



Technische  
Universität  
Braunschweig



## **Kooperationen und Infrastrukturen zur Informationskompetenzvermittlung: das Projekt „IBlendIKO“**

Dr. Simone Kibler und Linda Eckardt, 14. März 2016

# Agenda

## Rahmenbedingungen und Projektansatz

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Lost in Antarctica

# 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

Recherchestrategie

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 Kernfach)
  - ... aufgrund räumlicher Nähe
  - ... zur besseren Vernetzung der Akteure und Finanzierung des Projekts
- Blended Learning (Großgruppeneignung, moderne Medien)
- Gamification als konzeptionelle Erweiterung zu Blended Learning (didaktische Passung zu Blended Learning, Steigerung der Lernmotivation der Studierenden)



# Rahmenbedingungen und Projektansatz



# Agenda

Rahmenbedingungen und Projektansatz

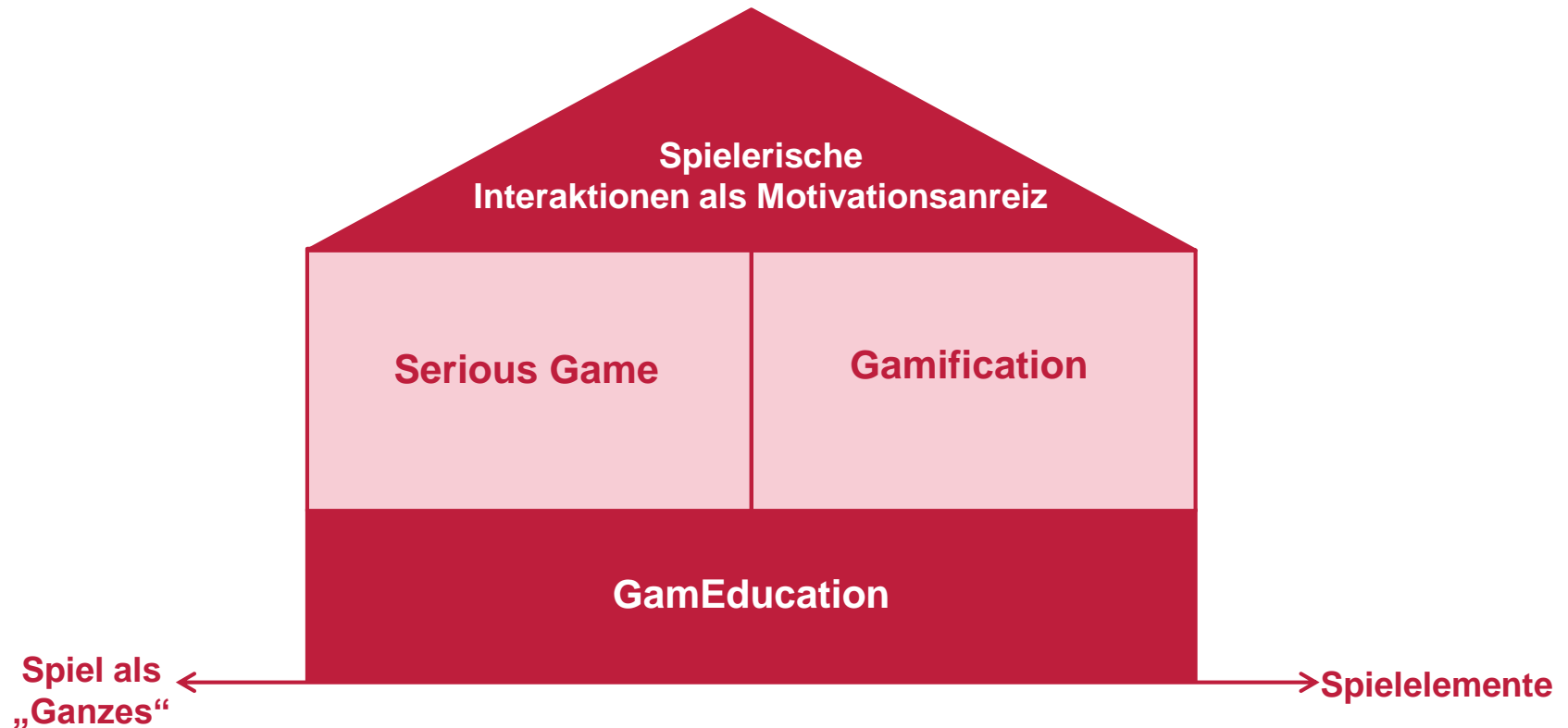
**Was ist Gamification?**

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

Lost in Antarctica

# Was ist Gamification?

**GamEducation** ist die Verwendung von Spiel-Design-Elementen in der Lehre, wobei die Lernenden innerhalb von realitätsnahen Geschichten als realistische Charaktere agieren.





# Was ist Gamification?

## Gamifizierte Infrastrukturen zur Informationskompetenzvermittlung

### Gamification zum Lernen von Informationskompetenz



# Agenda

Rahmenbedingungen und Projektansatz

Was ist Gamification?

**Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten**

Lost in Antarctica

# Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

## Herausforderungen bei der Spielkonzeption

- In den Bibliotheken 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. Plattform z. Gestaltung des Campus „[Sandkasten](#)“)
  - Eingebettet in Studienstrukturen, 5 Credit Points, je nach Studiengang Benotung
- Betreuung der Studierenden seitens Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Wirtschaftsinformatik und der beteiligten Bibliotheken

# Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

- SoSe 2015: erstes Innovationsprojekt für Spielkonzeption für die UB Braunschweig
- WiSe 2015/16: zweites Innovationsprojekt für Spielkonzeption für die TIB Hannover und UB Clausthal
- Insgesamt 78 Studierende unterschiedlicher Studiengänge eingeschrieben

## Aufgabe

- Einbettung der von den Bibliotheken gelieferten Lehrkonzepte für alle Level in ein realitätsnahes Narrativ und eine Spielstruktur
- unter Berücksichtigung der individuellen Rahmenbedingungen in den Bibliotheken

# Agenda

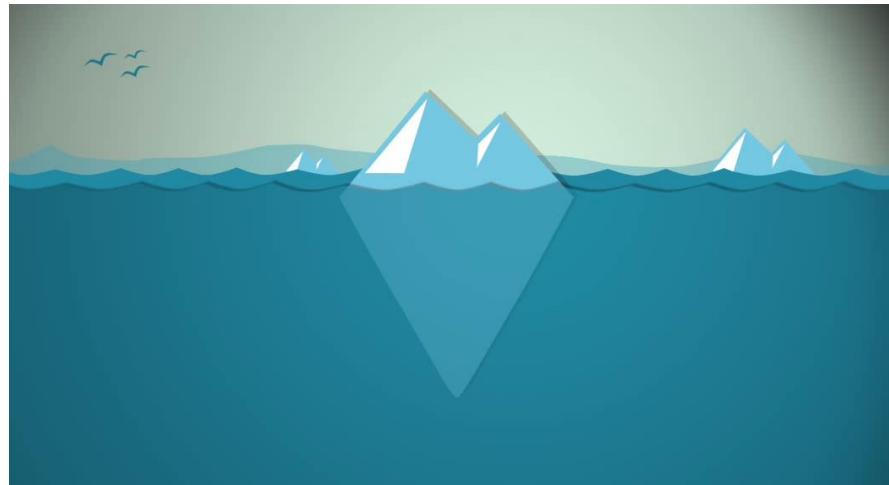
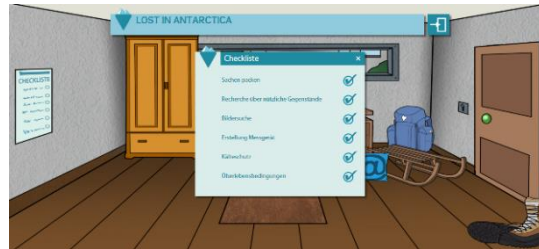
Rahmenbedingungen und Projektansatz

Was ist Gamification?

Arbeit mit studentischen Innovationsprojekten

**Lost in Antarctica**

# Lost in Antarctica



Dr. S. Kibler  
s.kibler@tu-braunschweig.de  
0049(0)531-391 5004  
Universitätsbibliothek  
Pockelsstr. 13  
D-38106 Braunschweig

Linda Eckardt  
linda.eckardt@tu-braunschweig.de  
0049(0)531-391 3129  
Institut f. Wirtschaftsinformatik  
Mühlenpfordtstr. 5  
D-38106 Braunschweig

A stylized graphic of a mountain range with three peaks, rendered in shades of blue and teal. The text 'GAME ON' is superimposed over the central part of the mountain.

GAME ON



# Literatur

- Baker B, Shanley C, Wilkinson L (2010) Nightmare on Vine Street: librarians, zombies, and information literacy. In: McDevitt, TR (Hrsg.) Let the Games Begin! Engaging Students with Field-tested Interactive Information Literacy Instruction, Neal-Schuman Publishers, New York, S. 30-31
- Battles J, Glenn V, Shedd L (2011) Rethinking the library game: Creating an alternate reality with social media. Journal of Web Librarianship 5(2): 114-131
- Broussard MJ (2010) Secret agents in the library: Integrating virtual and physical games in a small academic library. College and Undergraduate Libraries 17(1): 20-30
- Broussard MJ, Oberlin JU (2011) Using online games to fight plagiarism: a spoonful of sugar helps the medicine go down, Indiana Libraries 30(1): 28-39
- Gonzalez SR, Davis V, Dinsmore C, Frey C, Newson C, Taylor L (2008) Bioterrorism at UF: exploring and developing a library instruction game for new students. In: Harris A, Rice S (Hrsg) Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing and Information Literacy. Association of College and Research Libraries, Chicago, S. 164-174
- Knautz K, Soubusta S (2013) Aufbruch nach Zyren: Game-based Learning in der Hochschullehre, Universitätsbibliothek Hildesheim, Hildesheim
- Markey K, Swanson F, Jenkins A, Jennings BJ, Jean B, Rosenberg V, Yao X, Frost RL (2008) The Effectiveness of a Web-based Board Game for Teaching Undergraduate Students Information Literacy Concepts and Skills. D-Lib Magazine 14(9/10)
- Markey K (2010) The benefits of integrating an information literacy skills into academic coursework: a preliminary evaluation. D-Lib Magazine 16(7/8)



# Literatur

Rice S (2008) Education on a shoestring: creating an online information literacy game. In: Harris A, Rice S (Hrsg) Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing and Information Literacy. Association of College and Research Libraries, Chicago, S. 175-188

Rice S, Gregor M (2010) The Library Adventure Game: Using a web-based simulation to teach reference skills. [http://www.slj.com/2010/08/opinion/the-library-adventure-game-using-a-web-based-simulation-to-teach-reference-skills-up-for-discussion/#\\_](http://www.slj.com/2010/08/opinion/the-library-adventure-game-using-a-web-based-simulation-to-teach-reference-skills-up-for-discussion/#_). Abgerufen am 03.08.2015

Sittler RL, Sherman C, Keppel, DP, Schaeffer CE, Hackley DC, Grosik LA (2011) A planet in peril: plagiarism: using digital games to teach information literacy skills. In: McDevitt, TR (Hrsg.) Let the Games Begin! Engaging Students with Field-tested Interactive Information Literacy Instruction, Neal-Schuman Publishers, New York, S. 134-137

Smith AL, Baker LA (2011) Getting a clue: creating student detectives and dragon slayers in your library. Reference Services Review 39(4): 628-642