

# Didaktische Handreichung

## „Flipped-G“ – Flipped Classroom und Gamification

### Hintergrundinformationen

Das DigiTeLL-Projekt „Flipped-G“ verfolgt das Ziel, die Vermittlung von Digitalkompetenzen Goethe-Universität zu verbessern und testet dies im Rahmen der „Marketing Analytics“-Lehrveranstaltung. Studierende des Bachelorstudiengangs Wirtschaftswissenschaften erlernen hierbei Programmierkenntnisse in der Statistiksoftware R und wenden diese zur Beantwortung ökonomischer Fragestellungen im Marketingkontext an. Das Projekt konzentriert sich darauf, den Einstieg in das Programmieren für Studierende ohne Vorkenntnisse zu erleichtern und dabei die Stärken von Online- und Offline-Lehre zu verbinden.

Das innovative Lehrkonzept setzt auf zwei grundlegende Elemente: Flipped Classroom und Gamification. Durch den Flipped Classroom-Ansatz werden Inhalte online vermittelt, während Präsenzveranstaltungen ausschließlich der Vertiefung und Interaktion dienen. Studierende bereiten sich mithilfe von On-Demand-Materialien, wie Videos, auf die Präsenzveranstaltungen vor und bearbeiten anschließend (Programmier-)Aufgaben. Die Lehrpersonen unterstützen intensiv bei der Bewältigung von Schwierigkeiten, was zu einem schnelleren Verständnis und maximalen Lernerfolg führt. Darüber hinaus fördert der Flipped Classroom-Ansatz die Interaktion zwischen Studierenden und Lehrenden sowie das Peer-Learning durch Gruppenarbeiten.

Insgesamt zielt das DigiTeLL-Projekt „Flipped-G“ darauf ab, die Vermittlung von Digitalkompetenzen effektiv und ansprechend zu gestalten — initial in unserer „Marketing Analytics“-Veranstaltung, jedoch auch besonders als Modell für andere Fächer, die technische und fachliche Kompetenzen auf moderne Art und Weise vermitteln wollen. Durch die Kombination von Flipped Classroom und Gamification entsteht eine moderne Lernumgebung, die sowohl Studierenden als auch Lehrenden Vorteile bietet und die jeweiligen Stärken von physischen und digitalen Räumen optimal ausnutzt.

### Einsatz- und Transfermöglichkeiten

Das DigiTeLL-Projekt „Flipped-G“ hat das Learning Design Flipped Classroom sowie Gamification zur Vermittlung von Digitalkompetenzen erprobt — besonders im Bereich Marketing Analytics. Um dieses Konzept auf andere Fachbereiche und Veranstaltungen zu übertragen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Besonders geeignet ist das Flipped Classroom-Konzept, wenn technische Fähigkeiten erlernt und deren Anwendung in praxisnahen Situationen geübt werden muss, was in einer zunehmenden Anzahl von Disziplinen der Fall ist.

Erstens sollten die Lehrinhalte in kompakten, leicht verständlichen und gut strukturierten Online-Materialien, wie beispielsweise Videos, aufbereitet sein. Diese Materialien müssen den Studierenden vor der Präsenzveranstaltung zur Verfügung gestellt werden, damit sie sich vor der Präsenzphase selbstständig und in ihrem eigenen Tempo vorbereiten können. Eine solide digitale Infrastruktur und geeignete Plattformen, wie zum Beispiel OLAT oder Moodle, sind daher essenziell, um den Zugang zu den Materialien und den Austausch zwischen Studierenden und Lehrenden zu gewährleisten.

Zweitens sollte das Lehrpersonal bereit und in der Lage sein, sich auf das neue Lehrformat einzustellen. Dies erfordert eine intensivere Betreuung der Studierenden, die aktive Förderung des Peer-Learnings und die Nutzung von Gruppenarbeiten zur individuellen Unterstützung. Dazu gehört auch die Fähigkeit,

die Präsenzzeit effektiv für die Vertiefung und Anwendung der erlernten Inhalte zu nutzen und den Studierenden bei der Bewältigung von Schwierigkeiten zur Seite zu stehen.

Drittens kann der Flipped Classroom sinnvoll durch Gamification-Elemente erweitert werden, um den Lernprozess aufzulockern und die Motivation der Studierenden zu steigern. Die erfolgreiche Implementierung solcher Elemente hängt von der Auswahl geeigneter Software-Lösungen ab. In diesem Projekt haben wir „Factile“ für das Jeopardy Quiz sowie Lernbar für die Mastery-Tests genutzt.

Insgesamt kann das Learning Design des DigiTeLL-Projekts „Flipped-G“ auf eine Vielzahl von Fachbereichen übertragen werden, in denen das Erlernen technischer Fähigkeiten und deren praktische Anwendung im Vordergrund stehen. Die erfolgreiche Integration des Flipped Classroom-Konzepts erfordert jedoch eine sorgfältige Planung, Anpassung und Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Studierenden, um ein effektives und ansprechendes Lernerlebnis zu gewährleisten.