

Lost in Antarctica: Serious Game zum Erlernen von Informationskompetenz

Simone Kibler und Linda Eckardt

Einleitung und Motivation

Die UB Braunschweig initiierte auf der Basis eines konkreten Bedarfs des Faches Maschinenbau die Entwicklung eines Serious Games' im Bereich der Informationskompetenzvermittlung. Mit Gamification wurden im Vorfeld bereits positive Erfahrungen in der Arbeit mit Studierenden gesammelt. Außerdem ist diese Form der Lehre ein strategisches Handlungsfeld der Hochschule.

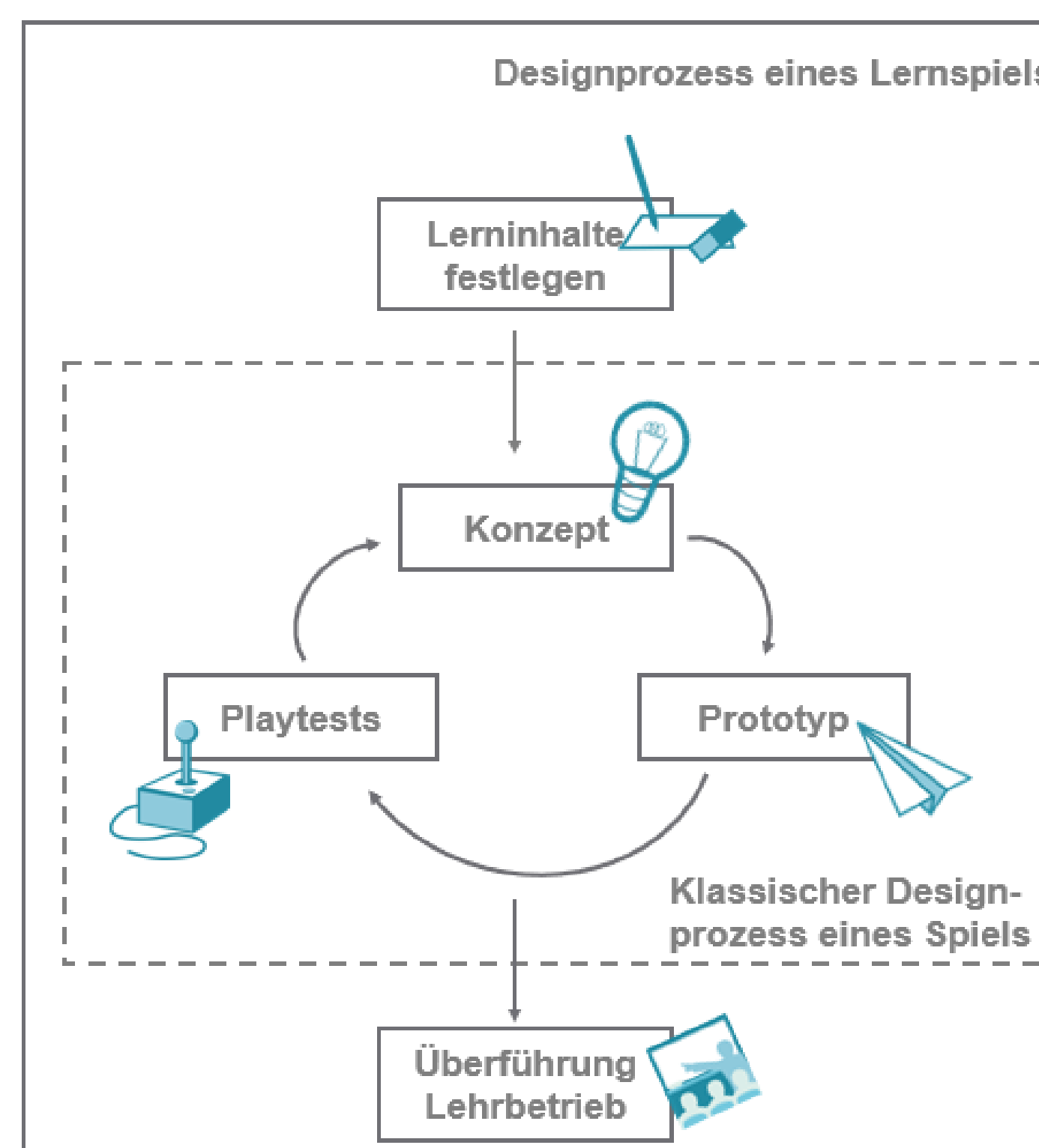
Als Alternative zum klassischen Vorlesungsformat wurde in der Gamifizierung einer Lehrveranstaltung das Potential erkannt, Studierende in besonderer Weise zu motivieren und somit ihr Interesse am Themengebiet Informationskompetenz zu stärken. Weiterhin wurde eine weitgehende zeitliche und räumliche Unabhängigkeit im Vermittlungskontext erreicht, der Einsatz von Bibliothekspersonal optimiert und eine innovative Lösung zur Informationskompetenzvermittlung an Großgruppen geschaffen, die nachnutzbar für alle Interessierten ist.

Designprozess des Serious Games

Der traditionelle Spieldesignprozess und der Designprozess eines Lernspiels sind nahezu identisch.

Das Festlegen der Lerninhalte und -ziele haben die Bibliotheken (UB Braunschweig, UB Clausthal und TIB Hannover) übernommen. Der iterative Designprozess inkl. Konzepterstellung, Prototypentwicklung und Playtesting wurde vom Institut für Wirtschaftsinformatik in Zusammenarbeit mit Studierenden durchgeführt.

Die Implementierung in den Lehrbetrieb der TU Braunschweig übernahm die Universitätsbibliothek Braunschweig zusammen mit dem Assistenten des Studiendekans Maschinenbau.



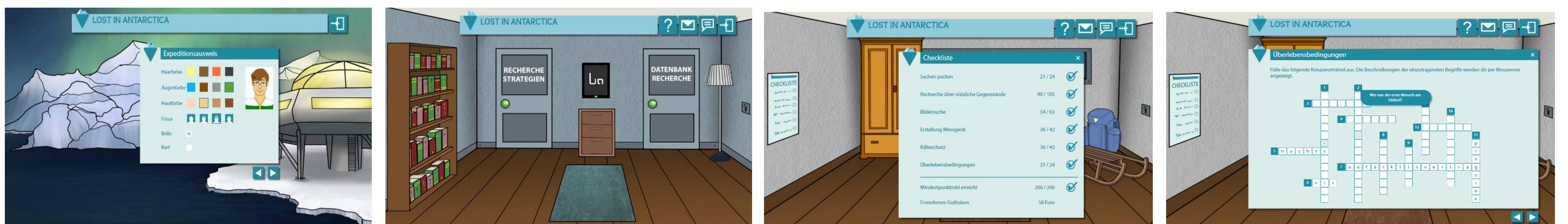
Einsatz im Lehrbetrieb

Das Spiel ist curricular in der Lehre des Faches Maschinenbau der TU Braunschweig verankert:

- seit dem Wintersemester 2016/17
- überfachliche Profilbildung
Wirtschaftsingenieurwesen
Maschinenbau: „Lost in Antarctica“:
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten
- 2 Credit Points nach erfolgreichem Abschluss des Spiels

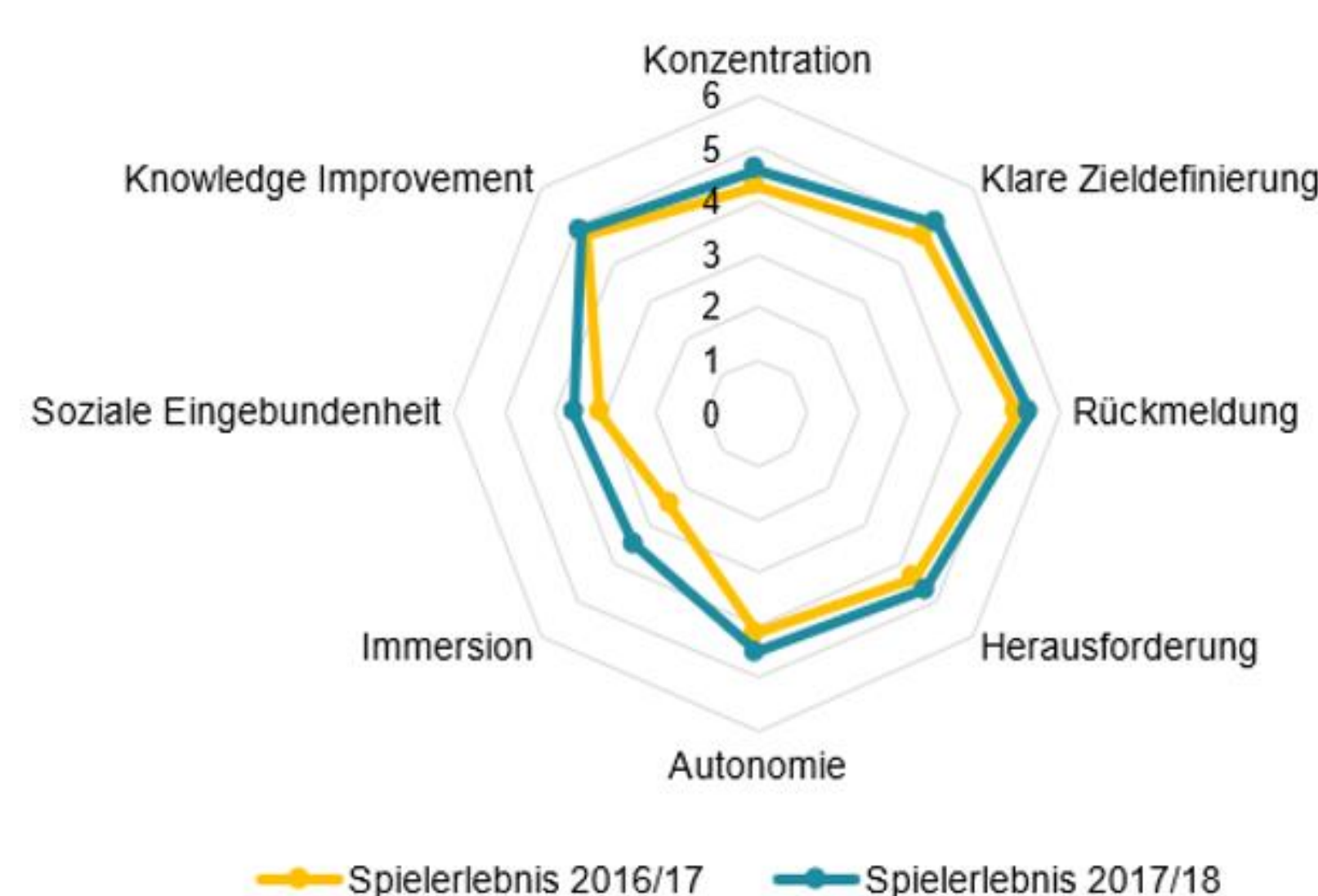
Serious Game „Lost in Antarctica“

„Lost in Antarctica“ versetzt die Studierenden auf einer Plattform in die Rolle von Forscherinnen und Forschern auf einer Expedition in die Antarktis, bei der es zu einem Flugzeugabsturz kommt. Nach der Kreation eines Avatars wird in zwölf Leveln, die je ein Themengebiet der Informationskompetenz abbilden, spielerisch Informationskompetenz erworben.



Evaluation der Maßnahme

Das Spiel wurde auf verschiedenen Wegen evaluiert. Zum einen wurde und wird im Einsatz das Evaluationssystem EvaSys genutzt, um Rückmeldungen der Studierenden einzuholen. Zum anderen wurde bereits während des Entwicklungsprozesses das Spiel- und Lernerlebnis gemessen und iterativ verbessert. Darüber hinaus wurde neben der Identifikation eines signifikanten Wissensgewinns auch eine höhere Motivation und mehr Spaß im Vergleich zu einer Informationskompetenzveranstaltung mit einer Kombination aus Vorlesung und Übung festgestellt.



Weiterführung

Momentan ist nur eine umfassende Spiellösung mit allen 12 Leveln verfügbar, die eine Nachnutzung für Institutionen erschwert, die lediglich Schulungsbedarfe in ausgewählten Themenbereichen verzeichnen. Daher wird momentan ein Projektantrag zur Modularisierung des Spiels gestellt.

Es wird angestrebt, mittelfristig eine „Lost in Antarctica“-User-Community aufzubauen, um somit die technische Pflege der Anwendung und die Aktualität der Inhalte zu gewährleisten.