



## Vorträge zur Fach- und Hochschuldidaktik der Mathematik und Physik

Alle Studierenden, besonders auch die des Lehramts, sind willkommen!

am

Donnerstag, den 09.12.2021 um 14:15 Uhr

Diese Veranstaltung findet **online** statt –  
wenn Sie den Zugang haben möchten, wenden Sie sich bitte an Angelika Spörer-Schmidle

### **Gameful Learning: Ein neuer didaktischer Ansatz für Lehr- und Prüfungsformate in der Hochschullehre**

*Prof. Dr. Christian Fischer, Universität Tübingen*

Online-Lehre stellt Dozierende und Studierende gleichermaßen vor große Herausforderungen. In großangelegten Studien konnten wir zeigen, dass Studierende in Präsenzveranstaltungen bessere Leistung erbringen als in vergleichbaren Online-Kursen (z.B. Fischer et al., 2020). Dies ist unter anderem auf Schwierigkeiten zur Unterstützung der Selbstregulation von Studierenden zurückzuführen. Um die Selbstregulation zu unterstützen, sowie die intrinsische Motivation zur Auseinandersetzung mit den Vorlesungsinhalten zu erhöhen, können Studierenden im Sinne des „Gameful Learning“ eine Vielzahl an Vertiefungsangeboten zur Klausurvorbereitung und Scheinerwerb angeboten werden. Dabei steht im Vordergrund (a) die Autonomie, (b) das Kompetenzerlebens, und (c) die soziale Eingebundenheit der Studierenden zu fördern. Diese Elemente sind zentrale Begriffe in der Selbstbestimmungstheorie der Motivation von Ryan und Deci (2000), welche oftmals mit dem Lernerfolg der Studierenden korrelieren.

Traditionell weisen Vorlesungen im deutschen Hochschulkontext oftmals einen Zwischenschritt von eher passiver Vorlesungsteilnahme („Sitzscheine“) mit abschließender summativer Leistungsüberprüfung am Ende des Semesters, oftmals in Form einer Klausur, auf. Dieses führt für viele Studierenden häufig zu einer ungleichen Verteilung der Arbeitszeit im Semester, wobei insbesondere der Wissensabruf zum Klausurdatum im Vordergrund steht („Bulemie-Lernen“). Dies führt oftmals zu Lernstrategien, die nicht inhärent förderlich für langfristige Wissensintegration sind, wie bspw. die Unterstützung der Selbstregulation von Studierenden, sowie die Erhöhung der studentischen Motivation an Vorlesungsinhalten.

Der didaktische Ansatz vom Gameful Learning stellt dabei eine mögliche Weiterentwicklung dieser traditionellen universitären Lehr- und Prüfungskonzepten dar, um die Selbstregulation von Studierenden insbesondere in digitalen Lernumwelten zu fördern. Im Verlauf des gesamten Semesters können Studierende „Punkte“ erwerben, sodass individuelle Lehr-Lehrprozesse in den Vordergrund gerückt werden. Wöchentlich Lernziele und Kurselemente, die zu einer kontinuierlichen Auseinandersetzung mit Kursinhalten über alle Semesterwochen hinweg anregen, werden dabei in einem Kurs-Syllabus als eine Art „Vertrag“ zwischen Dozierenden und Studierenden verankert.

Dieser Vortrag stellt exemplarische Beispiele für mögliche Kursdesign in Vorlesungen und Seminaren vor.

Sie sind herzlich eingeladen.