

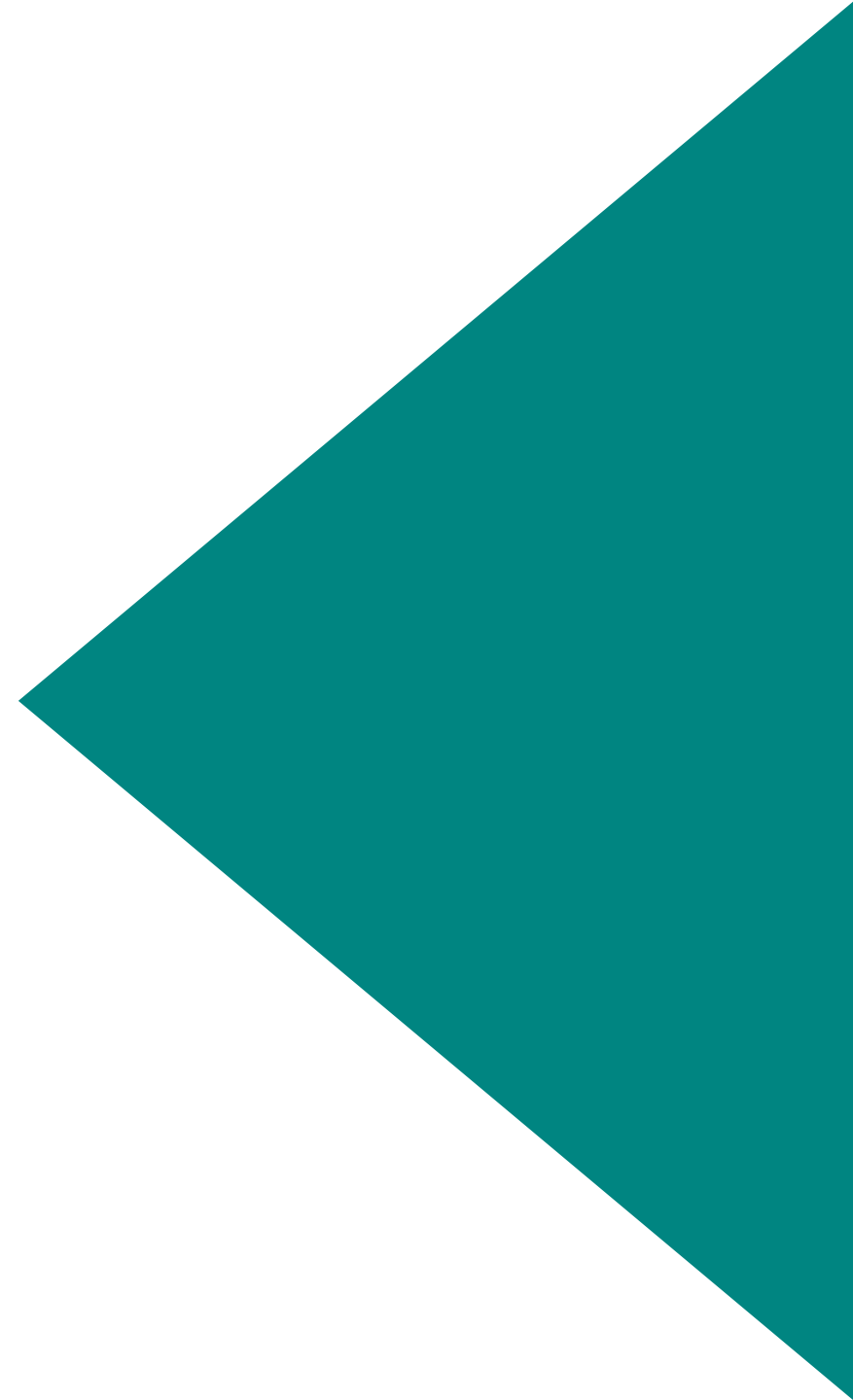
# Bielefelder Monsterjagd – ein Praxisbeispiel

Vortrag auf der DLK 24 an der  
Hochschule Bielefeld (HSBI)

---

Bielefeld  
20.11.2024

Prof. Dr. Carsten Gips  
Dr. Henrik Pruiskens



# Agenda

- ▶ Entstehungskontext
- ▶ Gamification zur Förderung des Selbststudiums
- ▶ Konzepte und Materialien der Monsterjagd
- ▶ Erfahrungen aus dem Modul Programmieren 2 *(Video)*
- ▶ Fazit

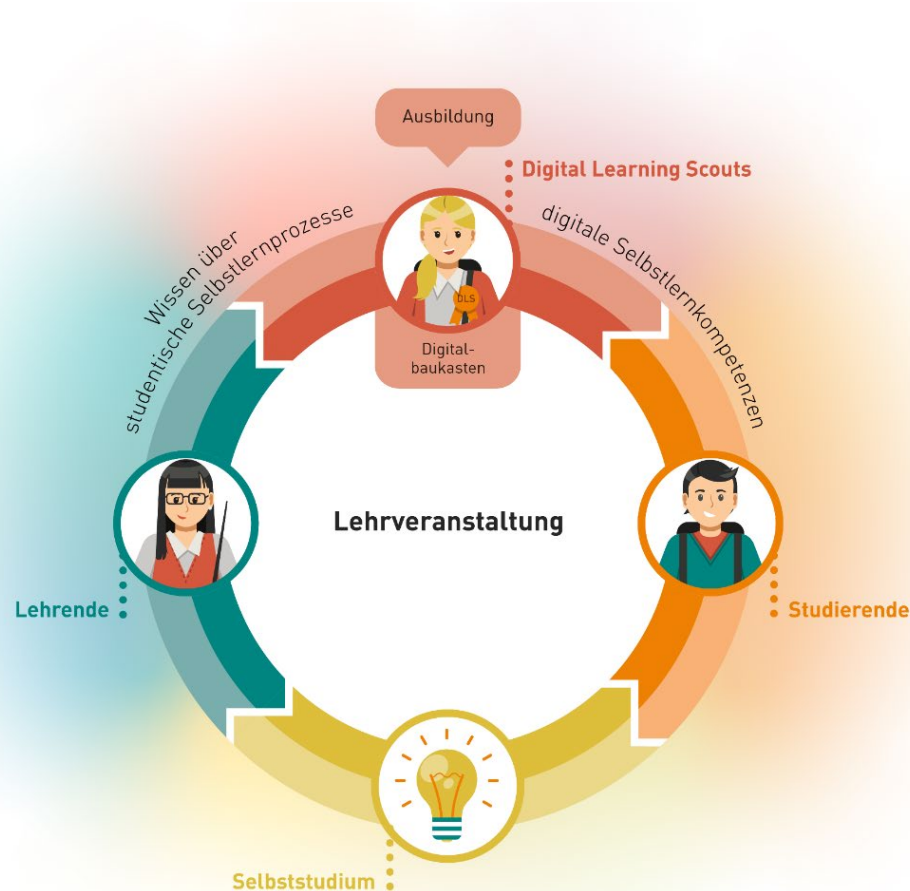


# Entstehungskontext

---

# Digitalbaukasten für kompetenzorientiertes Selbststudium

<b>Projektziel:</b>	Selbststudium fördern
<b>Laufzeit:</b>	08.2021 – 07.2024 (abgeschlossen)
<b>Fördernde Einrichtung:</b>	Stiftung Innovation in der Hochschullehre
<b>Projekt-Website:</b>	<a href="http://www.digikos.de">www.digikos.de</a>



- Projektidee: Förderung des (digitalen) Selbststudiums durch **studentische Digital Learning Scouts**
- [Ausbildung von 17 Digital Learning Scouts](#)
- [Semester-Kooperationen](#) mit Lehrenden zur Implementierung lernförderlicher digitaler Lernsettings
- 35 Kooperationen seit dem Wintersemester 22/23
- [Projektteam an der HSBI](#): Nils Arne Brockmann, Henrik Pruisken, André Mersch



# Gamification zur Förderung des Selbststudiums

---

Ansatz in mehreren Semesterkooperationen:

➔ Steigerung der Lernmotivation durch den Einbezug von Gamification

Aber: Gamification kein Selbstläufer

- **Didaktische Herausforderungen:** Gefahr von Pointification sowie Dressur- und Konkurrenzerleben
- **Herausforderungen für die Nachnutzung:** Entwicklung passgenauer OER-Materialien in Bezug auf Inhalt und Technik

## Didaktische Anforderungen orientiert an den Kategorien der Selbstbestimmungstheorie

- Kompetenzerleben
- Autonomie
- Soziale Zugehörigkeit

## Anforderungen an die Nachnutzbarkeit des Gamification-Szenarios als OER

- Fachliche Anpassungsfähigkeit
- Flexible Gestaltung des Spielablaufs
- Technische Übertragbarkeit





# Konzepte und Materialien der Monsterjagd

---

**Spielidee:** Studierende wehren durch das Lösen von Aufgaben gemeinsam Monsterangriffe auf Bielefeld (eine Stadt) ab

**Siegbedingung:** Sieg über das Endboss-Monsters

**Durchführung:** Das Spiel wird im (begleiteten) Selbststudium im Verlauf des Semesters in ILIAS durchgeführt



Puddingmonster



8/70

## Spielregeln



- Beginn: **20.04.2023**
- Jede Woche erscheint ein neues Monster
- Ihr kämpft **gemeinsam** als Kurs gegen die Monster
- Jedes Monster hat eine **feste Anzahl an Lebenspunkten**
- Die Monster werden mit **den erreichten Punkten aller Testdurchläufe** attackiert
- Der Punktestand wird am **Mittwoch** aktualisiert
- Jedes Monster kann bis zum Stichtag bekämpft werden
- Pro Monster/Test gibt es **drei mögliche Durchläufe** mit randomisierten Werten
- Bis zum **08.06.2023** müssen alle Monster besiegt sein, um zum **Endgegner** zu gelangen

- ✖ Bekämpfe das Monster von Gegenüber!
- ✖ Bekämpfe die Sparrenbestie
- ✖ Bekämpfe das Bahnhofs-Monster!
- ✖ Bekämpfe das Pudding-Monster!
- ✖ Bekämpfe den Wilden Stier!

## [Downloadbereich von www.digikos.de](http://www.digikos.de)

### *ILIAS-Ordner (ZIP-Datei)*

- Titel-Grafik
- Spielgeschichte
- Ausgangs-Spielfläche
- Tabelle mit Spielstand
- Spielregeln
- Testordner mit Tests zu allen Monstern mit Einleitungs- und Ausleitungstexten

### *PowerPoint-Bibliothek:*

- Titel-Grafik
- Spielkarten-Grafik
- Monster-Grafiken
- Gewonnen-Grafik
- Verloren-Grafik

### *Video-Tutorial:*

- Einrichtungsprozess
- Aktualisierungsprozess

### *Gebrauchsanleitung:*

- Installationshinweise
- Hinweise & Empfehlungen

## Aufgaben für Einrichtung und Aktualisierung

### *Aufgaben vor Spielstart:*

- Entwicklung und Einfügen der Aufgaben in die ILIAS-Tests
- Anpassung der Spielgeschichte (Startseite, Tests usw.)
- Anpassung der Spielregeln
- Testeinstellungen dem Szenario anpassen

### *Aufgaben bei Aktualisierung:*

- Spielfläche anpassen
- Spielstand anpassen
- Monster freischalten
- Infomail schreiben



# **Erfahrungen aus dem Modul Programmieren 2**

**Semesterkooperation im SoSe 2024 mit Carsten Gips**

---

## Ziele für den Einsatz in der LV “Programmieren 2”

Gamification zur  
Motivations-  
steigerung





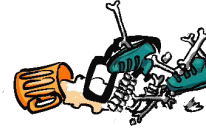













- **Anreiz** für die individuelle Vorbereitung auf die Flipped-Classroom-Sitzungen

Individueller  
Selbsttest und  
Lernfortschritts-  
kontrolle

- **Kompetenzerleben:** Verursachen von Schadenspunkten für das Absolvieren der Aufgaben
- **Individualisierung:** Durchführung jeweils zwei Wochen nach Sitzung möglich  
Unterstützung in der **Selbstlernphase**

Stärkere  
Identifikation der  
Studierenden mit  
der LV

- **Kooperative Spielmechanik,** Stärkung der sozialen Zugehörigkeit


Mon		Tue		Wed		Thu		Fri		Sat		Sun	
18	29		30	1. May			2		3		4		5
													
19	6			8			9			11		12	
													
20	13		14	15			16		17	18		19	
													
21	20			22			23			25		26	
													
			21						24				
													
													

Monster online  
(Mo, DigikoS)

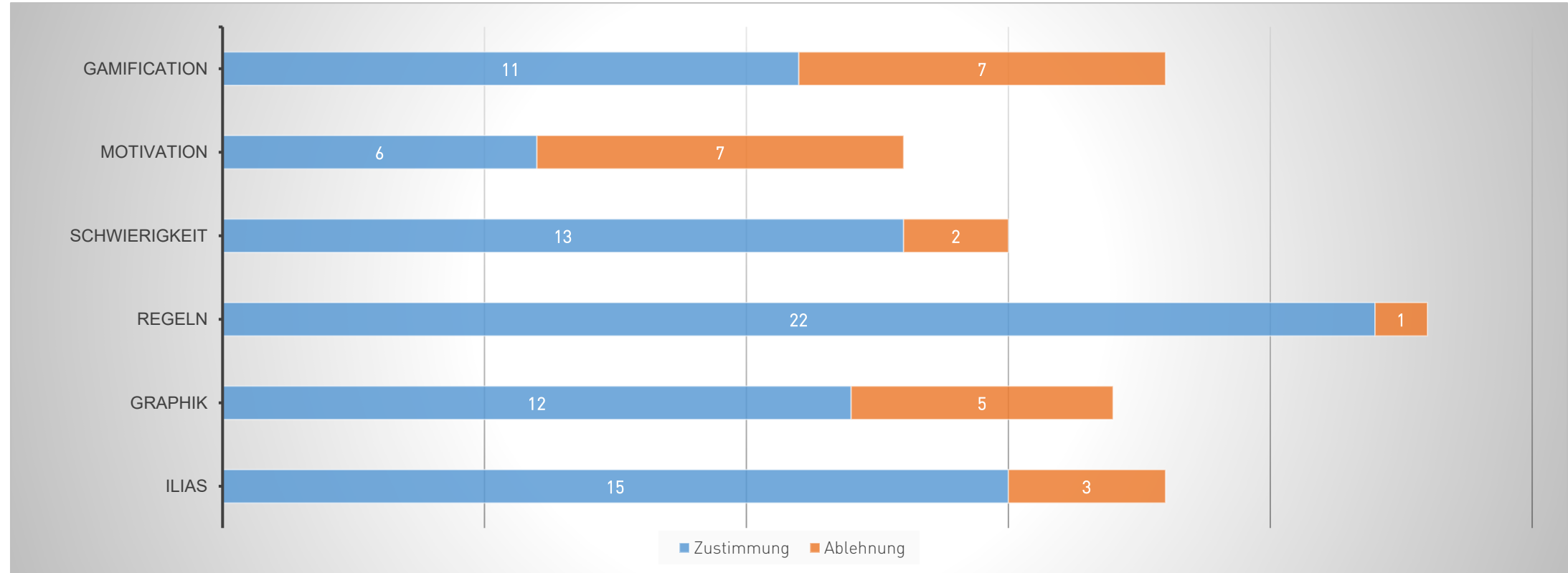
Sitzung Flipped  
Classroom (Di)

Erinnerungsmail  
(Mi/Do)

Monster  
offline (Fr)

 Update ILIAS  
(DigikoS)





**Gamification:** "Spielerische Art des Lernens hilft mir"

**Motivation:** "Spiel hat meine Lernmotivation gesteigert"

**Schwierigkeit:** "Schwierigkeitsgrad der Aufgaben war angemessen"

**Regeln:** "Regeln waren verständlich"

**Graphik:** "Monsterjagd war graphisch ansprechend"

**ILIAS:** "Spiel war technisch gut im ILIAS umgesetzt"

**Umfrage-Skala:** voll zu (5), eher zu (4), teils/teils (3),  
eher nicht (2), gar nicht (1)

**TN:** 23

**Zustimmung:** "stimme voll zu" + "eher zu"

**Ablehnung:** "eher nicht" + "gar nicht"

- **Festes Ritual:** Studis freuen sich auf die Teilnahme
- Studis bekommen zusätzliches **Feedback** zum **Lernfortschritt**, können sich besser einordnen
- Studis werden **motiviert**, sich mit den Inhalten der LV auseinanderzusetzen
- Einbettung in **Spiel** („Geschichte“) **attraktiver** als “nackte” ILIAS-Selbsttests
- **Leichter Transfer** auf andere Fachgebiete

- **Aufwand** zur Erstellung der Fragenpools nicht unterschätzen (automatische Korrektur)
- **Narrativ** muss eng zur LV passen
- **Keine automatische Auswertung** und Aktualisierung: **Digital Learning Scouts** sind sehr hilfreich
- **Fehlen** typischer **Gamification-Elemente** im ILIAS (Badges, Level, ...)



# Fazit

---

## Fazit mit Blick auf die Kategorien der Selbstbestimmungstheorie

### Kompetenzerleben

- Feedback zu den Lösungen
- Prüfungsbezug
- kurze Aufgaben
- zusätzliche Auszeichnungen (Badges, Preise)

### Autonomie

- Zeitlich flexible Bearbeitung aber an Semesterzeiten orientiert
- Wöchentliche Aktualisierung

### Soziale Zugehörigkeit

- Thematisierung in der Kontaktzeit
- Lebensweltbezug herstellen
- Verknüpfung des Spiel-Themas mit der Aufgabenstellung

## Fazit mit Blick auf die Nachnutzbarkeit des Materials

### Fachliche Anpassungsfähigkeit

- Vorlage zum Einfügen der eigenen Aufgaben
- Aufwand für Aufgabenerstellung oder OER-Recherche besteht

### Flexible Gestaltung des Spielablaufs

- Offenes Konzept mit Umsetzungsempfehlungen
- Umfang und Thema flexibel gestaltbar
- Einsatz im Selbststudium aber auch während der Kontaktzeiten möglich

### Technische Übertragbarkeit

- Grafiken als ppt-Dateien übertragbar
- ILIAS-Vorlagen nicht automatisch in andere Systeme übertragbar
- Anleitungen erleichtern Einrichtung in ILIAS

An der Erstellung der Monsterjagd haben hauptsächlich mitgewirkt:

Nils Arne Brockmann, Henrik Pruiskens, Mahdi Rahimizadeh, Carina Thomas, Julia Cammann

DLS in Programmieren 2: Finn Amini Kaveh

Alle Publikationen und Vorträge des Projekts finden Sie hier: <https://www.hsbi.de/bib/personen-und-projekte/digikos/vortraege>

### Lizenzhinweis

Diese Vortrags-Folien von Carsten Gips und Henrik Pruiskens sind [CC-BY 4.0](#) lizenziert.



Alle Logos sind von der Lizenz ausgenommen.

Alle Materialien der Monsterjagd sind ebenfalls unter einer CC-Lizenz erschienen. Den Lizenzhinweis und die Urheber:innen des jeweiligen Materials finden Sie auf [www.digikos.de](http://www.digikos.de)

Selbststudium fördern | 08.2021 – 07.2024 | Stiftung Innovation in der Hochschullehre | [www.digikos.de](http://www.digikos.de)