

Spiele in wissenschaftlichen Bibliotheken entwickeln: Ein Erfahrungsbericht

Mathilde Panes, Bibliothèque de l'EPFL

Laure Mellifluo, Bibliothèque de l'Université de Genève

*AGIK Workshop "Spielend lernen - Gamification und
Informationskompetenz", Bern, 06.02.2020*

Überblick über die Präsentation

- Playful learning vs. Spielbasiertes Lernen
- Weshalb ein Spiel erstellen?
- Erstellungsprozess
- Anwendungsbeispiele
- Verfügbarkeit

- Diskussion und Austausch



Playful learning vs. Spielbasiertes Lernen

Playful learning

= Lernaktivitäten mit einem Fun-Faktor versehen

Beispiel : Für jede richtig beantwortete Frage gibt es eine kleine Schokolade

Spielbasiertes Lernen

= Ein Spiel wird zur Vermittlung von Fähigkeiten eingesetzt.

Beispiel: Spiel zum Lernen des Maschinenschreibens oder einer Sprache

Weshalb ein Spiel erstellen?

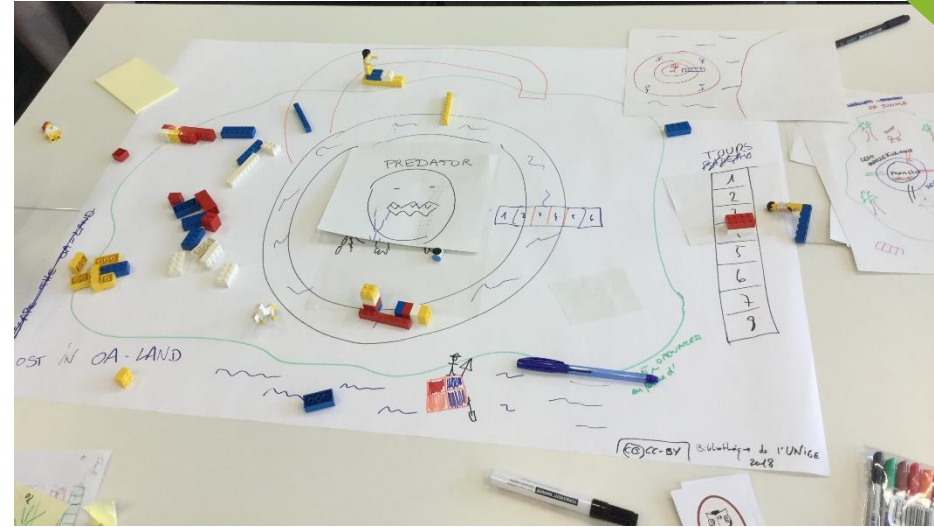
- Ein Event:
"The International Open Access Week 2018"
- Ziel:
Interesse am Thema Open Access wecken und
Forschende mit dem Thema vertraut machen
(nach mehreren erfolglosen Schulungsversuchen...)

Weshalb ein Spiel erstellen?

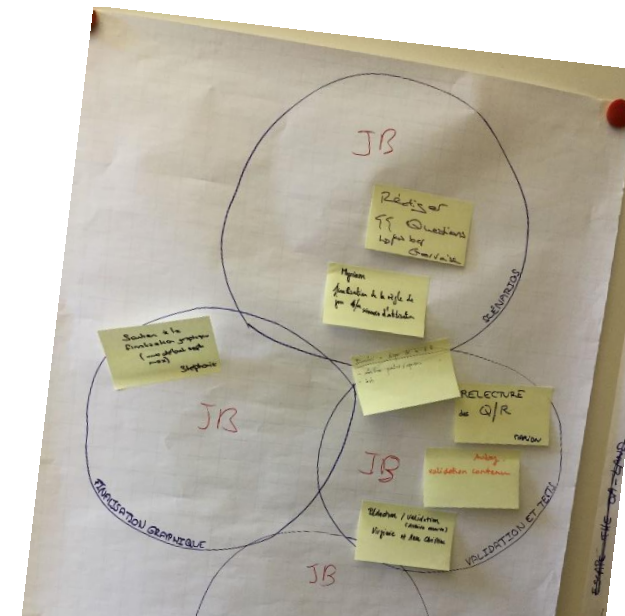
- eine logische Weiterführung der «Erlebnispädagogik»
- Viel Interaktivität im Unterricht
- Als Bibliothekare möchten wir spielen

Erstellungsprozess

- 1 Tag
13 BibliothekarInnen
1 Game Jam
→ einen funktionierenden Spielprototyp erstellen



- 3-monatige Nachbearbeitung je nach Interesse, Fähigkeiten und Verfügbarkeit



Erstellungsprozess

- Test von anderen Spielen, um eine gemeinsame Grundlage zu bilden
- Thema wählen und verfeinern
- Prototyp und Tests

public? PhD

5 jeux (ou plus) en un
↳ type Cronium

jeu à pratique en autonomie
↳ consigne claires
mécanismes qui per mettent l'apprentissage

objectifs? NON: ÊTRE LES SOUS-RECHERCHES COMPRENDRE LES TENANTS DE
LES ABOUILLIANTS DE LA PUBLICATION SCIENTIFIQUE
JOURNA: ATTENDRE L'OBJECTIF FIXÉ AU DÉBUT
(OBJECTIF CACHÉ)

magic pizza → resources / dactypes
poker game → publi. data
copyright briago → lang. ressource / copyright
adopt a physicist → bibliometrics
peer review process → peer review

formule enrichie : jeu joué en formation

game changer en cours de jeu

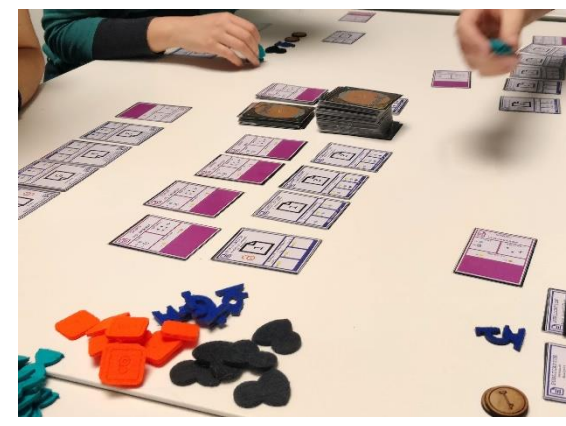
objectifs cachés

—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

impact visibility reproducibility, reusability, TEACHING

Anwendungsbeispiele

- Als Hauptaktivität eines 2-stündigen Kurses für DoktorandInnen
- Als Übung für die StudentInnen nach einer theoretischen Einführung
- Am Ende eines 1-tägigen Kurses für DoktorandInnen
- In Sitzungen mit WissenschaftlerInnen, die für den Kontakt zur Bibliothek zuständig sind
- Infostand in den Universitätsgebäuden



Verfügbarkeit

- Unsere Spiele sind unter einer Creative Commons Lizenz verfügbar :
 - "Escape the Lab", CC BY
<https://github.com/dis-unige/escape-the-lab>
 - "Copyright Compliance Bingo", CC BY
<https://github.com/epfllibrary/copyright-compliance-bingo>

Verfügbarkeit

Da die Zurverfügungstellung im Mittelpunkt unseres Tätigkeitsbereichs steht, bieten wir eine (Beta-)Checkliste an:

<https://go.epfl.ch/OAG-de>

<https://go.epfl.ch/OAG-fr>

Zum Verbessern und Nutzen!

Diskussion und Austausch

1. Was sind die Haupthindernisse für den Einsatz des Spiels in Ihrer Lehrveranstaltung?
Quels sont les principaux obstacles à l'introduction du jeu dans vos formations ?
2. Was sind die voraussichtlichen Auswirkungen auf die Lernenden, wenn Sie ein Spiel in Ihre Veranstaltung einbauen?
Quels sont potentiellement les bénéfices pour vos apprenants si vous introduisez un jeu dans vos formations ?
3. Wie könnten Sie das Spiel konkret in Ihre künftigen Lehrveranstaltungen einbauen?
Comment pourriez-vous concrètement intégrer un jeu dans vos prochaines formations ?

Ihre Antwort auf ein
Post-it schreiben

Austausch mit
dem
Nachbarn

Austausch mit
der gesamten
Gruppe