

Let's play

Gaming in den IK-Kursen der UB Bochum

RUB

Zielgruppen

- Studierende im Bachelorstudium (Jährlich ca. 4.000 Studierende)
- SchülerInnen der Oberstufe (Jährlich ca. 1.700 Schülerinnen und Schüler)

Gaming-Elemente

- Moodle-Kurse mit Gaming-Elementen
 - Kreuzworträtsel
 - Lückentexte
 - Quizfragen

- Kahoot Quiz zur Festigung des vermittelten Wissens
- Erkundung der Bibliothek über die App BIPARCOUR

entstanden aus:

- Bibliotheksralleye für Grundschulkindern
- Stattrundgänge (statt Bibliotheksrundgängen) für Oberstufenschüler zur Vorbereitung auf die Facharbeit

Beteiligte

- Zentrale E-Learning Einrichtung der RUB (RUBel)
- Juristische Fakultät der Universität
- Studierende der TH Köln
- Auszubildende zum Fachangestellten für Medien und Informationsdienste

Verbesserungen gegenüber reinem Frontalunterricht

- Ansprache verschiedener Sinne
- Auflockerung durch aktivierende Elemente
- Informationen werden besser aufgenommen und behalten
- Durch Wettbewerb wird Ehrgeiz geweckt, die erlernten Inhalte abzurufen und anzuwenden
- Generation Z wird besonders durch den Einsatz digitaler Inhalte motiviert

Ausblick

- BIPARCOURS ab 2019 im Einsatz
- Moodle Kurse mit Gaming Elementen für Jura-Studierende als OER auf der Open Access Plattform der Ruhr-Universität

Literatur

- Hale, Jennifer : Gaming in der Vermittlung von Informationskompetenz an Hochschulbibliotheken : Chancen und Grenzen gaming-basierter Vermittlungsformen (2017)
- Knautz, Kathrin : Gamification in der Hochschuldidaktik - Konzeption, Implementierung und Evaluation einer spielbasierten Lernumgebung (2015)
- Rittel, Julia : Biparcours am Berufskolleg (2016)
- Bartels, Sarah; Jochem, Cornelia : Gaming in der Bibliothek : ein Serious-Game-Konzept zur Vermittlung von Informationskompetenz (2011)