

#BIBLIOTHEKSSPRECH

Sig|na|tur, die



für dich nicht zugängliches
Lager für unsere Bücher.
Diese kannst du über
den HilKat bestellen.

#IDEE

Im Rahmen einer Fortbildung fiel dem Team der Öffentlichkeitsarbeit auf, dass immer wieder die gleichen Begriffe aus der Bibliothekswelt bei den Nutzenden für Verwirrung sorgten und erklärt werden müssen. Daraufhin entstand die Idee eines Wörterbuchs „Bibliothekarisch – Deutsch“, in dem kurz bibliothekarische Begriffe für „Normalsterbliche“ erklärt werden. Beim ersten Brainstorming ergab sich bereits eine große Sammlung von Fachbegriffen, mit denen weiter gearbeitet werden konnte.

Hand|ap|pa|rat, der



#DESIGN

Um diese für Infoscreens, Blog und Social-Media-Kanäle wie Instagram tauglich zu machen, wurde ein wiedererkennbares Design entworfen. Es ist an das Corporate Design angelehnt, das die UB für den kooperativ bespielten Instagram-Kanal der Universität Hildesheim verwendet hatte. Inhaltlich besteht ein Beitrag aus einem der Fachbegriffe und seiner zugehörigen Erläuterung, die an die Begriffserläuterung des Duden angelehnt ist.

#SPIEL

In einer weiteren Teambesprechung wurden dann die bisherigen Konzepte vorgestellt, wobei eine Kollegin vorschlug, daraus ein Spiel analog zu Memory™ zu entwickeln. Diese Idee hatte Potential und wurde sofort umgesetzt. Der erste Prototyp bestand aus einem Set von 8 Begriffen und den dazugehörigen Erläuterungen. Im Laufe der Zeit wurde dies immer weiter ergänzt. Allerdings stagnierte anschließend der Prozess, da unklar war, wie es mit dieser Idee weitergehen sollte.



Bücher, die außerhalb
der Bibliothek stehen;
mehr erfährst du an
der Information

#OER

Bevor das Projekt in der Schublade verschwindet und dort verstaubt, hat sich das Team der Öffentlichkeitsarbeit für den #Freiraum auf der BiblioCon 2023 in Hannover beworben und dort in einem Slot mit Kolleg*innen aus anderen Bibliotheken gespielt. Die Reaktionen waren durchweg positiv. Es wurde sogar gefragt, wo man das Spiel kaufen kann und ob es online zur Verfügung gestellt wird. Die Wahl fiel dann auf die Plattform Twillo, wo es heruntergeladen werden kann.

Such|schlitz, der

#ZIELGRUPPE

Der ursprüngliche Plan war es, die Nutzenden auf unterhaltsame Weise bibliothekarisch zu bilden. Während der Feedbackrunde auf der BiblioCon im letzten Jahr wurde zudem angeregt, das Spiel im bibliothekarischen Ausbildungsprozess zu verwenden, da nicht nur Nutzende in die Sprache der Bibliothek eingeführt werden müssen, sondern auch berufliche Einsteiger*innen. Auf spielerische Art kann so das Sprechen in einer gemeinsamen Sprache trainiert werden.



Mag|azin, das



Kombination aus
Buchstaben und Zahlen,
anhand derer du Bücher
in der Bibliothek findest



auch Suchleiste oder Suchfeld
genannt; dient der Eingabe
von Suchbegriffen, z. B. in
einem Bibliothekskatalog
wie unserem HilKat