

## Pressemitteilung

Nr. 42 vom 15. Juni 2018

### **Absolventin der TH Köln erhält b.i.t.-online Innovationspreis**

**Verbessern digitale Spiele die Schulungsangebote in Hochschulbibliotheken und erhöhen sie den Lernerfolg? Mit dieser Frage hat sich Jennifer Hale, Absolventin des Bachelorstudiengangs Bibliothekswissenschaft der TH Köln, in ihrer Bachelorarbeit beschäftigt. Für ihre Ergebnisse hat sie den mit 500 Euro dotierten „b.i.t.-online Innovationspreis“ erhalten, der ihr jetzt auf dem 107. Deutschen Bibliothekartag in Berlin überreicht wurde.**

„Durch die Einbindung von digitalen Spielen oder von Spiel-Elementen, können Hochschulbibliotheken ihre Schulungen optimieren und für einen nachhaltigeren Lernerfolg sorgen“, ist Hale überzeugt. Ihr Interesse an dem Forschungsgebiet „gamification“, also dem Einsatz spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext, begann im Rahmen eines Studienprojekts zu Vermittlung von Informationskompetenz, das an der Universitätsbibliothek Bochum durchgeführt wurde. Mittels einer App wurden Schulungsinhalte zur „Einführung in die Literaturrecherche“ als Quiz auf den Smartphones der Teilnehmenden abgefragt. Darauf aufbauend untersuchte Hale in ihrer Bachelorarbeit, welche weiteren Aspekte des Gamings sinnvoll in Schulungssituationen eingesetzt werden können.

Spielerische Elemente haben laut Hale den Vorteil, dass sie niedrigrschwellig sind, die Gruppendynamik fördern und den Unterricht lebendiger machen. „Neben dem Quiz, das den Lernerfolg abfragt und vertieft, sind zum Beispiel Rätsel denkbar, mit denen die Recherchekompetenz im Bibliothekskatalog oder Aspekte des Urheberrechts für studentische Abschlussarbeiten erlernt werden“, erläutert die 28-Jährige, die heute in der Bibliothek des hessischen Wirtschaftsministeriums arbeitet. Besonders vorteilhaft sei es, wenn die Einrichtungen Apps nutzen, die von externen Herstellern bereits entwickelt wurden, bzw. mithilfe von Werkzeugen für die Apperstellung ebensolche kreieren. Die Eigenentwicklung sei häufig zu personal- und kostenintensiv.

„Der Einsatz vom Gaming und Gamelementen kann bei der Vermittlung von Informationskompetenz sowohl für die vermittelnde Seite als auch für die Studierenden hilfreich sein. Die Abschlussarbeit von Jennifer Hale liefert bisher nicht vorliegende Untersuchungen über die dabei denkbaren Einsatzmöglichkeiten vom Gaming“, so die Jury in ihrer Begründung.

„Frau Hales Bachelorarbeit auf der Grundlage lerntheoretischer und lernpsychologischer Studien ist ein wichtiger Beitrag zu der aktuellen Diskussion über die Integration von Gaming-Elementen bei der Vermittlung von Informationskompetenz an Bibliotheken“, sagt Prof. Dr. Inka Tappenbeck, die die Bachelorarbeit mit dem Titel „Gaming in der Vermittlung von Informationskompetenz an Hochschulbibliotheken – Chancen und Grenzen gaming-basierter Vermittlungsformen“ betreut hat.

Der b.i.t.-online Innovationspreis wird seit 1999 jährlich von der Fachzeitschrift b.i.t.-online und der Kommission für Ausbildung und Berufsbilder des BIB (Berufsverband Information Bibliothek) ausgelobt und in einem bundesweiten Wettbewerb für herausragende Abschlussarbeiten aus bibliothekarischen und informationswissenschaftlichen Studiengängen vergeben.

Referat Kommunikation und Marketing  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Christian Sander  
0221-8275-3582  
pressestelle@th-koeln.de

#### Technische Hochschule Köln

Postanschrift:  
Gustav-Heinemann-Ufer 54  
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:  
Claudiusstraße 1  
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 42 vom 15. Juni 2018  
b.i.t.-online Innovationspreis für Jennifer Hale

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 26.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.