

IBlendiko

Entwicklung innovativer Blended Learning Szenarien für Informationskompetenzvermittlung in Großgruppen unter Einbindung des Gamification-Ansatzes

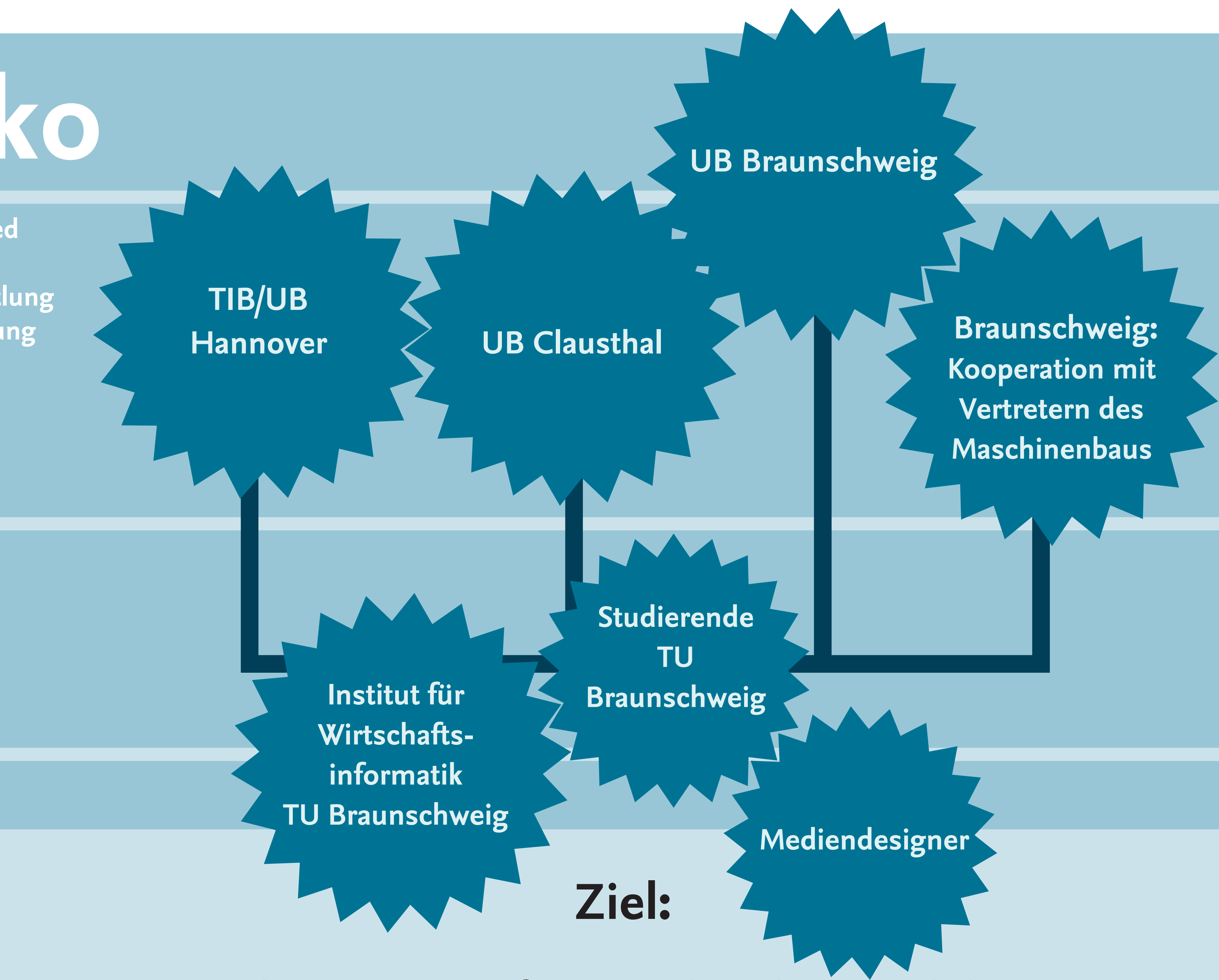
Konzeptionelle Realisierung

Technische Realisierung

Projektleitung

Inhaltliche Realisierung

Gestalterische Realisierung



Ziel:

eine modularisierte, gamifizierte, nachnutzbare Blended Learning Lehrveranstaltung zur Vermittlung von Informationskompetenz an Großgruppen

Lost in Antarctica

Webanwendung als gamifizierte Lernumgebung



Spielstart: Erstellung einer virtuellen Identität

Spielgeschichte:

„Lost in Antarctica“ handelt von sechs Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, die zu einer Forschungsexpedition an den Südpol reisen.

Aufgrund eines Schneesturms erleiden sie eine Bruchlandung. Daraufhin ist neben der Forschung auch noch die Reparatur des defekten Flugzeugs notwendig.



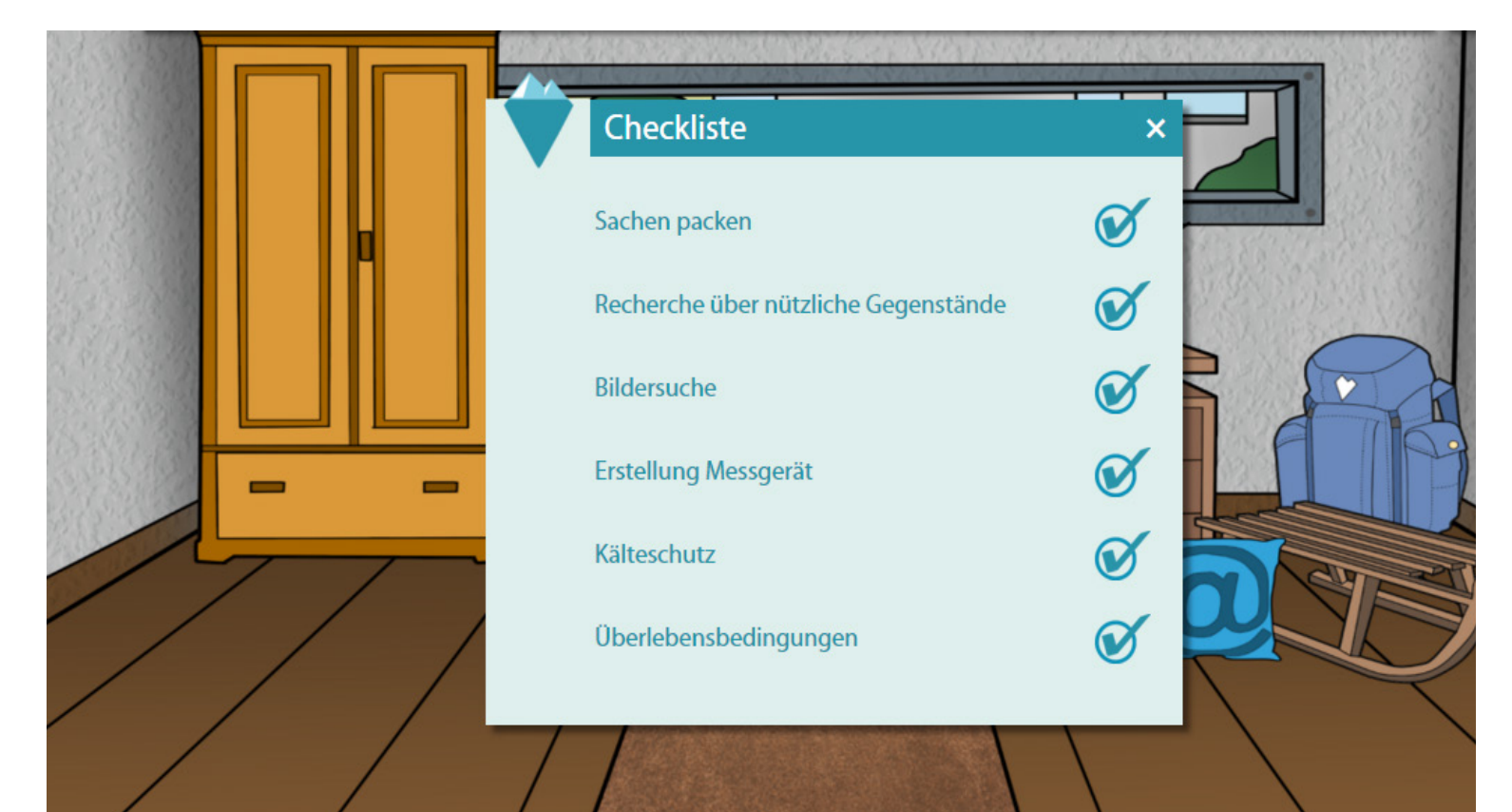
Flur für die Auswahl der freigeschalteten Level



Beginn des Levels Internetrecherche: Einbettung in die Spielgeschichte

Virtuelle Identität:

- Avatarerstellung und Vergabe eines Nicknamens
- Über 3.000 Möglichkeiten zur Individualisierung (z.B. Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Brille)
- Berufswahl in Anlehnung an Vertiefungsmöglichkeiten des Studiengangs Maschinenbau



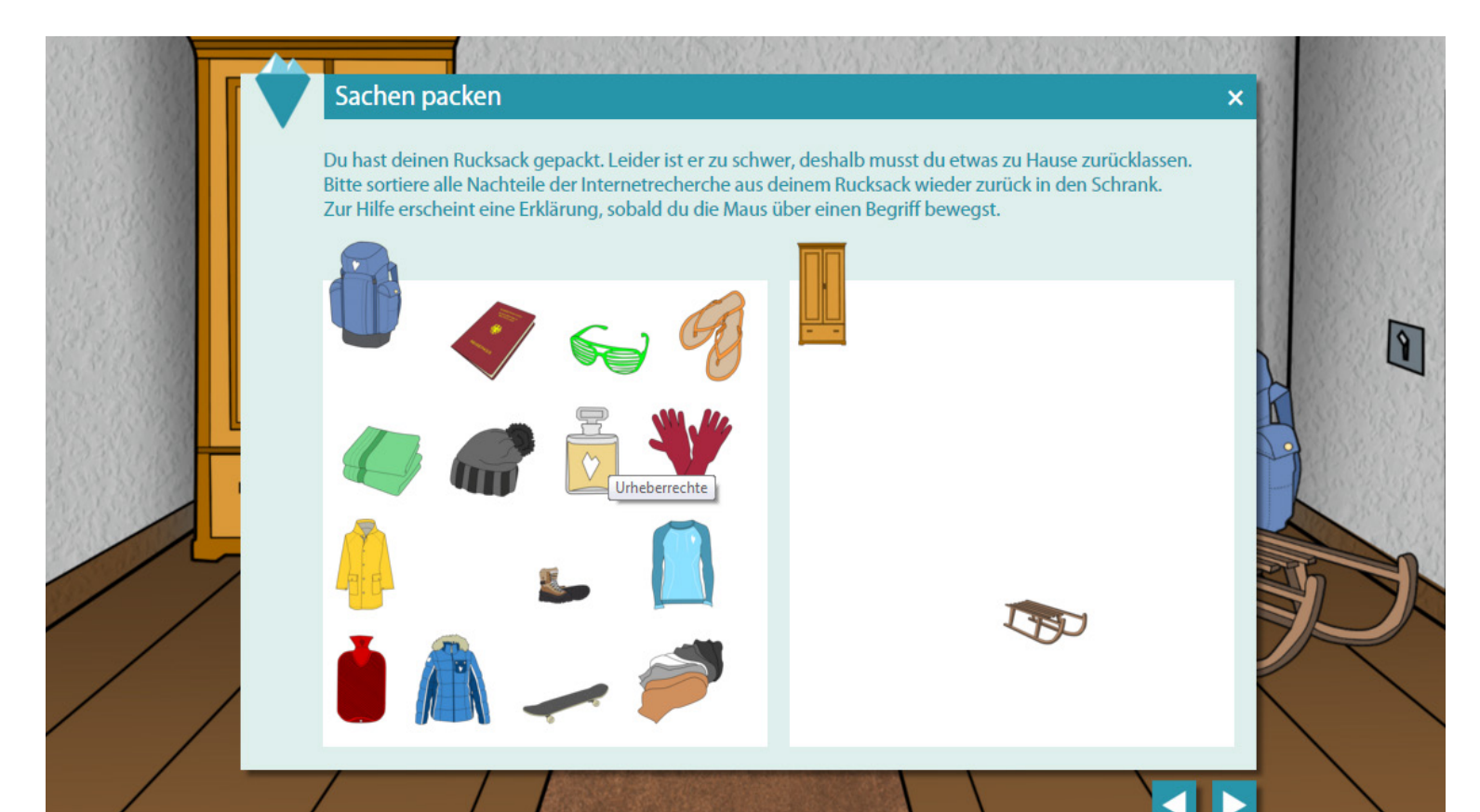
Checkliste Internetrecherche: muss von Studierenden erfolgreich abgeschlossen werden

Identischer Levelaufbau:

- Checkliste erfolgreich bearbeiten
- Im Wechsel Wissen aneignen und Aufgaben lösen
- Pro Level max. 300 Punkte: Mindestanforderung sind 100 Punkte und 200 Punkte dienen als virtuelle Währung im Tausch gegen Minispiele
- Flugzeugbauteil als Belohnung für erfolgreichen Abschluss eines Levels



Checklistenpunkt „Sachen packen“: Wissensvermittlung



Checklistenpunkt „Sachen packen“: Drag and Drop Aufgabe