



Technische
Universität
Braunschweig



„Lost in Antarctica“ – oder was der Südpol mit Informationskompetenzvermittlung zu tun hat

Dr. S. Kibler, Januar 2016

Agenda

Rahmenbedingungen und Projektansatz

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Die Lerninseln

Ausblick



Rahmenbedingungen und Projektansatz

Lokale Rahmenbedingungen in Braunschweig (BS)

- Doktorandenworkshops für Doktoranden des Maschinenbaus (strukturiertes Doktorat)
- Hier: große Zufriedenheit (Nachweis durch EvaSys)
- Dann: Reakkreditierung des Studiengangs Maschinenbau/Wirtschaftsingenieurwesen
 - Möglichkeit für Implementierung neuer Inhalte!
- Wunsch der Studiengangsverantwortlichen: Teilmodul zur Informationskompetenzvermittlung an Studierende dieser Fachrichtung
- Zielgruppe: ca. 250 Studierende
- Pflichtlehrveranstaltung, 2 Credit Points

Rahmenbedingungen und Projektansatz

- Start: Winter 2016/17
- Gewünschte Inhalte:

Katalog-, Datenbank-, Internetrecherche

Recherestrategie

Literaturverwaltung

Urheberrecht

Zitieren/Bibliografieren

Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis

Wissenschaftliches Schreiben

Wissenschaftliche Literatur erkennen

Zeitmanagement

OA und eigenes Publizieren

Rahmenbedingungen und Projektansatz

Projektansatz

- Verbundprojekt mit Hannover (H) und Clausthal (C)
 - ... aufgrund ähnlicher Fächerstruktur (Maschinenbau ebenfalls Kernfächer)
 - ... aufgrund räumlicher Nähe
 - ... zur besseren Vernetzung der Akteure und Finanzierung des Projekts
- Blended Learning (Großgruppeneignung, Einsatz moderner Medien)
- Gamification als konzeptionelle Erweiterung zu Blended Learning (didaktische Passung zu Blended Learning, Steigerung der Lernmotivation der Studierenden)

Ziel: standortübergreifende Konzeption einer nachnutzbaren, gamifizierten, modularisierten Blended-Learning Lehrveranstaltung zur Vermittlung von IK an Großgruppen

Agenda

Rahmenbedingungen

Was ist Gamification?

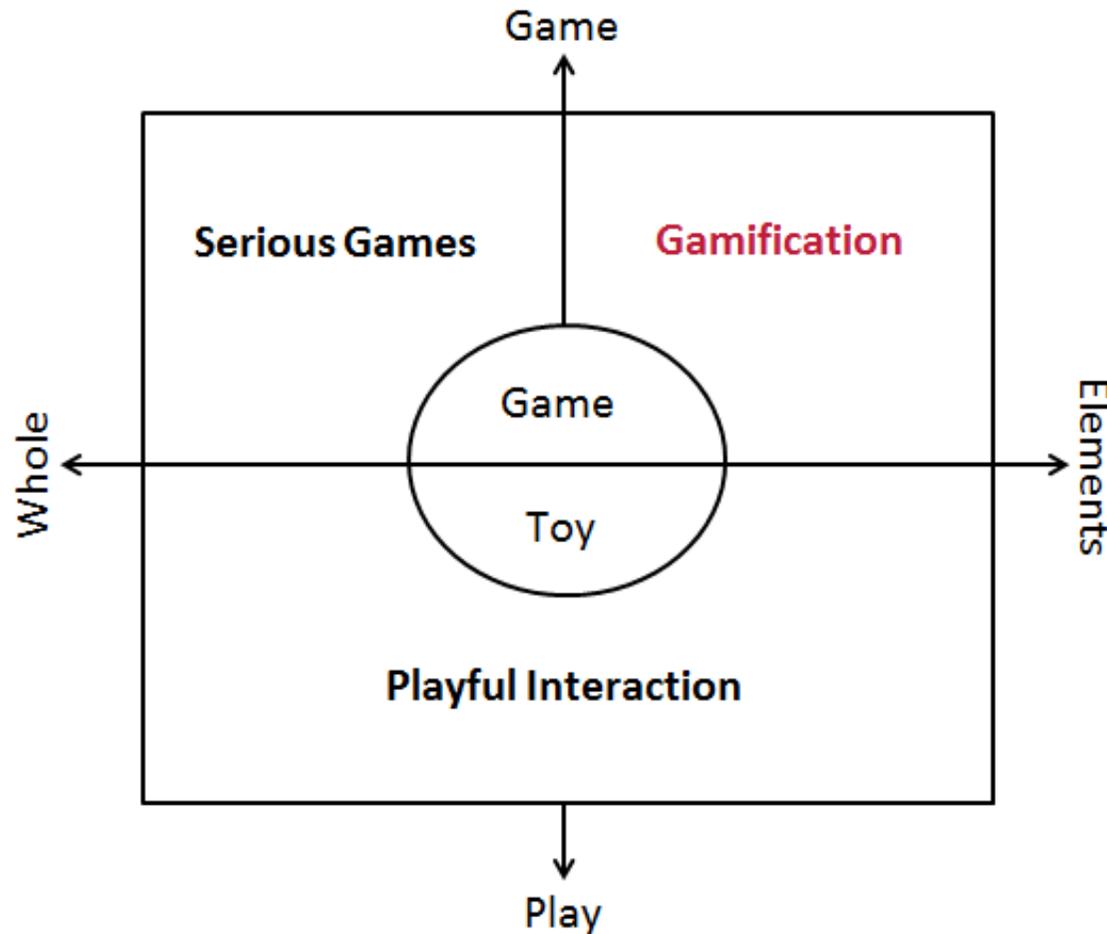
Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Die Lerninseln

Ausblick



Was ist Gamification?



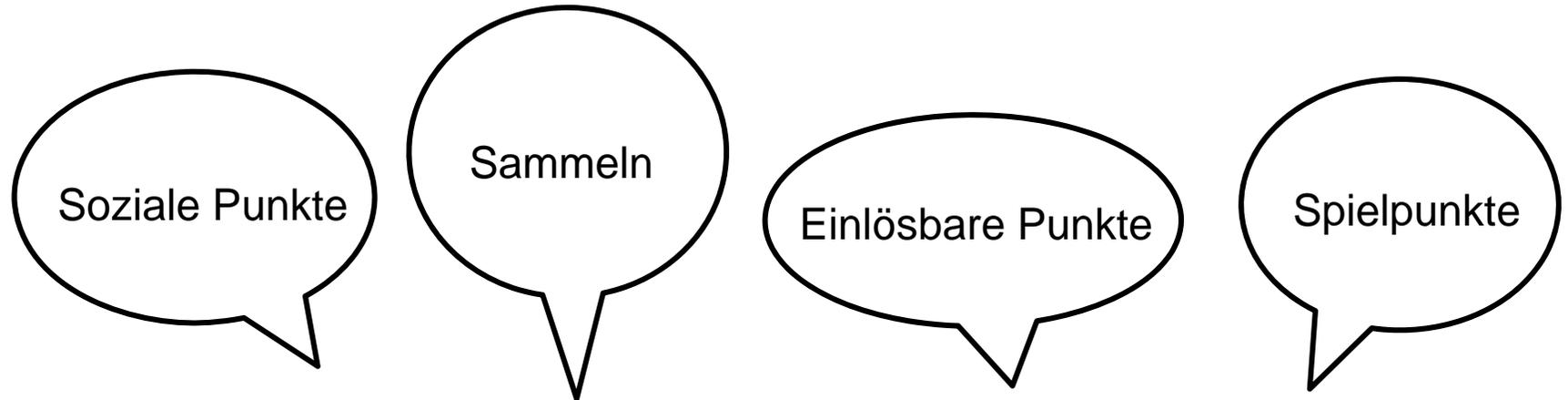
Gamification bezeichnet die Verwendung von Spiel-Design-Elementen in spielfremden Kontexten.

Quelle: Deterding et al. 2011

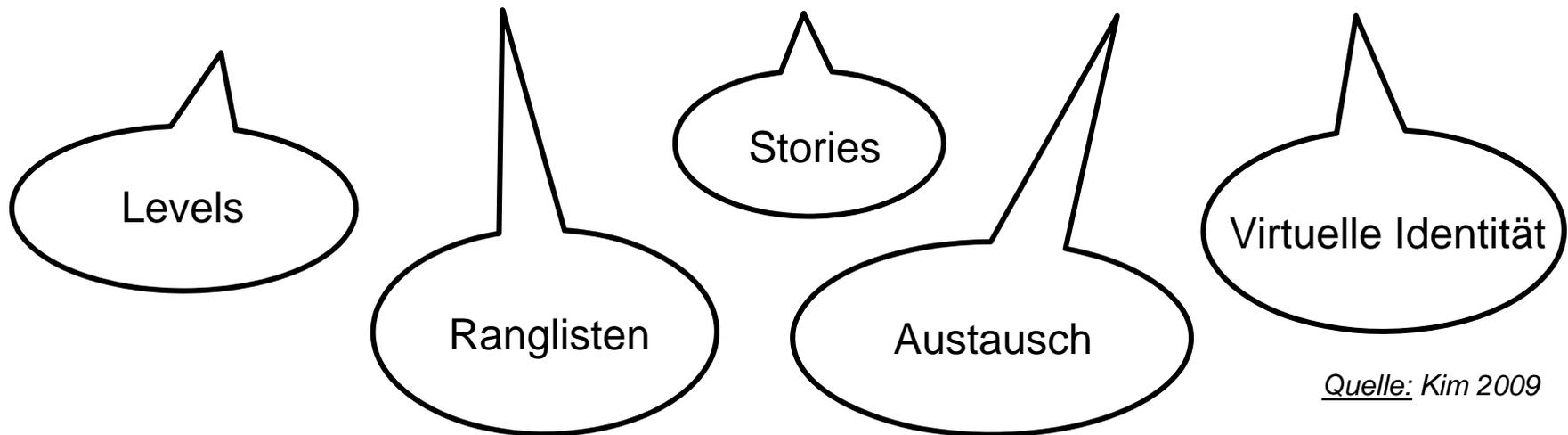
Foliendesign: L. Eckardt



Was ist Gamification?



Welche Spielmechanismen habe ich zur Auswahl?



Quelle: Kim 2009

Foliendesign: L. Eckardt

Agenda

Rahmenbedingungen

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Die Lerninseln

Ausblick



Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Herausforderungen bei der Spielkonzeption

- Gamification für 250 Studierende: komplex
- 12 Lerninseln sehr umfangreich!
- In der UB kein Know-How zur Gamification in größerem Maße vorhanden

Lösung zur Spielkonzeption: Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

- Seminarangebot des Instituts für Wirtschaftsinformatik
- Seminar, in dem Projekte bearbeitet und in den meisten Fällen auch nachhaltig umgesetzt werden (z. B. „Sandkasten“-Projekt)
- Eingebettet in Studienstrukturen, 5 Credit Points, je nach Studiengang Benotung
- Zielgruppe: Studierende der Studiengänge Wirtschaftsinformatik (hier Pflichtmodul), alle interessierten Studierenden

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

- SoSe 2015: erstes Innovationsprojekt für Spielkonzeption für die UB Braunschweig
- Aufgabe: Einbettung der von den Bibliotheken gelieferten Lehrkonzepte für jeweilige Lerninseln in ein realitätsnahes Narrativ und eine Spielstruktur
- Insgesamt 45 Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen eingeschrieben
- Betreuung der Studierenden seitens der Wirtschaftsinformatik und der UB

Agenda

Rahmenbedingungen

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Die Lerninseln

Ausblick



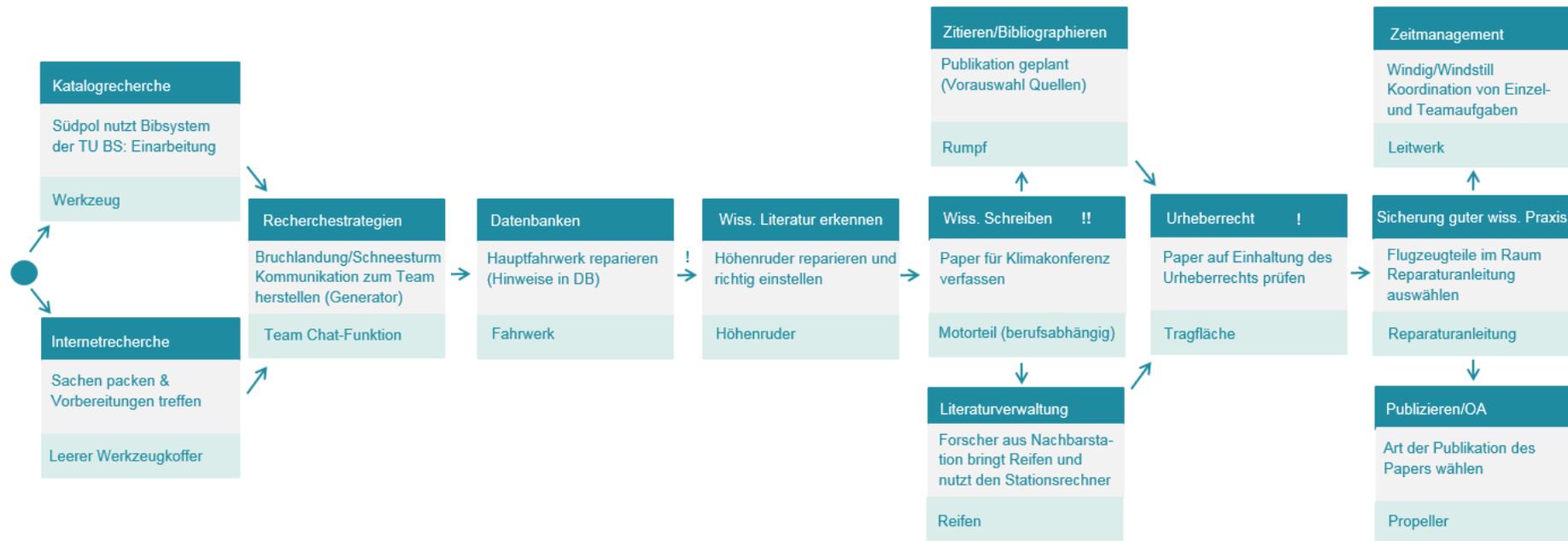
Die Lerninseln

Was ist eine Lerninsel?

- Teil eines Lernpfades
- Analog zu Inhalten 12 Lerninseln für BS, z. B. Lerninsel „Recherchestrategie“, „Urheberrecht“ etc.
- Lernpfade für BS, H und C sehen unterschiedlich aus
- Eine Lerninsel stellt jeweils einen Teil des Spiels dar, der erfolgreich und unter bestimmten Bedingungen gespielt werden muss, bevor weitere Lerninseln freigeschaltet werden
- Verbindendes Narrativ
- Ziel: Absolvierung aller Lerninseln, dann Scheinerwerb

Die Lerninseln

Lernpfad und grobe Storyline Braunschweig



Foliendesign: L. Eckardt

Agenda

Rahmenbedingungen

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Die Lerninseln

Ausblick



Ausblick

Kommende Aufgaben

- Technische Umsetzung für Braunschweig, Programmierung der Lerninseln
- Weiterentwicklung der Spielgrafik-Elemente
- Weitere studentische Innovationsprojekte für die Anpassung der Geschichte an die Lerninseln für C und H
- Voraussichtlich Beta-Testversion des Spiels für Braunschweig im Sommer 2016 (studentische Innovationsprojekte, freiwillige des Studiengangs Masch.bau/Wirtschaftsingenieurwesen)
- Danach Programmierung für C und H
- Start für ersten Durchgang Studierende Masch.bau/Wirtschaftsingenieurwesen im Winter 2016/17
- Danach Freigabe für andere Interessierte und Fächer (Open Educational Ressource)

Kontakt

Projektleitung:

Dr. S. Kibler

Universitätsbibliothek Braunschweig
Pockelsstr. 13
38106 Braunschweig

s.kibler@tu-braunschweig.de
Tel.: 0531-391 5004

Literatur

Deterding, S. et al. (2011): Gamification: Toward a Definition. Paper presented at the CHI 2011 Workshop Gamification, Vancouver, Canada.

