

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