

**DigiTeLL-Projekt „Flipped-G“:
Flipped-Classroom und
Gamification**
Implementierung im
Bachelorkurs
„Marketing Analytics“

HINTERGRUND

Der Kurs „Marketing Analytics“ wird Bachelor-Studenten in der zweiten Hälfte des Bachelorstudiums angeboten. In der Veranstaltung lernen Studierende einerseits technische Fähigkeiten (*hier*: Programmieren in R). Andererseits verstehen Studierende, wie diese zur Lösung fachlicher Probleme (*hier*: ökonomische Fragestellungen) eingesetzt werden.

Herausforderungen

- Einstieg in das Programmieren fällt oft schwer
- Individuelles „Coaching“ sehr hilfreich, aber über 200 Teilnehmende
- Studierende beschäftigen sich wenig selbstständig mit den Inhalten

METHODEN

Flipped Classroom

Online & asynchron

- Individuelle Auseinandersetzung und Lernen fachlicher und technischer Grundlagen vorab
- Zu Hause mit On-Demand Erklärvideos und Online-Materialien

Offline & synchron

- Vertiefung und Fokus auf selbstständiges Problemlösen in kleinen Teams
- Intensiver individueller Dialog zwischen Lehrenden und Studierenden während der Präsenzphase
- Förderung der Studierenden auf individuellem Leistungsniveau

Gamification

- Spielerische Aufbereitung der Inhalte
- Vertiefung und Auflockerung der Präsenzveranstaltungen
- Anreize zur intensiven Auseinandersetzung mit Inhalten
- Umsetzung zum Beispiel durch „Jeopardy-Style“ Quiz in Teams (Software „Factile“)

Flipped-G

Innovative Vermittlung von **technischen Fähigkeiten**, um **fachliche Probleme zu lösen**.

Studierende lernen **Programmieren** und lösen damit **ökonomische Probleme**.

Wir implementieren:
Flipped-Classroom (Akzeleration)
Gamification (Inkubator)

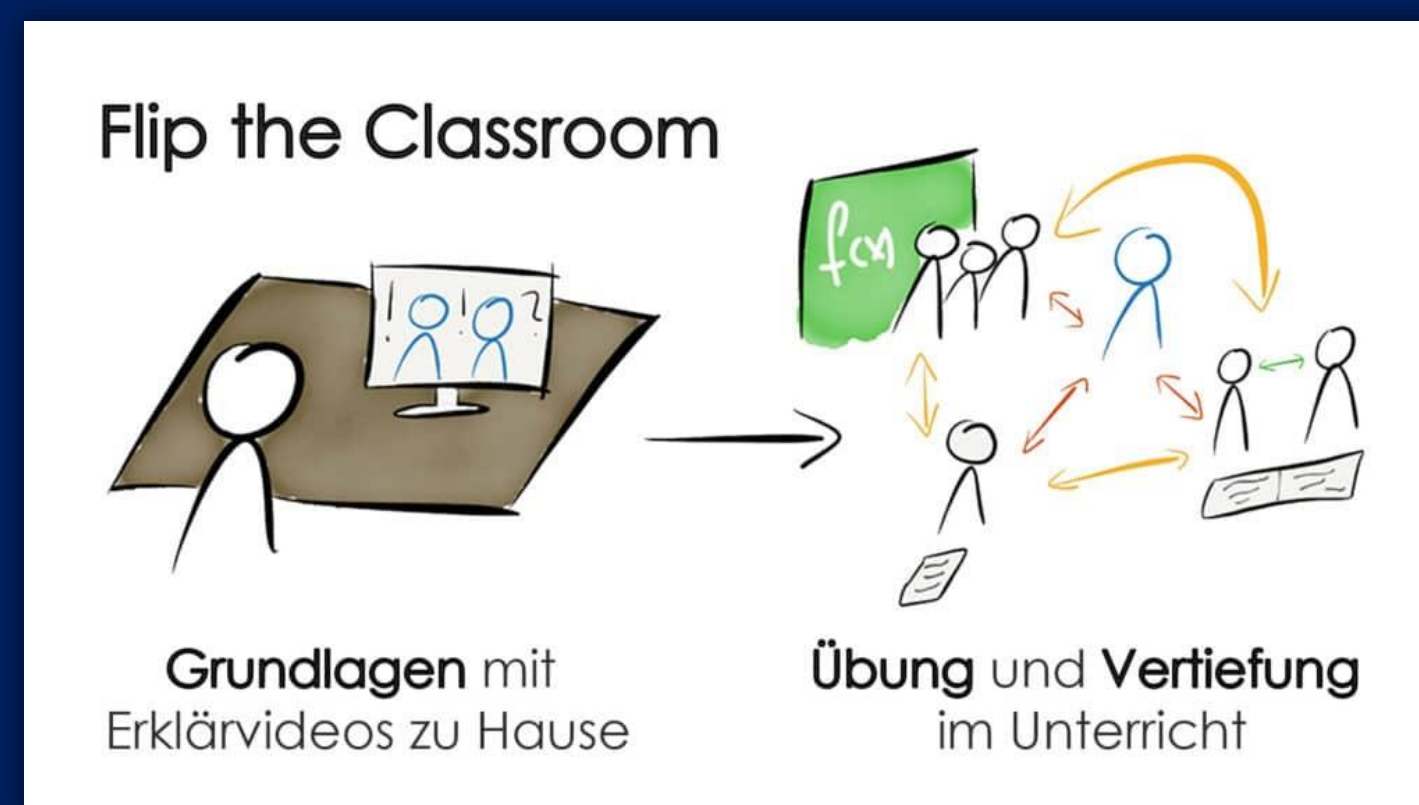


Abb. 1: Aufteilung der Lernphasen im Flipped Classroom
(Quelle: „Das Konzept Flipped Classroom“,
<https://www.fliptheclassroom.de/konzept/>)

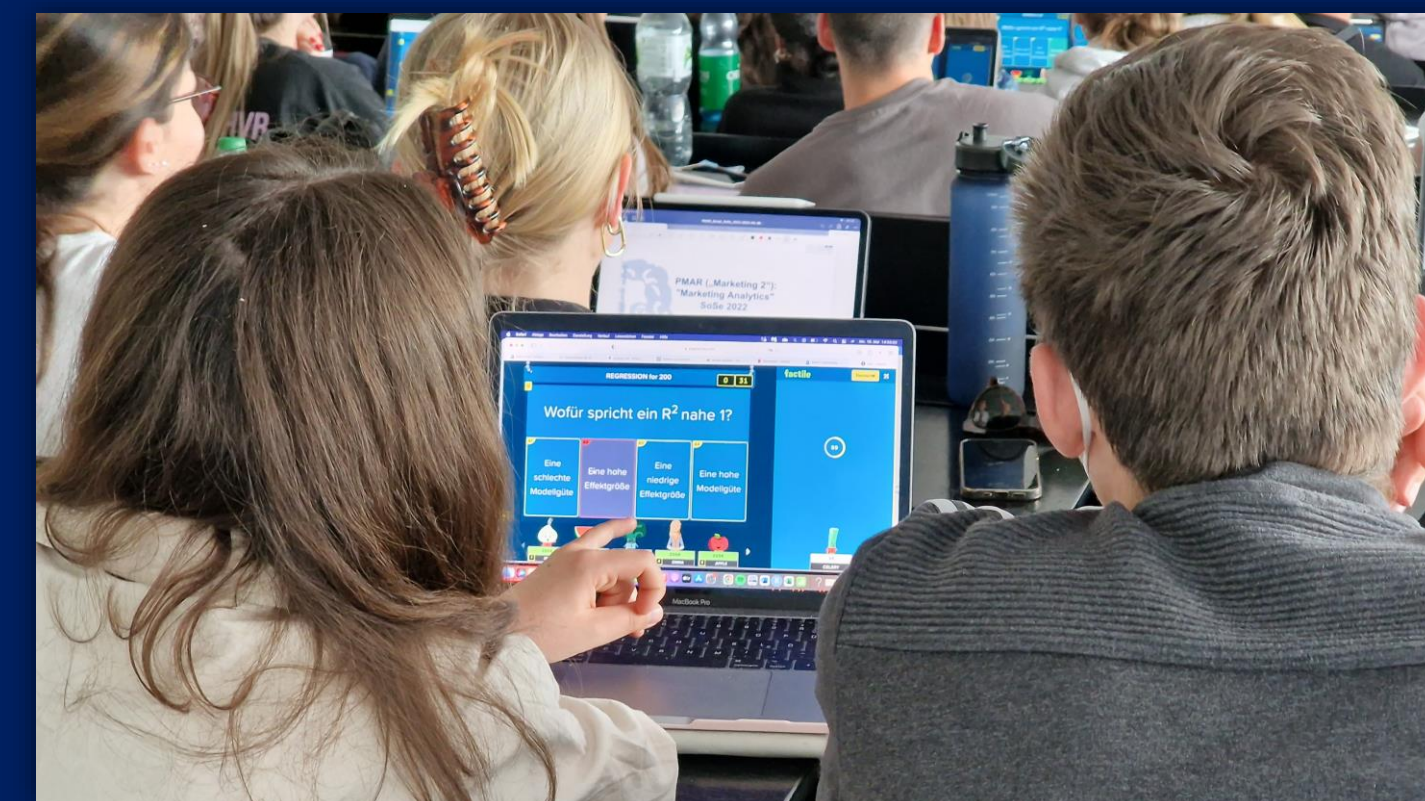


Abb. 2: Gamification durch Jeopardy-Style-Quiz

Projektteam

Prof. Dr. Bernd Skiera

✉ skiera@wiwi.uni-frankfurt.de

Lukas Jürgensmeier

✉ juergensmeier@wiwi.uni-frankfurt.de

Timo Müller-Tribbensee

Alaa Abdalla

Goethe-Universität Frankfurt

**STUDIERENDEN-FEEDBACK ZUM
„GAMIFICATION“-KONZEPT**

“Super war innovativ und hat Spaß gemacht“

“Hat total viel Spaß gemacht 👍“

“Ich fand den Quiz sehr interessant und auch lehrreich. Man lernt und hat Spaß gleichzeitig.“

“Sehr tolle Idee gerne wieder“

**ZEITUNGSBERICHT ÜBER
IMPLEMENTATION DES „FLIPPED-
CLASSROOMS“**

“Ohne große Hemmungen nehmen die Studenten Kontakt mit ihren Sitznachbarn auf und machen sich in Kleingruppen an die Lösung des Preis-Rätsels.“

Zoske, Sascha (19.10.2021), “Der Hörsaal wird zum Klassenzimmer”, Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 243, Seite 32

