verständnis von Digitalisierung befragt. Am häufigsten wurde die *Veränderung der Kommunikation* genannt, während nur jede vierte Bibliothek das *Selbstverständnis von Kulturinstitutionen und Bildungseinrichtungen* berührt sah (Rat für Kulturelle Bildung 2018, 18). Auf die Frage nach den vorhandenen kulturellen Angeboten und wie sich diese unter dem Einfluss der Digitalisierung verändern, gaben die Bibliotheksleitungen ein breites Spektrum an, darunter sprach- und lesefördernde Veranstaltungen, Bibliotheksführungen mit Tablets oder eine Trickfilmwerkstatt. Die Angebote richteten sich häufig an Kinder und Jugendliche, aber auch an ältere und mobil eingeschränkte Nutzerinnen und Nutzer. Mehrheitlich wurde festgestellt, dass sich die Angebote durch die Digitalisierung in den letzten fünf Jahren verändert haben (Rat für Kulturelle Bildung 2018, 27–28). Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass in fast allen Öffentlichen Bibliotheken in Deutschland „angeleitete Angebote zur Leseförderung und Literaturvermittlung vorhanden [sind]. [...] Bei 94 Prozent der Großstädte und 80 Prozent der mittelgroßen Städte kommt hierbei digitale Technik zum Einsatz“ (Rat für Kulturelle Bildung 2018, 9).

Offen bleibt, welche Qualität diese weiterentwickelten digitalen oder hybriden Bibliotheksangebote haben und inwiefern sie pädagogisch fundiert sind. Ein digital geprägtes Bildungsangebot erfordert eine angepasste didaktische Rahmung. Die Befragung widmet sich allerdings diesem Thema nicht, verweist aber darauf, dass nahezu allen Bibliotheksleiterinnen und -leitern bewusst ist, dass sich mit der Digitalisierung die Qualifikationsanforderungen an das Bibliothekspersonal verändern werden (Rat für Kulturelle Bildung 2018, 30–31).

Die Studie belegt auch, dass der Beitrag der Bibliotheken zur Digitalisierung stark von der digitalen Grundausstattung und den Personalressourcen abhängig ist. So konnten 25 Prozent der Gemeindebibliotheken im Jahr 2018 kein öffentliches WLAN anbieten (Rat für Kulturelle Bildung 2018, 9). Hier zeigt sich deutlich, welche Grenzen

gesetzt sind und dass es dringend erforderlich ist, die notwendigen technischen Voraussetzungen in Bibliotheken zu schaffen, wenn diese auf dem Feld der digitalen Bildung aktiv werden sollen.

Auch die Ergebnisse des Förderprogramms *WissensWandel* des Deutschen Bibliotheksverbandes e. V. (dbv), das von der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien (BKM) und dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) unterstützt wurde, zeigt den Nachholbedarf bei digitalen Angeboten. Das 2020 bis 2023 laufende Programm förderte bundesweit 751 Digitalisierungsprojekte von Bibliotheken und Archiven. Neben der Digitalisierung von Beständen wurden auch Datenbanken und E-Learning-Plattformen ausgebaut sowie Projekte zur Medienbildung entwickelt (dbv 2023a).

Insgesamt lässt sich feststellen, dass sowohl die Öffentlichen Bibliotheken als auch die Wissenschaftlichen Bibliotheken in den letzten Jahren vielfältige Aktivitäten in Angriff genommen haben, um digitale Angebote und die Auseinandersetzung mit ihnen in den Fokus zu rücken (Stang 2018). Neben der Verfügbarmachung von Datenbanken sowie der Onlinenutzung und Onleihe von Print-, Audiomedien und Videos sind es auch Computer- und Konsolenspiele sowie mobile Anwendungen im Kontext von Social Media, die das Portfolio ergänzt haben. Dazu kommen Angebote im Kontext von E-Learning wie digitale Lern- und Sprachkurse sowie Videotutorials. Dabei werden auch unterschiedliche Zielgruppen adressiert.

Fokus Kinder und Jugendliche

Im Zuge der digitalen Transformation veränderten sich die Angebote von Öffentlichen Bibliotheken für Kindertagesstätten und Schulen. Neben dem Einsatz von Tablets in der Veranstaltungsarbeit und der Verwendung von Apps und digitalen Tools wie zum Beispiel *Actionbound* wurden neue Spiel- und Lernformate entwickelt, die dem veränderten Mediennutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen entsprechen (mpfs 2022a; mpfs 2022b). Ein Beispiel ist das Programm zur digitalen Medienbildung der Stadtbücherei Frankfurt am Main mit dem Titel *#iPäd*. Von Bibliothekspädagoginnen wurde ein Pool von 32 Konzepten zur digitalen Medienbildung auf pädagogisch-didaktischer Grundlage entwickelt und das Personal entsprechend geschult, sodass im gesamten Frankfurter Bibliotheksnetz diese Veranstaltungen angeboten werden können (Schmidt 2021, 246–251).

Auch in anderen Bibliotheken entstanden neue crossmediale Formate, die das pädagogische Ziel verfolgen, Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit analogen und digitalen Medien zu fördern und eine Orientierung in der digitalen Medienwelt zu bieten. Befördert wurde diese Entwicklung durch Förderprojekte des dbv in Zusammenarbeit mit Partnern wie der Stiftung Digitale Chancen.

Im Projekt *Lesen macht stark – Lesen und digitale Medien* (2013–2017) lag der Fokus darauf, die Sprach- und Leseförderung mit digitalen Medien zu bereichern und basale Kompetenzen in der Nutzung digitaler Medien und in der Mediengestaltung zu fördern. Kinder und Jugendliche im Alter von drei bis 18 Jahren entwickelten in altersspezifischen Projekten zum Beispiel Fotostorys, erstellten mit Tablets und Apps Comics, Buchtrailer oder Stop-Motion-Filme oder bewerteten Konsolenspiele (dbv 2017).

Im Nachfolgeprojekt *Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien* (2018–2022) sollten „Medien der alltäglichen Nutzung zum Einsatz kommen, damit die Zielgruppe auch nach Projektabschluss die Möglichkeit hat, diese weiter kreativ zu nutzen“ (dbv o. J.). Zur Zielgruppe zählten auch Kinder und Jugendliche, die „weniger privilegiert und deren Zugänge zu Bildung erschwert sind“ (dbv o. J.). Bibliotheken nutzten dieses Förderprogramm und erprobten neue digitale Konzepte. Die Projektinhalte waren vielfältig: Vom Bienen-Roboter („BeeBot“) und Coding über Trickfilm, Buchtrailer und Podcast bis Bilderbuchkino und Projekten mit Instagram.¹

Auch in der dritten Förderphase *Gemeinsam Digital! Kreativ mit Medien* (2023–2027) stehen Kinder und Jugendliche von drei bis 18 Jahren im Fokus, „die in benachteiligten Lebenssituationen gemäß der Risikolagen des Nationalen Bildungsberichts aufwachsen (Erwerbslosigkeit, geringes Einkommen und/oder geringe Qualifikation der Eltern)“ (dbv 2023b). Allerdings bleibt offen, wie diese Zielgruppe erreicht werden soll und welche methodischen Ansätze Teilhabe ermöglichen. Medienarbeit mit sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen benötigt umfangreiche pädagogischen Begleitung, vor allem im Hinblick auf mediale Partizipationsräume und die Förderung von kritisch-reflexiven Kompetenzen, um das eigene Nutzungsmuster zu hinterfragen (Keller-Loibl 2021, 60). Die dbv-Förderprojekte verfolgen in erster Linie den produktionsorientierten Ansatz, der zwar aus wissenschaftlicher Perspektive für diese Zielgruppe relevant ist, aber nur in Verbindung mit einer gezielten kritischen Auseinandersetzung mit Medien und Medieninhalten die Defizite von bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen im Medienumgang ausgleichen kann (Kutscher et al. 2009, 49–50). Dabei ist die Differenzierung als didaktisch-methodisches Prinzip, das sich an der Heterogenität der Lerngruppe sowie an der Individualität eines jeden Lernenden orientiert, von entscheidender Bedeutung (KMK 2021, 5).

Unbestritten ist, dass solche Förderprojekte Impulse und Anregungen für den Einsatz neuer Technologien in der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit liefern und mit einer Projektfinanzierung einen besonderen Anreiz zur Beteiligung bieten. Auch wenn (noch) nicht in allen Öffentlichen Bibliotheken digitale Leseförderung und Medienbildung zum Standard gehören, wurde ein Paradigmenwechsel eingeleitet (Keller-Loibl 2021, 60). Klärungsbedarf besteht darin, wie sich Öffentliche Bibliotheken in der Landschaft der digitalen Bildung insgesamt verorten wollen und welche konkreten Kompetenzen gefördert werden sollen. Das Strategiepapier *Bildung in der digitalen*

1 Auf der Projektseite von „Total digital!“ sind Praxisbeispiele zu finden: <https://www.lesen-und-digitale-medien.de>.

Welt der Kultusministerkonferenz (KMK) definiert für Schülerinnen und Schüler sechs Kompetenzbereiche, die beschreiben, über welche digitalen Kompetenzen diese verfügen sollten:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren (u. a. in digitalen Umgebungen suchen, relevante Quellen finden, Informationen und Daten analysieren),
2. Kommunizieren und Kooperieren (u. a. digitale Kommunikationssysteme, digitale Werkzeuge, ethische Prinzipien),
3. Produzieren und Präsentieren (u. a. digitale Produkte, Urheber- und Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte),
4. Schützen und sicher Agieren (u. a. persönliche Daten und Privatsphäre, Daten sichern),
5. Problemlösen und Handeln (u. a. technische Probleme lösen, digitale Werkzeuge und Medien nutzen),
6. Analysieren und Reflektieren (u. a. Analyse digitaler Medienangebote, Reflektion der Potenziale der Digitalisierung) (KMK 2016, 16–18).

Diese Kompetenzbereiche zeigen, dass Digitalkompetenz weit über die Nutzung der digitalen Medien und Technologien hinausgeht. Schnittmengen zur Informations- und Medienkompetenz finden sich in jedem der sechs Kompetenzfelder.

Digitale Bildung sollte nach Meyer jedoch breiter gefasst werden als im KMK-Strategiepapier, das vorrangig auf technisches Know-how, auf Datenschutzbewusstsein und Problemlösefähigkeit setzt und nicht auf Persönlichkeitsbildung und Mündigkeit abzielt. Ein erster Schritt bestehe darin, Kinder und Jugendliche zu reflektierter Distanz gegenüber der eigenen Mediennutzung anzuregen, was angesichts der Faszinationskraft digitaler Medien nicht einfach sei (Meyer 2020). In den Ergänzungen zum KMK-Strategiepapier wird empfohlen, Bildungsprozesse in den Blick zu nehmen, die sich aus den medialen Lebenswelten der Lernenden ergeben (KMK 2021, 6). Hier könnte die Bibliothekspädagogik ihre Stärken ausspielen: Bibliotheken bieten ideale Voraussetzungen, Kinder- und Jugendliche mit niederschwelligen und partizipativen pädagogischen Angeboten in ihrer freien Zeit zu erreichen. Die bisher entwickelten Konzepte im Rahmen der Förderprogramme nutzen bereits die digitalen Alltagsmedien von Kindern und Jugendlichen und könnten mit spielerischen Methoden für die Chancen und Risiken digitaler Medien sensibilisieren, zum Beispiel in Bezug auf Bildrechte bei Instagram oder Fake News.

Nach ihren Assoziationen zu „Smartphones, Internet und Digitalisierung“ befragt, nannten 14- bis 17-Jährige in der Studie *Wie ticken Jugendliche?* spontan WhatsApp, Instagram, Snapchat, YouTube und Co. Auch Begriffe wie Kommunikation, Kontakte, Freunde und Leute kennenlernen gehörten zu den positiven Assoziationen. Über ein Drittel der befragten Jugendlichen nannten jedoch auch negative Aspekte wie zum Beispiel die Handy- und Onlinesucht, den Verlust des menschlichen Kontakts sowie die Verbreitung von Fake News (Calmbach et al. 2020, 320). Hier zeigt sich ein breites Repertoire an Themen für die Bibliothekspädagogik. Ein Beispiel für ein erfolgreiches

Bibliotheksprojekt zum Thema „Fake News“ ist das Planspiel *Die FakeHunter*, das von der Büchereizentrale Schleswig-Holstein und der Aktion Kinder- und Jugendschutz entwickelt wurde (Reckling-Freitag 2021).

Fokus Erwachsene/Lebenslanges Lernen

Besonders für die Zielgruppe der Erwachsenen ist der digitale Wandel eine immense Herausforderung, da sie sich immer wieder auf neue technologische Veränderungen einstellen müssen und anders als Kinder und Jugendliche in diese Veränderungen nicht hineinwachsen. Die wirtschaftlichen Herausforderungen erfordern von den Menschen permanente Weiterbildung und eben auch Informations- und Medienkompetenz. Dabei gilt es in Zukunft auch die Seniorinnen und Senioren verstärkt in den Blick zu nehmen (Homann 2018). Auch erfordern die verstärkte Migration und der damit einhergehende Bedarf an Unterstützungsstrukturen für das Lernen neue Konzepte für die Arbeit mit Erwachsenen. Inklusion ist ein weiteres Thema, das in diesem Zusammenhang zu nennen ist. Dies zeigt, wie vielfältig die Herausforderungen bezogen auf die Zielgruppe der Erwachsenen sind.

Vor diesem Hintergrund erstaunt es, dass diese Zielgruppe bislang nur sehr zögerlich mit Angeboten und Förderlinien bedacht wird. Natürlich bieten Öffentliche Bibliotheken vielfältige Zugriffe auf digitale Medien und ermöglichen dadurch die Teilhabe. Auch gab es Projekte, E-Learning-Angebote in Zusammenhang mit Erwachsenen-/Weiterbildungseinrichtungen zu etablieren. So konnte zum Beispiel im Rahmen eines Kooperationsprojektes der Stadtbibliothek und der Volkshochschule Ludwigsburg Blended-Learning-Angebote entwickelt werden, in deren Rahmen Teilnehmende der Volkshochschule auf einer Lernplattform der Bibliothek zurückgreifen konnten, um Lerneinheiten ergänzend zum Volkshochschulkurs durcharbeiten zu können (Nachtwey 2017, 113–114). Angebote zur Einführung in digitale Medien, zur Informationsbeschaffung, zur Informations- und Medienkompetenzentwicklung sowie Beratungsangebote zur Informationsrecherche haben dazu beigetragen, dass Öffentliche Bibliotheken im Bildungsbereich in Bezug auf das Thema Digitalisierung eine wichtige Funktion einnehmen.

Allerdings fehlt es im bibliothekspädagogischen Kontext an erwachsenenpädagogischen Zugängen, da die Bibliothekspädagogik in Öffentlichen Bibliotheken den Fokus bislang vor allem auf Kinder und Jugendliche gerichtet hat.

Fokus Studierende und Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler

Die Hochschulen sind auf dem Weg der digitalen Transformation in Lehre und Studium. Diese Entwicklung stellt neue Anforderungen an Hochschulbibliotheken. Ein stärker digital geprägtes Lehrangebot erfordert eine entsprechend angepasste Bibliotheksdidaktik. Dies betrifft nicht nur das Angebot an Schulungen und Bildungsangeboten jeglichen Formats, die zunehmend digital in Form von Lernvideos oder Tutorials entwickelt werden, sondern auch die Anpassung des Lernorts Bibliothek an die neue digitale Lehr- und Lernkultur.

In den Empfehlungen zur Digitalisierung in Lehre und Studium des Wissenschaftsrates heißt es dazu:

In einer zunehmend digital geprägten Lehre werden Hochschulbibliotheken zu interaktiven Lernorten mit vielfältigen Nutzungsszenarien und sollten darauf räumlich und konzeptionell vorbereitet sein. (Wissenschaftsrat 2022, 10)

Der Wissenschaftsrat empfiehlt den Hochschulen, neue didaktische Konzepte für die digitale Lehre zu entwickeln. Diese digitalen Lehrformate sollen genutzt werden, „um Studierenden eine intensive Lernerfahrung mit verschiedenen Arten des Lernens zu ermöglichen und das selbstbestimmte, individuelle und kollaborative Lernen zu fördern“ (Wissenschaftsrat 2022, 8).

Lehrende benötigen Weiterbildungsangebote, damit sie neue didaktische Lehr- und Prüfungskonzepte erproben und deren vielfältige Möglichkeiten ausschöpfen können (Wissenschaftsrat 2022, 8). Von diesen Weiterbildungsangeboten konnten in den letzten Jahren auch Mitarbeitende von Hochschulbibliotheken profitieren.

Doch auch im Hochschulbereich muss sich die Bibliothekspädagogik neu sortieren. Unter der Perspektive des Shift from Teaching to Learning und des damit verbundenen Kulturwandels an Hochschulen (Becker/Stang 2022) werden veränderte didaktische Zugänge notwendig. Wissenschaftliche Bibliotheken sollten hier spezifische Lehr-/Lernkonzepte entwickeln, die es den Nutzerinnen und Nutzern möglich machen, die Potenziale des digitalen Wandels auszuschöpfen, aber auch dessen Probleme zu reflektieren. Themen wie Data Literacy, Datenschutz, wissenschaftliches Arbeiten mit KI, digitales Wissensmanagement und Informationsethik werden immer wichtiger, haben aber bisher kaum Eingang in das Schulungsangebot von Wissenschaftlichen Bibliotheken gefunden. Es bedarf Lernorte, die das digitale Arbeiten, Lernen und Forschen ermöglichen und den Erwerb digitaler Kompetenzen fördern. Die Entwicklung rund um Künstliche Intelligenz wie ChatGPT zeigt, wie wichtig eine kompetente, auch pädagogische Begleitung der Veränderungsprozesse ist.

Herausforderung

Die Digitalisierung und der beschleunigte digitale Wandel erfordern in allen gesellschaftlichen Kontexten ein agiles Reagieren. Dies wird deutlich, wenn man sich zum Beispiel die Entwicklung der Nutzerzahlen von ChatGPT anschaut. Nachdem es im November 2022 kostenfrei auf den Markt gekommen war, hatte ChatGPT innerhalb von fünf Tagen eine Million Nutzer und stellte damit „einen Rekord für die am schnellsten wachsende Nutzerbasis in der Geschichte einer Webanwendung auf“ (Tooltester 2023). Wenn man davon ausgeht, dass sich die Verbreitungsgeschwindigkeit zukünftiger digitaler Technologien kaum abschwächen dürfte, wird deutlich, welche Herausforderungen sich für die Bibliothekspädagogik ergeben. Es bedarf didaktischer Konzepte, die sich schnell an die neuen Herausforderungen anpassen lassen. Dabei wird die Selbststeuerung der Lernprozesse durch die Lernenden immer wichtiger werden. Lehrpersonen werden Lernprozesse stärker moderieren denn vorgeben müssen. Dazu bedarf es aber auch einer lernförderlichen Umgebung. Lernberatung und Individualisierung der Angebote werden wichtige Bereiche sein, wenn Öffentliche und Wissenschaftliche Bibliotheken der Heterogenität ihrer Zielgruppen gerecht werden wollen.

Meyers Perspektive auf die Digitalisierung darf hinterfragt werden: „Wir müssen also lernen, das Oberflächen-Geklimper mit den neuen Medien zu durchschauen und beharrlich zu fragen: Was war der Mehrwert der Arbeit mit digitalen Medien?“ (Meyer 2020). Vielmehr wird es in der Bibliothekspädagogik darum gehen, digitale Medien als Handwerkszeug für pädagogische Prozesse zu nutzen und zur Förderung digitaler Schlüsselkompetenzen beizutragen. Damit dies gelingen kann, bedarf es eines differenzierten pädagogischen Konzepts, das die Potenziale und Grenzen der Digitalisierung reflektiert.

Fazit

Öffentliche und Wissenschaftliche Bibliotheken werden auch in Zukunft zentrale Dienstleisterinnen für die Verfügbarmachung von Informationsoptionen für alle Bevölkerungsschichten bleiben. Die verschiedenen Zugänge und Angebote im physischen wie auch im digitalen Bereich werden zunehmend ineinandergreifen müssen. Konzepte wie *Hybridbibliothek* (Kempf 2014) oder *Blended Library* (Reiterer et al. 2016) geben Hinweise darauf, in welche Richtung die Entwicklung gehen könnte. Diese Verknüpfung von analog und digital spielt auch vor dem Hintergrund eine wichtige Rolle, dass der physische Ort Bibliothek nach wie vor eine große Bedeutung hat und gerade dort Bevölkerungsgruppen, die keine große Affinität zur digitalen Entwicklung haben, an digitale Optionen herangeführt werden können. Die COVID-19-Pandemie hat gezeigt, wie wichtig Begegnungen und Austausch in realen Räumen für Lernende sind.

Zum anderen benötigen auch digital Affine Medien- und Digitalkompetenz, um mit den komplexen Strukturen digitaler Medien umgehen zu können. Hier ist die Bibliothekspädagogik in besonderem Maße gefordert.

Auf methodischer Ebene besteht noch Entwicklungspotenzial: Ein digital geprägtes Angebot erfordert eine angepasste Bibliotheksdidaktik. Lernprozesse mit digitalen Medien sind nach Kerres *anders* zu gestalten. So können Lernangebote mit digitalen Medien selbstgesteuertes Lernen fördern und flexibel organisiert werden, um der Vielfalt der Lernenden entgegenzukommen. Handlungs- und problemorientierte didaktische Methoden eignen sich in besonderer Weise (Kerres 2018, 143–144), um ein agiles und projektorientiertes digitales Lernen und Arbeiten zu unterstützen.

Insgesamt bietet die Digitalisierung für die Bibliothekspädagogik die Chance, Bibliotheken zu dynamischen Bildungszentren zu entwickeln, die sowohl analoge als auch digitale Ressourcen anbieten und die mit neuen pädagogischen Ansätzen das Lernen im 21. Jahrhundert unterstützen. Die Herausforderung besteht darin, die Vorteile der Digitalisierung zu nutzen, um die Ziele der Bibliothekspädagogik zu erreichen. Dazu gehört die Förderung von Teilhabe und Medienmündigkeit ebenso wie die Entwicklung digitaler Lernarrangements, die individualisierte Lernprozesse und selbstgesteuertes Lernen unterstützen.

Literatur

- Becker, A.; Stang, R. (2022): Kulturwandel und Innovation. Lernwelt Hochschule 2030 aus Perspektive des Projekts. In: R. Stang; A. Becker (Hrsg.): *Lernwelt Hochschule 2020. Konzepte und Strategien für eine zukünftige Entwicklung*. Berlin; Boston: De Gruyter Saur, 249–256.
- Bundesregierung (Hrsg.) (2021): *Digitalisierung gestalten. Umsetzungsstrategie der Bundesregierung*. 6. Aufl. Berlin: Presse- und Informationsamt der Bundesregierung.
- Calmach, M.; Flaig, B.; Edwards, J.; Möller-Slawinski, H.; Borchard, I.; Schleier, I.: (2020): *Wie ticken Jugendlichen? Sinus-Jugendstudie 2020. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*. Bonn.
- dbv – Deutscher Bibliotheksverband e. V. (Hrsg.) (o. J.): *Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Medien*. <https://www.bibliotheksverband.de/total-digital-lesen-und-erzaehlen-mit-digitalen-medien>.
- dbv – Deutscher Bibliotheksverband e. V. (Hrsg.) (2017): *Lesen macht stark. Lesen und digitale Medien. Ausgewählte Projektkonzepte der Lese- und Sprachförderung mit digitalen Medien für Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen von 3 bis 18 Jahren aus der Praxis 2013–2018*. Berlin: dbv. <https://www.bibliotheksverband.de/sites/default/files/2020-12/Brosch%C3%BCre%20lesen%20mach%20stark.pdf>.
- dbv – Deutscher Bibliotheksverband e. V. (Hrsg.) (2023a): *WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von NEUSTART KULTUR. Abschlussdokumentation*. Berlin: dbv. <https://www.bibliotheksverband.de/wissenswandel-digitalprogramm-fuer-bibliotheken-und-archive-innerhalb-von-neustart-kultur>.
- dbv – Deutscher Bibliotheksverband e. V. (Hrsg.) (2023b): *Programminformation. „Gemeinsam Digital! Kreativ mit Medien“ Ein Programm des Deutschen Bibliotheksverbands e. V. (dbv) im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ (2023–2027)*. https://www.bibliotheksverband.de/sites/default/files/2023-02/Programminformation_GD%20Stand%2021.2.23.pdf.

- Homann, B. (2018): Lernen 60plus. Neue Optionen für Öffentliche Bibliotheken. In: R. Stang; K. Umlauf (Hrsg.): *Lernwelt Öffentliche Bibliothek. Dimensionen der Verortung und Konzepte*. Berlin; Boston: De Gruyter Saur, 189–199.
- Keller-Loibl, K. (2021): Entwicklung und Perspektiven der Bibliotheksarbeit mit Kindern und Jugendlichen. In: K. Keller-Loibl (Hrsg.): *Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit*. 3. Aufl. Bad Honnef: Bock + Herchen, 13–73.
- Kempf, K. (2014): Bibliotheken ohne Bestand? Bestandsaufbau unter digitalen Vorzeichen. *BIBLIOTHEK – Forschung und Praxis* 38/3, 365–397. <https://doi.org/10.1515/bfp-2014-0057>.
- Kerres, M. (2018): *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. 5. Aufl. Berlin; Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110456837>.
- KMK – Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2016): *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. Berlin: KMK. https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf.
- KMK – Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2021): *Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie der Kultusministerkonferenz*. Berlin: KMK. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf.
- Kutscher, N.; Klein, A.; Lojewski, J.; Schäfer, M. (2009): *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen. Konzept zur inhaltlichen, didaktischen und strukturellen Ausrichtung der medienpädagogischen Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit*. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022a): *JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022>.
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022b): *KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Stuttgart. <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022>.
- Meyer, H. (2020): *Arbeit mit digitalen Unterrichtsmedien. Plädoyer für eine didaktisch fundierte Unterrichtsentwicklung in 9 Punkten*. <https://unterrichten.digital/2020/05/14/hilbert-meyer-digitalisierung-unterricht/>.
- Nachtwey, F. (2017): Bibliotheken und mobiles Lernen. Neue Services der Wissensvermittlung. In: F. Thissen (Hrsg.): *Lernen in virtuellen Räumen. Perspektiven des mobilen Lernens*. Berlin; Boston: De Gruyter Saur, 110–124.
- Rat für Kulturelle Bildung e. V. (Hrsg.) (2018): *Bibliotheken/Digitalisierung/Kulturelle Bildung. Horizont 2018*. https://www.bosch-stiftung.de/sites/default/files/publications/pdf/2018-09/RFKB_Bibliotheken_Digitalisierung_Kulturelle%20Bildung.pdf.
- Reckling-Freitag (2021): Mit den FakeHuntern auf der Jagd nach Falschmeldungen. In: K. Keller-Loibl (Hrsg.): *Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit*. 3. Aufl. Bad Honnef: Bock + Herchen, 251–257.
- Reiterer, H.; Rädle, R.; Butscher, S.; Müller, J. (2016): Blended Library. Neue Zugangswege zu den Inhalten wissenschaftlicher und öffentlicher Bibliotheken. *BIBLIOTHEK – Forschung und Praxis* 40/1, 7–20. <https://doi.org/10.1515/bfp-2016-0010>.
- Schmidt, T. (2021): #iPäd. Das Programm zur digitalen Medienbildung mit Tablets und Apps der Stadtbücherei Frankfurt am Main. In: K. Keller-Loibl (Hrsg.): *Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit*. 3. Aufl. Bad Honnef: Bock + Herchen, 246–251.
- Stang, R. (2018): Digitale Lernoptionen als Add On. Perspektiven für neue Angebotskonzepte. In: R. Stang; K. Umlauf (Hrsg.): *Lernwelt Öffentliche Bibliothek. Dimensionen der Verortung und Konzepte*. Berlin; Boston: De Gruyter Saur, 131–139.
- Tooltester (2023): *ChatGPT-Statistiken 2023*. <https://www.tooltester.com/de/blog/chatgpt-statistiken/>.
- Wissenschaftsrat (Hrsg.) (2022): *Empfehlungen zur Digitalisierung in Lehre und Studium*. <https://www.wissenschaftsrat.de/download/2022/9848-22.html>.