

# Chaos am Nordpol

## eine digitale Weihnachtsgeschichte

### KONTAKTPERSON

Abteilung Hochschuldidaktik  
 und eLearning  
 eLearnin@hs-gm.de

### HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Hochschule Geisenheim  
 University

### THEMEN-/ FACHBEREICH

Digitale Kompetenzen als  
 Schlüsselkompetenzen

### ZIELGRUPPE

Dozierende, Studierende,  
 Interessierte

### SPIELDAUER



### ERSTELLUNGSDAUER



### Kurzbeschreibung

„Folgen Sie den beiden Weihnachtswichteln Elfi und Jack durch das digitale Chaos, das der Weihnachtsmann hinterlassen hat und starten Sie mit uns den Weihnachts-Countdown!“

Die interaktive Weihnachtsgeschichte „Chaos am Nordpol“ wurde mit H5P als Qualifizierungsangebot für Dozierende, Studierende und alle Interessierten entworfen. Ziel ist es, durch das Lösen von kleinen Aufgaben und Rätseln niederschwellig und spielerisch die Rolle und Bedeutung von digitalen Kompetenzen zu vermitteln.

Gamification-  
 Art

- Serious Game
- Game Based Learning
- Story Based Learning

Gamification-  
 Elemente

- Interaktive,
- lineare Geschichte mit Quizfragen
- Rätseln
- Objekte sammeln

Verwendete  
 Technik/ Tools

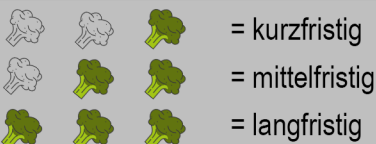
- H5P
- ILIAS

Zugriff /  
 Lizenzierung

- frei zugänglich
- CC BY-SA 4.0

Link

- [Zu Chaos am Nordpol](#)



*Good Practice*

Stand: 24.10.23