

# Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die Universität Regensburg

Thema:

Gamification in der Hochschullehre - Generierung von Handlungsempfehlungen für die  
Universität Regensburg

Art:

[MA](#)

Betreuer:

[Christian Wolff](#)

Student:

Susanne Böhm

Professor:

[Christian Wolff](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Gamification E-Learning Hochschullehre](#)

angelegt:

2018-10-29

Beginn:

2018-10-29

Anmeldung:

2018-11-09

Ende:

2019-03-29

## Hintergrund

Die Integration von Spielelementen in spielfremden Kontexten gewinnt seit einigen Jahren mehr und mehr an Bedeutung. Ansätze dieser Art finden durch die erhöhte Digitalisierung in den verschiedensten Bereichen ihre Anwendung. Darunter zählen unter anderem Kontexte des Gesundheitswesens, der Arbeitswelt und letztlich eben auch innerhalb des Bildungssektors. Speziell im Hinblick auf die Orientierung der Hochschullehre in Richtung „just in time teaching“ und selbstreguliertem Lernen, lassen sich verschiedene Motivationsdefizite feststellen. Die moderne Universitätslehre setzt sich aus interaktiven Lernaktivitäten in der Vorlesung und eigenständigem Auseinandersetzen mit den Vorlesungsinhalten über Lernplattformen oder mittels zielführender Literatur zusammen. Eine erfolgreiche und effiziente Umsetzung erfordert allerdings die Motivation und Teilnahmebereitschaft der Studierenden. Diese mangelnde Motivation resultiert beispielsweise aus der Tatsache, dass Lernübungen meist extrinsisch durch den Lehrenden motiviert sind.

## **Zielsetzung der Arbeit**

Die zugrundeliegende Arbeit zielt darauf ab, die Universität Regensburg darauf vorzubereiten spielifizierte Lehr-Lern-Arrangements bestmöglich in vorhandene Lehrstrukturen zu integrieren. Vorhandene Motivationslücken bei Frontalveranstaltungen sollen dadurch reduziert werden und die betreffenden Studierenden sollen die Möglichkeit erhalten sich am Entstehungsprozess zu beteiligen, um von vorneherein eine ausreichende Transparenz zu gewährleisten. Aufgrund der Tatsache, dass ein Gamification-Ansatz nur dann effizient eingesetzt werden kann, wenn dieser individuell an die Lehrsituation angepasst wird, gewinnt die Beteiligung der betroffenen Studenten umso mehr an Bedeutung. Bei ausreichendem Umfang der Stichprobe im Zuge der Befragung ist es ebenfalls möglich, die Studentenmeinungen hinsichtlich der verschiedenen Fachrichtungen gegeneinander abzugrenzen. Dadurch lässt sich herausfinden, ob Gestaltungsunterschiede im Hinblick auf die unterschiedlichen Fachbereiche oder demografischen Hintergründe nötig sind. Um bisherige Erkenntnisse der Forschung einfließen lassen zu können, wird darauf abgezielt spezifische Qualitätskriterien effizienter Gamification-Ansätze aus der Literatur zu identifizieren, um bereits existierende Ansätze geeignet evaluieren zu können. Mit Hilfe von Studentenmeinungen sollen noch bestehende Nachteile beseitigt werden. Aus diesen Erkenntnissen gilt es, einen detaillierten Konzeptkatalog für die Universität Regensburg zu entwickeln, in welchem die Möglichkeiten der Spielifizierung optimal für die Regensburger Studenten angepasst werden. Die Entwicklung des Konzeptkatalogs und der Qualitätscheckliste soll den Lehrenden der Universität Regensburg den Einstieg in ein solches Lehr-Lern-Arrangement erleichtern. Die Checkliste soll dabei unterstützen die Qualität und Effizienz eines Ansatzes zu gewährleisten und der Konzeptkatalog ist dafür angedacht mögliche Umsetzungen vorzustellen, welche von Regensburger Studenten akzeptiert werden. Mit Hilfe von zusätzlichem Studenten-Feedback können die Konzepte für die eigene Lehrveranstaltung individuell angepasst werden, um den bestmöglichen Effekt zu erzielen.

## **Konkrete Aufgaben**

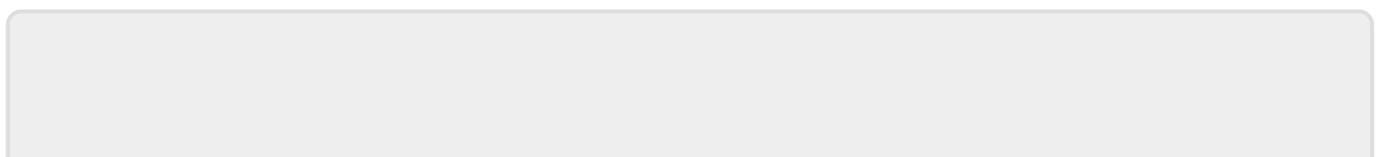
Literaturrecherche Checkliste und Konzeptkatalog Datenerhebung und -auswertung Konzeptkatalog anreichern

## **Erwartete Vorkenntnisse**

Empirische Methoden Kenntnisse im Bereich E-Learning

## **Weiterführende Quellen**

Siehe Exposé



From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/gamification\\_in\\_der\\_hochschullehre?rev=1552990472](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/gamification_in_der_hochschullehre?rev=1552990472)

Last update: **19.03.2019 10:14**

