

Digital Natives in der Wissensgesellschaft

Erwerb von Informationskompetenz als Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts

Problemstellung

Studierende wachsen in einer Wissensgesellschaft auf, die von einer komplexen Informationsarchitektur geprägt ist. Um sich in dieser zurechtzufinden müssen sie Kompetenzen erwerben, die bisher weitgehend nicht gelehrt werden. Informationskompetenz bildet hierbei eine Schlüsselqualifikation des 21. Jahrhunderts. Die richtigen Informationen zu ermitteln, zu bewerten und anzuwenden sowie wiederzufinden und neu zu strukturieren sind dabei essentielle Elemente.

Gamification: Nutzen von Spielmechaniken und – dynamiken in spielfremden Kontexten



Neue Lehr-Lernmethoden

sind hilfreich um diese Fähigkeiten in unserer technologiebasierten Wissensgesellschaft zu vermitteln und zu fördern.

Spielen

ist wichtig für die intellektuelle Entwicklung des Menschen. Heutzutage durchdringen Aspekte des Spiels und von Spielen jeden Teil unserer Kultur und des täglichen Lebens wie beispielsweise den Finanz-, Sport- und die Bildungssektor.

Effizientes und motiviertes Lernverhalten durch den Einsatz von Gamification im Bereich der Informationskompetenz.

Durch die Restrukturierung des Kurses „Wissensrepräsentation“ haben wir gezeigt, wie Informationskompetenz mit Hilfe von Spielmechaniken und – dynamiken unterrichtet werden kann.

3 ZIELE

- 1 Vermittlung von Informationskompetenz als Schlüsselqualifikation des 21. Jahrhunderts
- 2 Verwendung innovativer Lehr-Lernmethoden und technologischer Ressourcen
- 3 Schaffen einer motivationsfördernden Lernumgebung

3 TEILBEREICHE

- 1 Traditionelle Vorlesung zur Informationskompetenz (Wissensordnungen, Indexierung, Filterung, Zitationsanalyse)
- 2 Implementierte Online-Plattform, auf welcher die Studierenden Aufgaben (Quests) lösen und Abenteuer bestehen
- 3 Praktisches Seminar, in welchem das Wissen gefestigt wird und die Studierenden in Gruppen (Gilden) Aufgaben bewältigen, so dass auch das Seminar Spielelemente besitzt.

INFORMATIONSKOMPETENZ

Vorlesung.

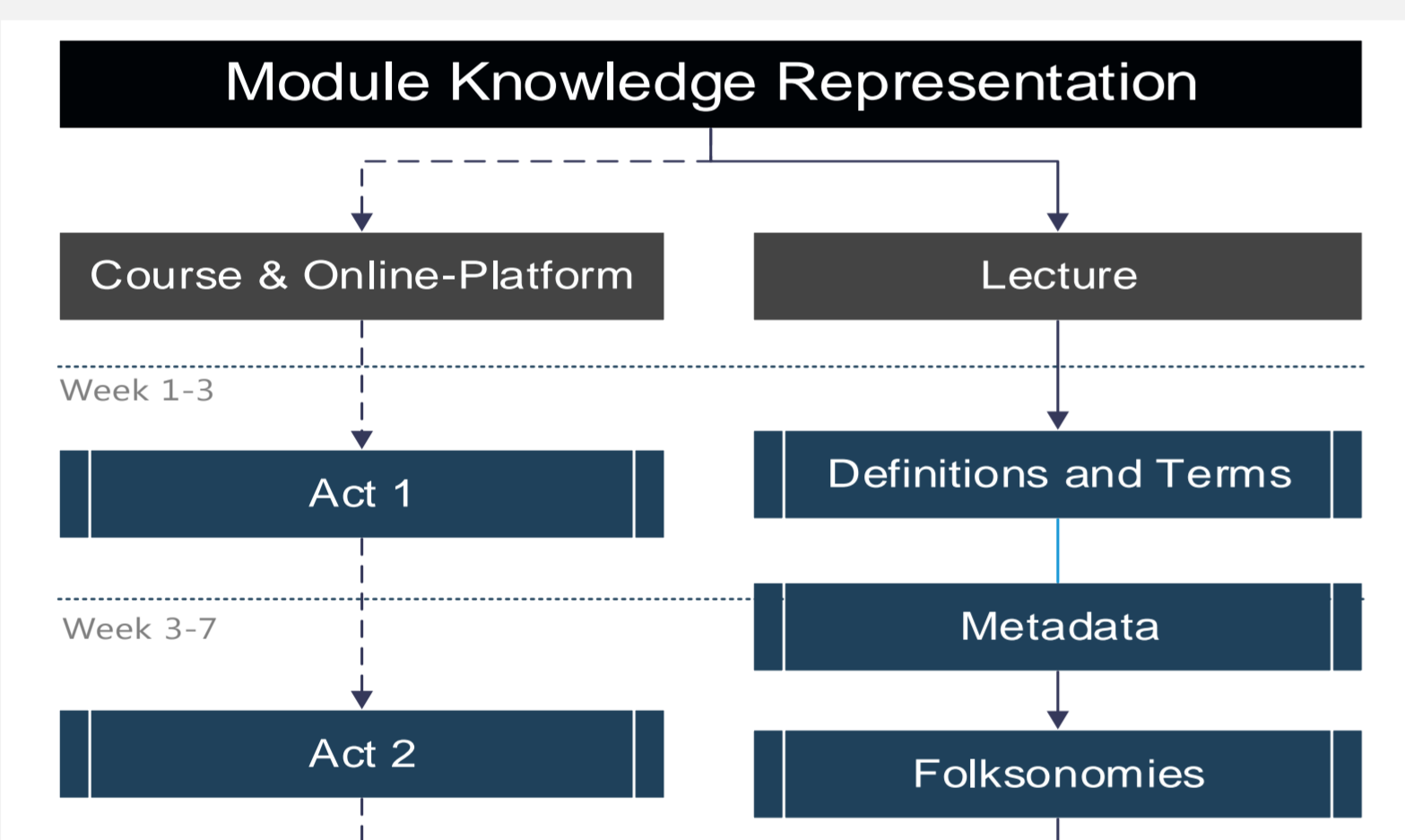


Abbildung der Vorlesung auf das Konzept (Auszug)

LEGENDE VON ZYREN

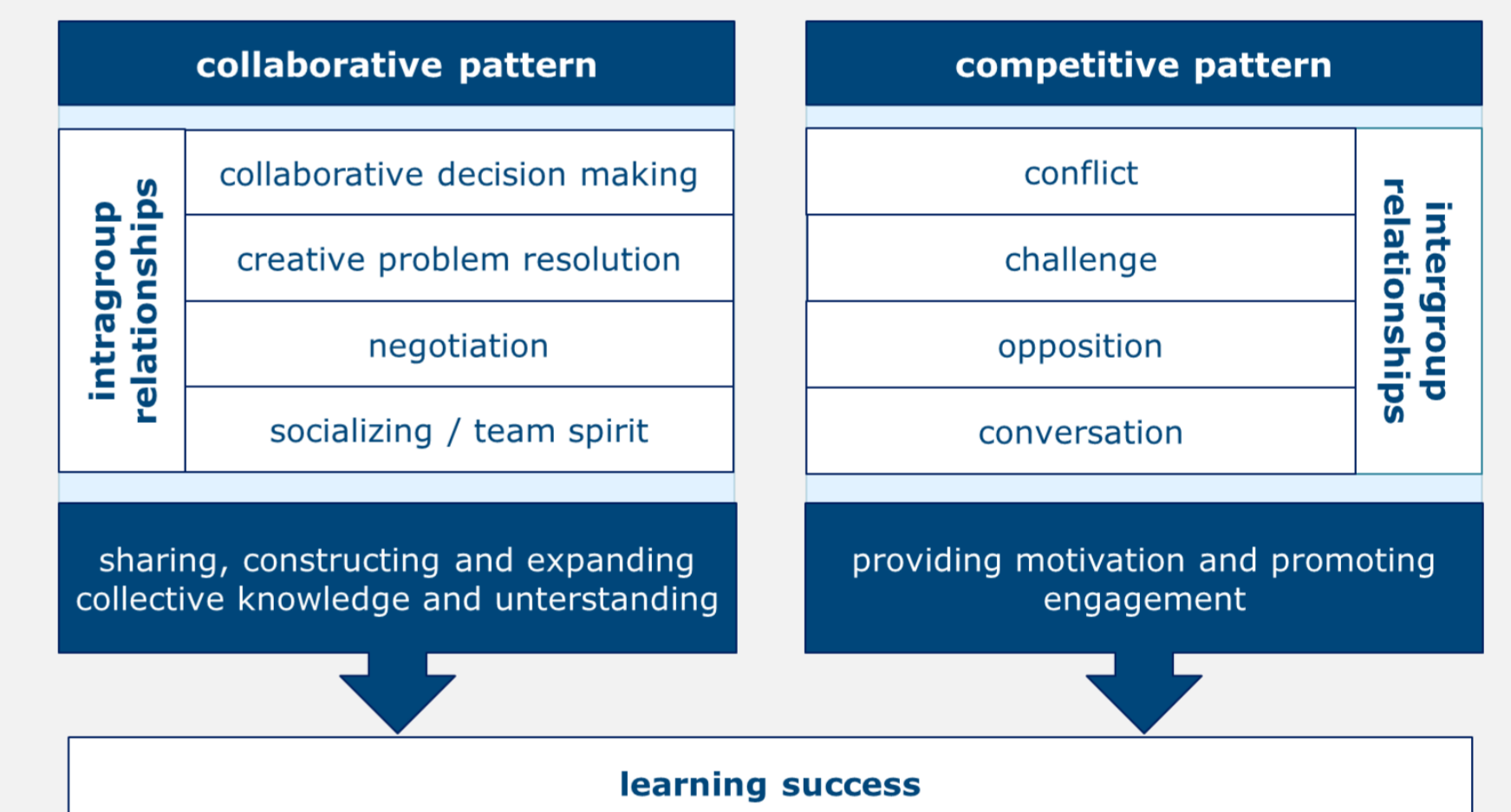
Plattform (153 Quests zur Informationskompetenz).



Essays
Drag & Drop-Aufgaben
Multiple Choice
Kreuzworträtsel
Lückentexte

GILDEN

Seminar.



GAMIFICATION: GILDENQUESTS



GAMIFICATION: SPIELELEMENTE



Level & Punkte
ermutigen Studierende ihr Wissen zu vertiefen und Belohnungen freizuschalten



Herausforderungen
fesseln Studierende durch das Anbieten anspruchsvoller, aber lösbarer Aufgaben



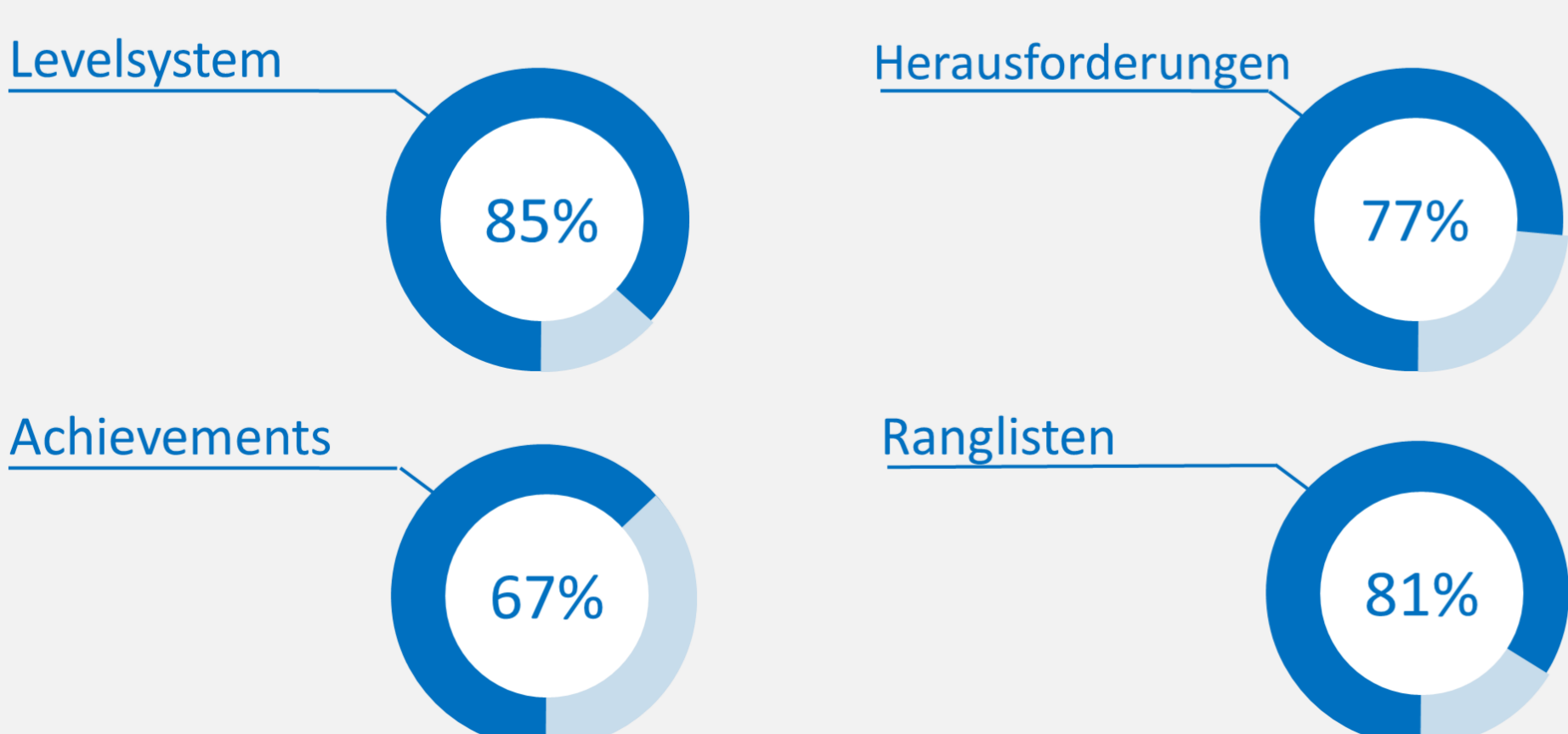
Achievements
belohnen Studierende für bestimmte Tätigkeiten oder Erreichen eines Meilensteins



Ranglisten
visualisieren die Punkteverteilungen der Gildenquests und entsprechen dem Streben nach Wettbewerb

EVALUATION: SPIELELEMENTE

Positive Bewertungen hinsichtlich der Umsetzung



GESAMTKONZEPT

