Gamifiziertes Lernen in der Bibliothek

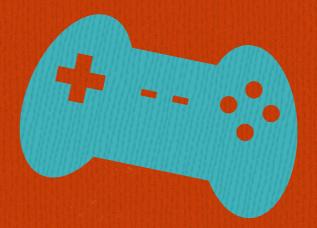


Hochschul- und Kreisbibliothek Bonn-Rhein-Sieg



elearn.nrw 2017





Zu Beginn – Ein "Spiel"

Spielregeln

- ☐ Manche von Ihnen finden unter ihrem Stuhl eine PAPIERTÜTE. Darin befindet sich ein WÜRFEL.
- ☐ Suchen Sie einen PARTNER, der keinen Würfel hat.
- ☐ Spielen Sie zu zweit. WÜRFELN Sie abwechselnd.

□ Beantworten Sie die FRAGE, die zum gewürfelten Wert gehört.
 □ Haben Sie die gewürfelte Frage bereits beantwortet, dürfen Sie NOCH EINMAL WÜRFELN.
 □ Sie haben EINE MINUTE ZEIT.

Alles klar?

Die Fragen

- 1 Nennen Sie ihr Lieblingsspiel.
- 2 Glauben Sie, Spielelemente fördern lernen?
- 3 Haben Sie eine Spielekonsole? Welche?
- 4 Kennen Sie eine spielerische Lehrmethode? Welche?
- 5 Was ist die gamescom?
- 6 Wo spielen Sie lieber: digital oder im Real Life?

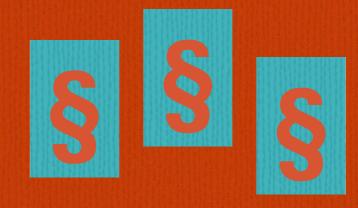
Die Zeit ist um!

And the winner is... ... aktive Teilnehmer!

Spiel Elemente







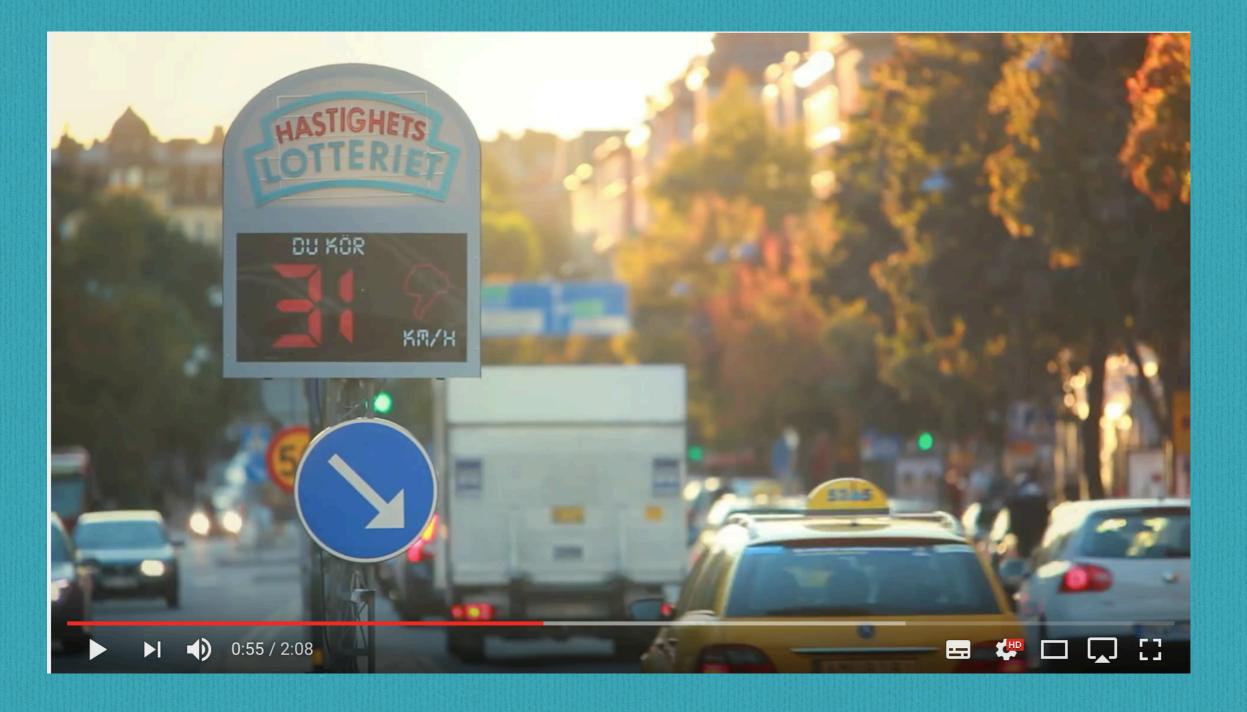
Warum Spiele lemente?

- ☐ Zielgruppe: Videospiele sind weit verbreitet unter Schülern & Studierenden
- □ Aktivierung: Spiele motivieren, nehmen ein, machen Spaß
- □ Didaktik: Spielen und Lernen sind eng(er) verknüpft (als man vielleicht denkt).

Was ist Gamification?

"Gamification is the use of game design elements in non-game contexts."

-Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011



The Speed Camera Lottery - The Fun Theory

https://youtu.be/iynzHWwJXaA, 25.08.2017

Unser Fallbeispiel

Infoveranstaltung "Was macht ein Bibliothekar?" Spielelemente u.a. **Teamplay** Wettbewerb **Punkte Badges**

Ready Player One!

Euer Ziel ist es nun, eine Ausstellung zum Thema "Videospiele" zusammenzustellen.

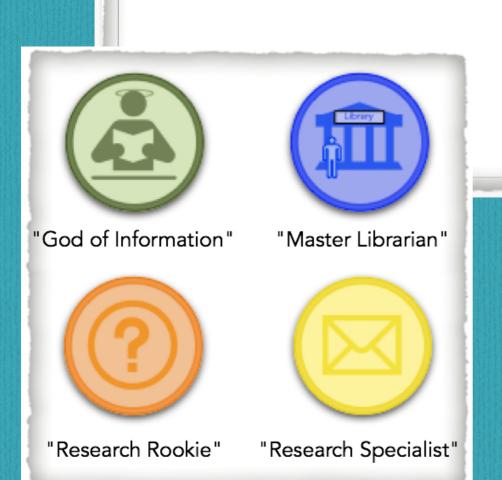
Ruft euer Team auf (siehe unten) und lest dort bitte erst alle Quests durch.

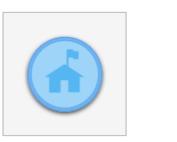
Danach könnt ihr loslegen. Ihr habt ungefähr 30 Minuten Zeit. Für alle Quests gibt es Punkte. Den aktuellen Punktestand könnt ihr auf dieser Seite unten jederzeit einsehen.
Viel Erfolg!

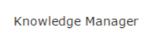
Knowledge Manager

	Team "Mega Men"	Team "Space Invaders"	Team "Super Smash Bros"
Level	3	3	3
Punkte	230	270	220

Auszeichnung









Knowledge Manager

Behnke, D. (2015). Gamified Teaching
Library - Spielerisch Lernen in der
Bibliothek. In: ProLibris 3/15, S. 116-119,
aufgerufen am 25.08.2017.

Spielelemente in Lehrveranstaltungen einbinden

Einzelne Spielelemente einsetzen Veranstaltung komplett gamifizieren

Digitale Tools verwenden



Quizfragen,
Missionen,

www



Zufall, ...

Avatare, Teams, Punkte, Badges, z.B. <u>learningapps.org</u>

Anhang

Literatur & Links

Weitere Infos zu Gamification, Serious Games und Game-based Learning und Kontakt unter https://digital-spielend-lernen.de.
 Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. E. (2011). Gamification: Toward a Definition. CHI 2011. aufgerufen am 25.08.2017.
 Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.

MOOC zu Gamification, (in English) taught by Werbach, K., Coursera (2012),

☐ Sheldon, L. (2011). The Multiplayer Classroom. Designing Coursework as a Game. Boston: Course Technology.

aufgerufen am 25.08.2017.

Weitere Beispiele

Lee Sheldon - Multiplayer Classroom

s.a. https://gamingtheclassroom.wordpress.com/t366-multiplayer-game-design-post-mortem/

- Avatare, Gilden, Quests > vgl. MM0
- Punkte und Level > Start bei 0 Punkten!
- Ranglisten, Wettbewerb u.v.m.

Uni Düsseldorf - Legende von Zyren

s.a. http://www.uni-duesseldorf.de/home/nc/startseite/news-detailansicht/article/erstmals-an-einer-deutschen-hochschule-gamification-und-interaktive-textadventures.html