



HSPVNRW

Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung
Nordrhein-Westfalen

Gamification in der Hochschullehre der HSPV NRW

–

Ein didaktisches Konzept zur Einbindung eines Gamification-Tools unter Zuhilfenahme von studentischen Expertenteams

Nils Brüggemann

„PROFESSIONELL LEHREN AN DER HSPV NRW“

ONLINE-SAMMELBAND MIT
ABSCHLUSSBEITRÄGEN DES
HOCHSCHULDIDAKTISCHEN
ZERTIFIKATSPROGRAMMS DER HSPV NRW –
FORTLAUFENDE REIHE

HERAUSGEGEBEN VON
MARTIN BORNTRÄGER,
PRÄSIDENT DER HSPV NRW

2021

Abstract

Die folgende Ausarbeitung beschäftigt sich mit der dauerhaften Einbindung eines Gamification-Tools unter Zuhilfenahme von studentischen Expertenteams in der Hochschullehre der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen im Teilmodul 4.3.2 „Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre“ im Studiengang Kommunalen Verwaltungsdienst – Allgemeine Verwaltung –, welches im S1 gelehrt wird und mithin zu den ersten Modulen zählt, welche die Studierenden kennenlernen.

Hierbei wird insbesondere die Lernzeit im Selbststudium der Studierenden, unter Berücksichtigung der jeweiligen Lehr- und Lerninhalte, sowie Kompetenzziele, im Sinne einer formativen Überprüfung der Lernergebnisse, in den Fokus gestellt. Insgesamt wird neben der orts- und zeitunabhängigen spielerischen Nachbereitung, Wiederholung und Festigung des Lehr- und Lerninhalts zur Erreichung der jeweiligen Kompetenzziele während des Semesters auch die effizientere Vorbereitung auf den Leistungsnachweis und die spätere Praxis näher beleuchtet, welche mit einem Gamification-Tool erreicht werden kann – ganz im Sinne des Constructive Alignment.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Aktuelle Lehre und Projektidee | 6 |
| 1.1 | Ausgangslage der Lehre..... | 6 |
| 1.1.1 | Lehrveranstaltungsreihe..... | 6 |
| 1.1.2 | Durchführung der Lehrveranstaltungssequenzen..... | 7 |
| 1.1.3 | Problemstellung bei der Vorgehensweise | 9 |
| 1.2 | Ziele und Inhalt des Projekts | 10 |
| 2. | Planung, Durchführung und Reflexion des Projekts | 13 |
| 2.1 | Planung | 13 |
| 2.1.1 | Einführungsveranstaltung der Lehrveranstaltungsreihe | 14 |
| 2.1.2 | Vorbereitungen | 15 |
| 2.2 | Durchführung..... | 15 |
| 2.2.1 | Angebot des Gamifications-Tools..... | 15 |
| 2.2.2 | Rückmeldung der Kurse..... | 16 |
| 2.2.3 | Vorstellung und Testung des Gamifications-Tools | 16 |
| 2.2.4 | Expertenteams..... | 20 |
| 2.2.5 | Einstellung der Quizfragen und Öffnung des Quiz | 27 |
| 2.2.6 | Durchführung und Auswertung der Quiz im Selbststudium | 27 |
| 2.2.7 | Durchführung eines Quiz im angeleiteten Selbststudium | 29 |
| 2.2.8 | Durchführung und Auswertung eines Quiz im Präsenzstudium | 30 |
| 2.3 | Reflexion..... | 31 |
| 2.3.1 | Allgemeines | 31 |
| 2.3.2 | Vor- und Nachteile..... | 32 |
| 2.3.3 | Verbesserungspotenzial..... | 36 |
| 3. | Fazit und Ausblick | 37 |
| Anhang | | 39 |
| A. | Beispielfragen..... | 39 |
| B. | Rückmeldung Ergebnis..... | 47 |
| C. | Anonyme Auswertungsmöglichkeit | 48 |

| | | |
|----|---|----|
| D. | Einladung für Studierende zum Quiz über ILIAS | 49 |
| E. | PDF-Dokument zu einem Quiz | 50 |
| F. | Übersicht über die Vorgehensweise..... | 60 |
| | Abbildungsverzeichnis..... | 77 |
| | Tabellenverzeichnis..... | 77 |

Abkürzungs- und Symbolverzeichnis

| | |
|-----------------------|--|
| Abb. | Abbildungsverzeichnis |
| bzw. | beziehungsweise |
| ca. | circa |
| d. h. | das heißt |
| etc. | et cetera |
| evtl. | eventuell |
| ggf. | gegebenenfalls |
| HSPV NRW Westfalen | Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein- |
| i. d. R. | in der Regel |
| IT | Informationstechnik |
| o. Ä. | oder Ähnlichen/m/s |
| öBWL | öffentliche Betriebswirtschaftslehre |
| Tab. | Tabelle |
| u. a. | unter anderem |
| z. B. | zum Beispiel |
| % | Prozent |

1. Aktuelle Lehre und Projektidee

Im folgenden Kapitel werden zunächst die Ausgangslage der derzeitigen Lehre als Ist-Zustand in der für die Projektidee ausgewählten Lehrveranstaltungsreihe sowie die Projektidee als Soll-Zustand mit den dazugehörigen Zielen vorgestellt.

1.1 Ausgangslage der Lehre

Die komplexen Tätigkeitsfelder der Lehraufträge sind aus Sicht des Verfassers äußerst reizvoll, interessant und spannend. Der Verfasser lehrt dabei die zu vermittelnden Lehr- und Lerninhalte stets theoretisch fundiert, versucht jedoch auch praxis- und anwendungsorientiert mit den Studierenden die Inhalte aufzuarbeiten. Dies schätzen die Studierenden, obwohl es sehr zeitintensiv ist. Im kommenden Teil der Arbeit stellt der Verfasser die Lehrveranstaltungsreihe vor, in welcher er sein Transfermodulprojekt einarbeiten möchte, und die derzeitige Durchführung der Lehrveranstaltungssequenzen (i. d. R. drei Lehrveranstaltungsstunden pro Woche), bevor er auf die Problemstellung der jetzigen Vorgehensweise eingeht.

1.1.1 Lehrveranstaltungsreihe

Der Verfasser hat sich für eine Durchführung des Transfermodulprojekts in der Lehrveranstaltungsreihe „4.3.2 Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre“ entschieden. Das Teilmodul wird für die Studierenden der HSPV NRW mit dem Abschluss Bachelor of Laws/Arts im Fachbereich Allgemeine Verwaltung/Rentenversicherung im Studiengang Kommunalen Verwaltungsdienst angeboten.

Das Teilmodul 4.3.2 „Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre“ wird im S1, d. h. im ersten Studienjahr zu Beginn des dualen Studiums, an der HSPV NRW gelehrt (HSPV NRW, 2020e, 2020f). Das Präsenzstudium in diesem Teilmodul erstreckt sich auf einen Umfang von i. d. R. drei Lehrveranstaltungsstunden pro Woche über einen Zeitraum von 16 Wochen (HSPV NRW, 2020e, 2020f). Die Lehr- und Lerninhalte sowie die dazugehörigen Kompetenzziele ergeben sich dabei aus der Modulbeschreibung Ziffer 4.3.2 (HSPV NRW, 2020c, 2020d).

Der Verfasser lehrt dieses Teilmodul seit September 2017 an der HSPV NRW und ist im Einstellungsjahrgang 2020 insgesamt in vier Kurse mit etwa 115 Studierenden an zwei Studienstandorten an der Abteilung Gelsenkirchen eingesetzt.

Der spätere Leistungsnachweis in diesem Modul ist den Lehrenden an den Studienorten freigestellt. Zur Auswahl steht eine dezentrale Klausur oder ein Fachgespräch (HSPV NRW, 2020g). Der Verfasser hat sich gemeinsam mit seinen Kollegen an den jeweiligen Studienorten für die dezentrale Klausur als Leistungsnachweis im Einstellungsjahrgang 2020 entschieden.

1.1.2 Durchführung der Lehrveranstaltungssequenzen

Zunächst lässt sich feststellen, dass der Verfasser für die gesamte Lehrveranstaltungsreihe eine Visualisierung in Form einer Übersicht über die Themengebiete sowie den dazugehörigen Lehr- und Lerninhalten der Lehrveranstaltungsreihe für die Studierenden vorbereitet hat, welche sie als roten Faden für die Lehrveranstaltungsreihe nutzen können – diese Visualisierung finden die Studierenden auch stetig im Foliensatz des Verfassers, damit kontinuierlich erkennbar ist, wo sie sich gerade im Stoff des Teilmoduls befinden. Der rote Faden bzw. die Visualisierung wird auch immer wieder vom Verfasser während den Lehrveranstaltungssequenzen aufgegriffen, um den Studierenden eine Rückmeldung zum aktuellen Lernstand zu geben.

In der aktuellen Lehre führt der Verfasser seine Lehrveranstaltungen derart durch, dass er den Studierenden unter Zuhilfenahme seines Foliensatzes sowie seiner Flipcharts und Handouts die Lehr- und Lerninhalte mittels möglichst attraktivem Methodenmix (z.B. aus interaktiven Lehr- und Lerngesprächen, Partner- und Gruppenarbeiten, Frontalvorlesungen) vermittelt. Zudem nutzt er aktuelle sowie passende Fallstudien und Beispiele aus der (eigenen) Praxis, um die Inhalte zu verdeutlichen und einen Bezug für die spätere Praxis der Studierenden herzustellen. Abgerundet wird das Ganze durch Übungsaufgaben zu den vermittelten Lehrinhalten, welche im Präsenzstudium oder im Selbststudium freiwillig bearbeitet werden können oder pflichtig bearbeitet werden müssen.

Die behandelten Materialien (Foliensätze, Übungsaufgaben, Skripte, Handouts, etc.) sowie die (gemeinsam) mit/von den Studierenden erarbeiteten und visuell festgehaltenen Inhalte der Lehrveranstaltung (Fotos von Metaplanwänden, Flipcharts, Whiteboardbeschriftungen, Screenshots, etc.) und weitere Materialien

(Übungsaufgaben, Fallstudien, weitergehende Literatur) werden nach den Lehrveranstaltungssequenzen auf der Lernplattform ILIAS in den jeweiligen Kurs zur Nachbereitung der letzten sowie Vorbereitung auf die nächste Lehrveranstaltungssequenz hochgeladen.

Die Nachbereitung der Lehr- und Lerninhalte der letzten sowie die daraus resultierende Vorbereitung auf die kommende Lehrveranstaltungssequenz erfolgt für die Studierenden im Selbststudium. Das Selbststudium ist mithin zentraler Bestandteil der Lehrveranstaltungsreihe für den Verfasser. Im Selbststudium sollen die Studierenden die vermittelten Lehr- und Lerninhalte anhand der zur Verfügung gestellten Materialien auf der Lernplattform ILIAS wiederholen, diese festigen und für die nächste Lehrveranstaltungssequenz aufbereitet haben, da u. a. viele Inhalte in diesem Teilmodul aufeinander aufbauen. Des Weiteren können die Studierenden durch dieses Vorgehen schon während des Semesters die Inhalte für den späteren Leistungsnachweis bzw. die dezentrale Klausur festigen.

Der Verfasser versucht u. a. aus diesem Grund eine formative Überprüfung der Lernergebnisse am Anfang einer Lehrveranstaltungssequenz durchzuführen. Derzeitig sieht die Einführung in eine Lehrveranstaltungssequenz derart aus, dass er in den ersten Minuten die Studierenden auf die kommenden Lehrveranstaltungsstunden vorbereitet und sie thematisch abholt. Er beginnt deshalb eine Lehrveranstaltungssequenz immer mit der Darstellung des roten Fadens, der Ankündigung über die kommenden Themen mit ihren jeweiligen Kompetenzziele sowie mit Rück- bzw. Wiederholungsfragen (je nach Themenblock drei bis 15 Fragen) zur vergangenen Lehrveranstaltungssequenz. Bei diesen Fragen geht es jedoch meistens nicht lediglich um eine reine Wiedergabe bzw. Wiederholung der letzten Lehr- und Lerninhalte, sondern vielmehr sollte das erworbene (Fach-)Wissen und die erlernten Methoden auf neue Beispiele angewandt und übertragen werden. Hierdurch möchte der Verfasser einerseits einen guten Einstieg in die nun anstehende Lehrveranstaltungssequenz herstellen und andererseits das in der letzten Sequenz vermittelte Wissen bei den Studierenden ins Gedächtnis rufen sowie überprüfen, ob der vermittelte Stoff im Selbststudium wiederholt und gefestigt wurde. Somit kann als Ziel festgehalten werden, dass der Verfasser hiermit versucht, die Studierenden mitzunehmen und durch ständiges Aufzeigen sowie Wiederholungen der Zusammenhänge das Verständnis für diese zu stärken. Letzteres ist besonders wichtig, wenn der Stoff der Lehrveranstaltungsstunden aufeinander aufbaut.

1.1.3 Problemstellung bei der Vorgehensweise

Bei der derzeitigen Vorgehensweise hat der Verfasser drei kritische Punkte identifiziert, welche er im Folgenden gerne darstellen möchte:

Zunächst kommt es leider vereinzelt in Kursen vor, dass sich jedes Mal dieselben Studierenden freiwillig für die Rück- bzw. Wiederholungsfragen am Anfang einer Lehrveranstaltungssequenz melden, sodass ein geringfügiger Teil der Studierenden den zuvor in der Lehrveranstaltungssequenz vermittelten Stoff erst gar nicht im Selbststudium mittels der auf der Lernplattform ILIAS bereitgestellten Materialien nachbereitet, weil sie ja wissen, dass sich ohnehin andere Studierende beim nächsten Mal freiwillig melden. Eine Wiederholung und Festigung des Stoffes im Selbststudium sowie eine Vorbereitung auf die kommende Lehrveranstaltungssequenz erscheint dann zunächst aus mancher Sicht der Studierenden nicht notwendig, denn es genügt ja vermeintlich kurz vor dem Leistungsnachweis sich den Stoff anzueignen.

Diese Ansicht von manchem bzw. mancher Studierenden ist aus Sicht des Verfassers jedoch nicht vertretbar und das ist auch nicht Ziel seiner Lehrtätigkeit sowie der Sinn hinter dieser Form der formativen Überprüfung der Lernergebnisse. Der Verfasser möchte, dass die Studierenden den Stoff nicht lediglich für den Leistungsnachweis lernen, sondern sich diesen kontinuierlich und langfristig aneignen und vor allem auch später im Leistungsnachweis anwenden sowie im Berufsalltag transferieren können. Auch für die interaktiven Lehr- und Lerngespräche im Verlauf der Lehrveranstaltungssequenzen wird das Wissen der Studierenden benötigt. Des Weiteren sollen die Studierenden an jeder Stelle in der Lehrveranstaltungsreihe den Zusammenhang der einzelnen Themenblöcke verstehen und die Inhalte sowie Zusammenhänge erläutern sowie auf Beispiele anwenden können.

Aus diesem Grund hat der Verfasser schon des Öftern überlegt, ob er einfach wahllos Studierende drannehmen soll bei den Fragen zu Beginn der Lehrveranstaltungssequenz, da sich dann höchstwahrscheinlich alle oder zumindest die meisten Studierenden im Selbststudium freiwillig bzw. gezwungenermaßen auf die Fragen vorbereiten. Er entschied sich jedoch aus mehreren didaktischen Gründen (z.B. Schamgefühl bei falscher Antwort, Angstgefühl vor falschen Antworten, Auftreten einer Stresssituation) gegen diese Vorgehensweise.

Des Weiteren ist es so, dass die derzeitige formative Überprüfung der Lernergebnisse ein verzerrtes Bild der Realität widerspiegelt, da bei dieser Variante der Überprüfung mittel Rück- bzw. Wiederholungsfragen am Anfang einer Lehrveranstaltungssequenz

nur wenige, ausgewählte und somit nicht alle Studierende eines Kurses mitmachen bzw. Fragen beantworten können. Hierdurch können zwei Extreme entstehen. Auf der einen Seite könnte es, unter Beachtung der oben aufgeführten Situation, dazu kommen, dass sich nur die Studierenden beteiligen, die im Selbststudium sämtliche Inhalte nachbereitet haben und mithin eine richtige Antwort geben können. Wenn diese Situation eintritt, erhält der Verfasser den Eindruck, dass die Lehr- und Lerninhalte von den Studierenden vollständig verstanden worden sind. Auf der anderen Seite könnte es folglich sein, dass sich lediglich die Studierenden melden, die keine zielführende Nach- und Vorbereitung im Selbststudium durchgeführt haben – auch wenn dies recht unwahrscheinlich ist. Diese Situation könnte zur Folge haben, dass die Antworten der Studierenden durchgehend fehlerbehaftet sind und der Verfasser somit den Eindruck erhält, dass die Lehr- und Lerninhalte von seiner Seite nicht zielführend vermittelt wurden. Die Realität liegt zwischen diesen beiden Extrempolen und gilt es zu ermitteln.

Außerdem kann durch die Selektion bei der Fragenbeantwortung nicht jedem bzw. jeder Studierenden ein adäquates Feedback zu seiner bzw. ihrer derzeitigen Leistung oder seinem bzw. ihrem Lernerfolg gegeben werden, welches diese jedoch verdienen und zur Motivationssteigerung nutzen könnten.

Aus den gerade aufgeführten Gründen hat der Verfasser überlegt, was alternativ bzw. als Ergänzung zu den Fragen am Anfang einer Lehrveranstaltungssequenz genutzt werden kann, um diese Situation zu verändern. Aufgrund dieser Überlegungen ist der Verfasser auf sein Transfermodulprojekt aufmerksam geworden.

1.2 Ziele und Inhalt des Projekts

Im folgenden Kapitel stellt der Verfasser seine Projektidee inhaltlich vor und zeigt die Zielsetzung seines Projekts auf.

Aufgrund der in Kapitel 1.1.3 angesprochenen Situation ist der Verfasser auf die Idee gekommen, ein Gamification-Tool für die formative Überprüfung der Lernergebnisse fest sowie regelmäßig in seine Lehrveranstaltungsreihe vor allem im Selbst- aber auch im Präsenzstudium zu etablieren. Hierbei hat sich der Verfasser am Konzept des Constructive Alignment orientiert, denn am Anfang des Semesters ist bereits bekannt gewesen, dass die Studierenden eine dezentrale Klausur im Januar in diesem Teilmodul schreiben werden. Die Kompetenzziele der Studierenden sind mithin durch das Curriculum sowie den anstehenden Leistungsnachweis zu ermitteln und können

durch die Methode des Gamification-Tools schon während des Semesters überprüft werden, sodass diese zur dezentralen Klausur spätestens erreicht werden sollten. Wichtig ist noch zu erwähnen, dass der ausgewählte Leistungsnachweis im Teilmodul 4.3.2 „Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre“ in jedem Fall die erste Klausur ist, die die Studierenden im gesamten Studium an der HSPV NRW erbringen müssen. Gerade weil es die erste Klausur für die Studierenden innerhalb ihres Studiums ist, kann somit insbesondere davon ausgegangen werden, dass Gefühle wie Nervosität, Anspannung, Angst und Aufregung vor dem Leistungsnachweis immer recht hoch bei den meisten Studierenden sind.

Mit dem Gamification-Tool möchte der Verfasser möglichst viele Studierende freiwillig dazu bringen, sich mit den Lehr- und Lerninhalten der letzten Lehrveranstaltungssequenz/-en im Selbststudium (mit den zur Verfügung gestellten Materialien auf ILIAS) auseinanderzusetzen.

Des Weiteren möchte er es ermöglichen, dass alle Studierenden individuelle Rückmeldungen zu ihrem derzeitigen Lernstand erhalten sowie das bereits erlernte Wissen festigen und sie sich auf die Rück- und Wiederholungsfragen der kommenden Lehrveranstaltungssequenzen sowie den im Januar anstehenden Leistungsnachweis einstellen können. Nach Ansicht des Verfassers können mithilfe von regelmäßigen Leistungsüberprüfungen sowie der daraus resultierenden „Erfolgserlebnisse“ mittels freiwilliger sowie pflichtiger „Tests“ in Form des Gamification-Tools auch die oben angesprochenen Gefühle gesenkt werden.

Außerdem ist es dem Verfasser wichtig, dass die Studierenden bei fehlerhaften Antworten unmittelbar eine (kurze) Rückmeldung sowie Lösungshinweise oder Hinweise für die Nachbereitung (mit den zur Verfügung gestellten Materialien auf ILIAS) erhalten, und mithin Defizite selbstständig eruieren können. Anhand dieser können sie dann eigenständig herausfinden, mit welchen Lehr- und Lerninhalten sie sich im weiteren Selbststudium noch einmal vertieft auseinandersetzen sollten. Dabei sollte das Ganze in einer angenehmen sowie stressfreien Situation sowie möglichst zeit- und ortsunabhängig (im Selbststudium) möglich sein.

Des Weiteren ist dem Verfasser daran gelegen, dass er ein möglichst realitätsnahes Bild der derzeitigen Lernstände (Wissens- und Kompetenzstände) im Sinne der formativen Überprüfung der Lernergebnisse der Studierenden durch eine Auswertung des Gamification-Tools erhält. Hierdurch sollen mögliche Defizite der Studierenden im Stoff erkannt werden, welche somit in den kommenden Lehrveranstaltungen nochmals durch den Verfasser aufgegriffen werden können.

Auf der Studierendenseite ist es ebenso gewichtig für den Verfasser, dass zudem einige allgemeine Kompetenzen der Studierenden für deren Studierfähigkeit und den späteren Praxiseinsatz gefordert und gefördert werden.

Mit dem Gamification-Tool möchte der Verfasser somit in erster Linie mithin in regelmäßigen Abständen die derzeitigen Lernstände der Studierenden anonym spielerisch erheben und ihnen eine individuelle Rückmeldung zu ihrem eigenen Lernstand geben. Des Weiteren werden die meisten darüber hinaus zusätzlich motiviert, da es ihnen Spaß macht, gegen andere anzutreten, weswegen viele der Studierenden sehr ehrgeizig dabei sind. Am Ende erhalten die Studierenden nämlich einen Gesamtpunktstand sowie einen prozentualen Anteil der richtig beantworteten Fragen (vgl. Anhang – Rückmeldung Ergebnis) und können sich mit ihren Kommilitonen vergleichen.

Außerdem sollen sich die Studierenden durch das Aufzeigen der richtigen Antwortmöglichkeiten (vgl. Anhang – Beispielfragen) sowie durch die weiteren Anmerkungen (z.B. Foliennummer/Literaturhinweisen zur Thematik) (vgl. Anhang – Beispielfragen) im weiteren Selbststudium darauf fokussieren, was sie evtl. noch nicht adäquat verstanden haben und somit nachbereiten oder aufarbeiten sollten. Das Tool soll somit zur Lernstandserhebung sowie gezielten Lernbeeinflussung der Studierenden genutzt werden, mit dem Ziel, sie auf die späteren Lehrveranstaltungssequenzen und die anstehende dezentrale Klausur bestmöglich vorzubereiten.

Mittels der anonymen Auswertungsmöglichkeit der studentischen Ergebnisse des Gamification-Tools soll der Verfasser eine kursspezifische Auswertung als Lehrbeauftragter generieren und sehen können, welche Fragen durch die Studierenden wie gut/schlecht beantwortet wurden bzw. wie diese ausgefallen sind (vgl. Anhang – Anonyme Auswertungsmöglichkeit). Hiermit kann der Verfasser erkennen, ob dieser erneut auf bestimmte Themenfelder und/oder Lehr- und Lerninhalten eingehen sollte, damit die Studierenden für die kommenden Lehrveranstaltungssequenzen und die dezentrale Klausur gut vorbereitet sind.

Die Lernstände möchte der Verfasser immer nach größeren Einheiten innerhalb der Lehrveranstaltungsreihe mit mehreren von den Studierenden und vom Verfasser erstellten Fragen (ca. 50–75 Fragen) nach jedem Themenblock gemäß der oben angesprochenen Visualisierung (Grundlagen, Finanzierung, Kennzahlen, Marketing, etc.) und sporadisch nach jeder Lehrveranstaltungssequenz mit entsprechend weniger Fragen (ca. 10–15 Fragen) eruieren. Ein Teil der Fragen soll somit von

Studierenden für Studierende und der andere Teil soll vom Verfasser für die Studierenden sein – auf die Chancen und Risiken dieser Vorgehensweise wird später gesondert eingegangen. Hier sei nur erwähnt, dass es zu den jeweiligen Themenblöcken des Teilmoduls bei der späteren Durchführung des Projekts sogenannte „Expertenteams“, welche von den Studierenden gebildet werden, gibt. Auf die „Expertenteams“ wird im späteren Verlauf der Arbeit ebenso gesondert eingegangen.

Das Gamification-Tool muss die Möglichkeit bieten, geschlossene und offene Fragen stellen zu können. Bei den geschlossenen Fragen soll möglichst zwischen Fragen mit Antworten mittels Einfach- und Mehrfachnennung sowie Richtig-oder-Falsch-Fragen unterschieden werden. Außerdem sollten Grafiken und rhetorische Stilmittel (fett, kursiv, unterstrichen, etc.) in der Software eingearbeitet werden können. Des Weiteren müssen die angebotenen Fragemöglichkeiten sowie die Extras des Gamification-Tools die Möglichkeit bieten, sowohl reine Wissensabfragen als auch Transfer- und Anwendungsfragen, wie sie im späteren Leistungsnachweis vorkommen, stellen zu können. Außerdem müssen nach der Beantwortung der Fragen durch den Anwender die richtigen Antworten sowie Lösungshinweise angezeigt werden, sodass die oben aufgeführten, avisierten Ziele unterstützt werden (vgl. Anhang – Beispielfragen).

Auf die gezielte Forderung und Förderung von allgemeinen Kompetenzen (Persönlichkeits-, Sozial-, Fach- und Methodenkompetenz) der Studierenden durch das Vorgehen mit dem Gamification-Tool wird aus Platzgründen im kommenden Kapitel eingegangen.

2. Planung, Durchführung und Reflexion des Projekts

Im folgenden Kapitel werden die Planung, Durchführung und Reflexion des Projekts dargelegt.

2.1 Planung

Der Verfasser hat sich im Hinblick auf die vier Kurse, welche er ab September 2020 übernommen hat, bereits im März Gedanken zur Einführung des Gamification-Tools gemacht, welche er im folgenden Unterkapitel kurz darstellen möchte.

2.1.1 Einführungsveranstaltung der Lehrveranstaltungsreihe

Der Verfasser möchte den Studierenden das Gamification-Tool nicht als festen Bestandteil seiner Lehre vorstellen und sie dazu verpflichten mitzumachen, sondern ihnen lediglich das Angebot offerieren. Dies macht er, da das Gamification-Tool nur zielführend und gewinnbringend auf beiden Seiten eingesetzt werden kann, wenn ein überwiegender Teil des Kurses hinter dem Einsatz des Gamification-Tools steht. Dabei soll das Gamification-Tool sowohl auf pflichtiger (z.B. im Präsenz- oder im angeleiteten Selbststudium) sowie auf „freiwilliger“ (im Selbststudium) Basis genutzt werden.

Eine Verpflichtung der Nutzung des Gamification-Tools würde dazu führen, dass es wie eine „Last“ ist, die Quiz durchzuführen – das soll es aber gerade nicht sein. Das Gamification-Tool soll einen Mehrwert für die Lehre auf beiden Seiten generieren und dies ist im größtmöglichen Umfang nur möglich, wenn der überwiegende Teil der Studierenden freiwillig mitmacht und an dem Vorgehen Spaß hat bzw. diesen entwickelt – zumal mit dem Vorgehen eine höhere Arbeitsbelastung für die Studierenden im Selbststudium anfällt. Der Verfasser hat sich aus diesen Gründen überlegt, dass er in der Einführungsveranstaltung der Lehrveranstaltungsreihe anhand von Folien sowie durch einen Vortrag die Vorgehensweise mit dem Gamification-Tool in der Hochschullehre in seinem Teilmodul darstellen wird. Außerdem wird er kurz auf das generelle Thema „Gamification“ eingehen und den Studierenden aufzeigen, was für Vorteile (z.B. effizienteres Lernen, Vorbereitung auf die dezentrale Klausur, Generierung von Expertenwissen) und Nachteile (z.B. höherer Arbeitsaufwand im Selbststudium und beim Verfasser, größerer Abstimmungsaufwand, Organisationsgeschick, Zeitmanagement) aus dem avisierten Vorgehen resultieren. Mithilfe dieser Vorgehensweise möchte er vermeiden, dass falsche Erwartungen bei den Studierenden geweckt werden und sie genau wissen, was sie bei einer positiven Entscheidung später erwartet. Durch die Unterstützung mit Folien möchte er das Vorgehen visualisieren, damit die Studierenden es mit zwei Sinnen aufnehmen können – hierdurch werden Eindrücke nicht nur besser aufgenommen, sondern auch verarbeitet.

2.1.2 Vorbereitungen

Um das im vorherigen Hauptkapitel aufgeführte Vorhaben zu realisieren, hat sich der Verfasser in der Zeit von März 2020 bis Juli 2020 intensiv mit dem Thema „Gamification“ auseinandergesetzt. Außerdem hat er verschiedene Gamification-Tools ausprobiert und deren Vor- und Nachteile analysiert, sodass er sich am Ende auf ein Tool für die spätere Lehre ab September festgelegt hat. Der Verfasser hat sich nach der Analyse für das Produkt „Socrative“ entschieden, da es fast genau den Anforderungen entspricht, die der Verfasser für seine Lehre benötigt. Hierzu zählen das breitgefächerte Spektrum an Möglichkeiten der Fragenerstellung trotz simpler Bedienbarkeit, die Möglichkeit an dem Quiz anonym ohne vorherige Registrierung teilzunehmen zu können mit Hilfe von systemübergreifenden Apps (IOS und Android) sowie über einen normalen Browser, die Einstellung des Quiz unter der Zuhilfenahme von Visualisierungen etc. Nachdem die Entscheidung gefallen war, hat der Verfasser das Produkt ausgiebig getestet. Gleichzeitig hat der Verfasser die Folien für die Vorstellung in der ersten Lehrveranstaltungssequenz vorbereitet und diese in seinen Foliensatz integriert.

2.2 Durchführung

Im Folgenden wird auf die Durchführung des Projekts ab September 2020 eingegangen.

2.2.1 Angebot des Gamifications-Tools

In der Einführungsveranstaltung der Lehrveranstaltungsreihe hatte der Verfasser sein Vorgehen hinsichtlich des Gamification-Tools den Studierenden aller vier Kurse innerhalb von ca. 30 Minuten vorgestellt. Nach einer kurzen Einführung zum Thema Gamification, der kurzen Erläuterung des Tools und einer Darlegung der Vor- und Nachteile sowohl auf der Studierendenseite als auch auf der Seite des Verfassers hatte er somit das Angebot der Nutzung des Gamification-Tools an die Studierenden offeriert mit der Bitte innerhalb einer Woche eine Rückmeldung zu geben, ob das Tool im Kurs in diesem Teilmodul genutzt werden soll oder nicht. Eine sofortige Entscheidung wollte der Verfasser nicht erhalten, da dies zunächst kursintern ausgiebig diskutiert werden soll – wie oben dargestellt, muss der überwiegende Teil des Kurses hinter dem Vorgehen stehen. Der Verfasser sagte auch hierbei bewusst,

dass es keine negativen Auswirkungen hat, wenn der Kurs sich gegen den Einsatz des Tools entscheiden sollte. Der Verfasser möchte also von Anfang an ehrlich, transparent und offen zu den Studierenden sein, weswegen er auch, wie oben bereits dargestellt, sowohl Vor- als auch Nachteile des Vorgehens vorstellt. Die Entscheidungsfindung ist mit Konfliktpotenzial behaftet, sollte sich nicht ein überwiegender Teil für oder gegen den Einsatz des Tools aussprechen. Diese Situation würde mithin die Persönlichkeits- und Sozialkompetenzen der Studierenden fördern und fordern, denn Konflikt- und Kompromissfähigkeit sowie Argumentationsfähigkeit werden im späteren Verlauf des Studiums und Berufsleben immer wieder erwartet und angewandt.

2.2.2 Rückmeldung der Kurse

Nach der ersten Lehrveranstaltungssequenz hat der Verfasser auf die Rückmeldungen der Kurse gewartet. Es ist festzustellen, dass sich alle vier Kurse – teilweise noch am selben Tag – für die Durchführung des Gamification-Tools nach einer kursinternen Besprechung/Diskussion ausgesprochen haben. Somit wurde das Projekt in drei Kursen am Studienort Hagen sowie in einem Kurs am Studienort Gelsenkirchen durchgeführt. Bei den Rückmeldungen ist anzumerken, dass sich sämtliche Kurse nicht nur positiv hinsichtlich der Vorgehensweise, sondern auch loblich hinsichtlich der Vortragsweise in der ersten Lehrveranstaltungssequenz geäußert haben – besonders die Darstellung der Vor- und Nachteile ist wohl deutlich ins Gewicht bei der Entscheidung der Kurse gefallen. Außerdem bedankten sich hier schon zwei der vier Kurse für das interessante und innovative Vorgehen im Rahmen der Hochschuldidaktik, auf welches sich jedoch alle vier Kurse freuten.

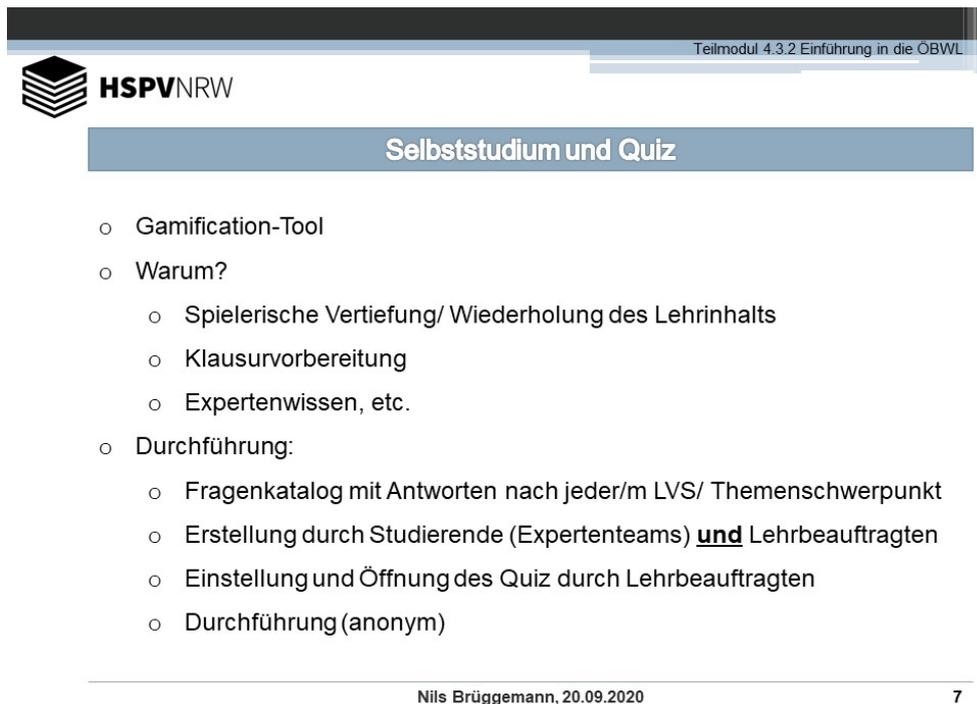
2.2.3 Vorstellung und Testung des Gamifications-Tools

In den darauffolgenden Lehrveranstaltungssequenzen stellte der Verfasser das Gamification-Tool „Socrative“ vor, damit die Studierenden erkennen, dass es sich bei dem Tool um ein technisch simples Werkzeug handelt, das auch von Studierenden ohne vertiefte IT-Kenntnisse und Registrierung genutzt werden kann. Des Weiteren zeigte der Verfasser die benötigten Voraussetzungen für das Tool auf, welche bis zur kommenden Lehrveranstaltungssequenz durch die Studierenden geschaffen werden müssen, damit die Studierenden gemeinsam mit dem Verfasser das Tool testen konnten. Hierzu zählen ein Internetzugang, ein mobiles Endgerät und ein

aktualisierter Browser oder eine App des Gamification-Tools „Socrative“, welche aus dem jeweiligen Store kostenlos gedownloadet werden kann.

Außerdem zeigte der Verfasser anhand von zwei Folien (vgl. Abbildung 1 und 2) in seinem Foliensatz das weitere Vorgehen mit dem Gamification-Tool auf. Hierzu zählte insbesondere das weitere Vorgehen mit den „Expertenteams“ (Einteilung, Fragenkatalogerstellung etc.) sowie die Einstellung und Öffnung des Quiz (ca. 30 Minuten pro Kurs aufgewendet).

Abb. 1 Einführungsfolie 1 (eigene Darstellung)



The image shows a presentation slide with a dark blue header bar containing the text 'Teilmodul 4.3.2 Einführung in die ÖBWL'. Below the header is the HSPVNRW logo, which consists of a stack of books and the text 'HSPVNRW'. The main title of the slide is 'Selbststudium und Quiz'. The content is a bulleted list:

- Gamification-Tool
- Warum?
 - Spielerische Vertiefung/ Wiederholung des Lehrinhalts
 - Klausurvorbereitung
 - Expertenwissen, etc.
- Durchführung:
 - Fragenkatalog mit Antworten nach jeder/m LVS/ Themenschwerpunkt
 - Erstellung durch Studierende (Expertenteams) **und** Lehrbeauftragten
 - Einstellung und Öffnung des Quiz durch Lehrbeauftragten
 - Durchführung (anonym)

At the bottom of the slide, there is a footer with the text 'Nils Brüggemann, 20.09.2020' on the left and the number '7' on the right.

Abb. 2 Einführungsfolie 2 (eigene Darstellung)

Selbststudium und Quiz

- Gamification-Tool: Socrative
- Voraussetzungen für Socrative-Quiz:
 - Internet
 - internetfähiges Endgerät
 - Browser / App aus dem jeweiligen Store: <https://socrative.com/apps/>
- nächste LVS gemeinsame Übung und nähere Erläuterung
 - bitte Voraussetzungen schaffen



In der darauffolgenden Lehrveranstaltungssequenz wurde dann eine Lehrveranstaltungsstunde dafür genutzt, um das Gamification-Tool den Studierenden näher zu bringen und hierfür das Vertrauen zu gewinnen. Unter anderem hatte der Verfasser den Studierenden die Möglichkeiten des Gamification-Tools (Fragearten, Zeitlimits, Einsatz von Grafiken etc.) und Grenzen (Nachteile der offenen Fragen, Punktermittlung etc.) des Tools aufgezeigt, damit die Studierenden bei der späteren Erstellung ihres Fragenkatalogs diese Möglichkeiten und Grenzen berücksichtigen können. Des Weiteren ist er auf die Anforderungen von Fragen und Antwort- sowie Lösungsmöglichkeiten und auf generelle Problemstellungen bei der Fragen- sowie Lösungshinweiserstellung eingegangen, damit die Studierenden auch hierfür sensibilisiert wurden. Außerdem hatte er die einzelnen Fragearten (z.B. offene und geschlossene Fragen) vorgestellt und deren Vor- und Nachteile aufgezeigt, um den Studierenden auch hier darzulegen, welche Möglichkeiten und Grenzen bei der späteren Erstellung der Fragen innerhalb der „Expertenteams“ bestehen.

Anschließend wurden zusammen zehn Fragen sowie Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise entwickelt, welche zu den Lehr- und Lerninhalten der letzten Lehrveranstaltungssequenz passten, damit das Quiz gemeinsam einmal getestet werden konnte. Doch bevor dies gemacht wurde, mussten die gemeinsam erstellten Fragen sowie Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise durch den Verfasser in das Gamification-Tool eingestellt werden. Während des gesamten Prozesses des Einstellens und der Öffnung des Quiz hat der Verfasser die Bildschirmoberfläche über den Beamer gespiegelt, sodass die Studierenden sehen konnten, welche Arbeit damit

verbunden ist und wie die Oberfläche des Verfassers aussieht – dies sollte Vertrauen bei den Studierenden schaffen und aufzeigen, dass beim Verfasser ebenso Mehrarbeit im privaten Bereich durch die Erstellung des Quiz entsteht. Daraufhin hatte der Verfasser, ebenso über den Beamer gespiegelt, noch die einzelnen Funktionen des Gamification-Tools „Socrative“ (Shuffle Question, Shuffle Answers, Show Question Feedback, Show Final Score) aufgezeigt und anschließend das Quiz für die Studierenden zur Testung geöffnet. Diese haben daraufhin das Quiz im „Live-Modus“ einmal getestet und konnten sich erstmals vertraut machen mit der Nutzeroberfläche. Anschließend ist der Verfasser auf die etwaigen Fragen zur Nutzung der App/der Browserversion im „Live-Modus“ eingegangen, damit im späteren Verlauf der Nutzung bei den Studierenden keine weiteren offenen Fragen mehr bestehen.

Als Letztes hatte der Verfasser den Studierenden noch die Möglichkeit gegeben, sich anzusehen, wie die anonymen Auswertungsmöglichkeiten des Tools sind – auch dies ist wichtig, da die Studierenden hier sehen konnten, dass das Quiz wirklich anonym durchgeführt wird. Außerdem konnten sie hiermit erkennen, wie der Verfasser später die Auswertungen der einzelnen Fragen vornehmen kann. Dies ist wichtig, damit die Studierenden auch den Mehrwert sehen können für den Verfasser. Insgesamt kann sich nämlich bei einem zielgerichteten und ernsthaften Einsatz somit eine Win-Win-Situation einstellen, wenn die Studierenden das Vorgehen ernst nehmen.

Anschließend wurde das weitere Vorgehen mit dem Gamification-Tool und den „Expertenteams“ dargelegt.

Insgesamt wurden somit knapp 45 Minuten pro Kurs aufgewandt, um den Studierenden die Vorgehensweise mit dem Gamification-Tool darzulegen und nochmals 30 Minuten investiert, um die Funktionsweise des Gamification-Tools „Socrative“ vorzustellen. Die Zeit wird jedoch auch Sicht des Verfassers mindestens benötigt, wenn das Vorgehen mit dem Gamification-Tool erfolgreich sein soll. Denn nur durch die Schaffung von Akzeptanz bei den Studierenden und Transparenz auf Seite des Verfassers kann das Gamification-Tool zielgerichtet und gewinnbringend in der Hochschullehre eingesetzt werden.

2.2.4 Expertenteams

Im Folgenden Kapitel wird das Vorgehen mit den Expertenteams dargelegt.

2.2.4.1 Allgemeines zu den Expertenteams

Die „Expertenteams“ sind in ihrem Themenblock (z.B. Grundlagen, Finanzierung, Marketing) später für die Erstellung der Fragen von der Studierendenseite für das Gamification-Tool zuständig und müssen sich in ihrem Themenblock somit zu „Expertinnen und Experten“ entwickeln. Die Anzahl der Fragen, welche durch die Expertenteams zu generieren sind, wird dabei i. d. R. auf fünf bis sieben Fragen bei einer Lehrveranstaltungssequenz bzw. 15–30 Fragen für einen Themenblock festgelegt. Hierfür haben die Expertenteams maximal fünf Tage nach der letzten Lehrveranstaltungssequenz (zu ihrem Themenblock) Zeit.

Die Schwierigkeit besteht darin, dass die erstellten Fragen und Antwortmöglichkeiten den Anforderungen entsprechend und zudem die Lösungsmöglichkeiten und -hinweise nicht nur richtig, sondern auch verständlich sind. Außerdem dürfen die gestellten Fragen der Expertenteams nicht zu einfach sein, denn die Fragen sollen ja möglichst die geforderten Lehr- und Lerninhalte abfragen und festigen sowie die Kommilitonen fordern, jedoch auch nicht überfordern. Die Lösungshinweise zur beantworteten Frage sollen kurz und knapp, jedoch den wichtigsten Inhalt enthalten sowie hilfreich für die Kommilitonen sein. Insgesamt haben die Studierenden hiermit deshalb eine recht schwierige bzw. anspruchsvolle Aufgabe und müssen sich erst einmal in ihre Aufgabe finden – hierbei steht der Verfasser jedoch jederzeit bei Fragen zur Verfügung. Außerdem müssen sich die Expertenteams somit nochmals intensiver mit dem durch den Verfasser vermittelten Stoff auseinandersetzen sowie die relevanten von irrelevanten Inhalten trennen, sodass auch hier die Informationsselektionsfähigkeit geübt wird.

2.2.4.2 Einteilung der Expertenteams

Die Studierenden sollten sich innerhalb einer Woche kursintern darauf einigen, wer welchem der sieben Expertenteams zugehörig ist – wichtig ist dem Verfasser am Ende nur gewesen, dass die Teams ungefähr gleichgroß sind, jeder der sieben Themenblöcke besetzt wurde und die Experten in einem Expertenteam nicht

vollständig nebeneinander im Kursraum saßen. Diese Vorgehensweise wurde durch den Verfasser gewählt, da die Studierenden hierdurch ihr Kursgefüge stärken, sich ihrem Lieblingsthemengebiet ggf. widmen und zudem kursintern eine erste Organisation durchführen konnten, welche ggf. auch mit Konfliktpotenzial behaftet sein konnte, sollten bestimmte Themengebiete nicht reibungslos besetzt werden können oder Themengebiete überproportional stark nachgefragt werden. Dies ist für den Verfasser jedoch kein Nachteil der Methode, sondern hierdurch werden wiederum Persönlichkeits- und Sozialkompetenzen der Studierenden gefordert und gefördert, denn Konflikt- und Diskussionspotential tritt im späteren Verlauf des Studiums sowie in der Praxis immer wieder auf, sodass diese Kompetenzen frühestmöglich geprägt werden sollten. Die Kursmitglieder werden hier eher gemeinsam einen Plan aufstellen, wie sie ggf. einen Kompromiss für diese Situation finden werden, denn eine Einteilung durch den Verfasser wird meist nicht durch den Kurs angestrebt – dies würde aus Sicht der Studierenden dem Verfasser ja aufzeigen, dass sie nicht in der Lage sind, sich über eine recht simple Aufgabe kursintern zu einigen. Diese Situation werden die meisten Kurse versuchen zu vermeiden. Durch die eigenständige Einteilung mussten die Studierenden sich somit kursintern selbst organisieren, was ebenso die Methodenkompetenzen, wie z.B. Organisationsfähigkeit und Zeitmanagement, fördern sollte. Es ließ sich feststellen, dass alle vier Kurse es selbstständig und fristgerecht geschafft hatten, die jeweiligen Expertenteams anhand der vorgestellten sieben Themenblöcke (Einführung in die BWL, Prinzipien des wirtschaftlichen Handelns und Kennzahlen, Planung und Management, Finanzierung, Beschaffung und Materialwirtschaft, Absatz und Marketing, Wirtschaftliche Betätigung und Organisationsformen) zu bilden. Es konnte aber auch durch Rückfragen festgestellt werden, dass die Studierenden sich untereinander abgestimmt und gemeinsam Lösungen/Kompromisse bei der Einteilung in die Expertenteams vorgenommen haben. Somit wurden die vom Verfasser angestrebten Kompetenzen zumindest teilweise durch das Vorgehen gefordert und gefördert. Um spätere Diskussionen zur Expertenteamzugehörigkeit zu vermeiden und dem Ganzen eine gewisse, gute Ernsthaftigkeit und Verbindlichkeit zu geben, ließ sich der Verfasser eine schriftliche Ausfertigung des Kurses über die Expertenteameinteilung innerhalb der ersten Woche auf die Lernplattform ILIAS durch die Kurssprecher und -sprecherinnen einstellen. Mithilfe dieser Vorgehensweise soll der Kurszusammenhalt ebenso gestärkt werden, da jeder Experte bzw. jede Expertin eines Themenblocks erkenntlich ist und somit jedem bzw. jeder anderen Studierenden im Kurs helfen kann und soll. Mal ist der oder die eine Studierende auf den anderen Studierenden oder die andere Studierende angewiesen, mal

andersherum – diese Situation müssen sich die Studierenden vor Augen führen und somit lernen, dass sie ein Teil des gesamten Konstruktes sind und wichtig für den weiteren Verlauf. Es gilt somit das Motto: „Einer für alle – alle für einen“. Nur durch diese Ernsthaftigkeit, welche durch den Verfasser am Anfang der Lehrveranstaltungsreihe deutlich aufgezeigt wurde, und durch eine gewisse Akzeptanz ist diese Vorgehensweise zielführend.

Die jeweils verbindlichen Listen wurden ebenso fristgerecht auf der Lernplattform ILIAS durch die vier Kurssprecher hochgeladen.

2.2.4.3 Hintergrund der Bildung von Expertenteams

Da alle Studierenden in einem Expertenteam eingebunden sind, werden insbesondere ihre Persönlichkeits- und Sozialkompetenzen in doppelter Hinsicht gefördert. Auf der einen Seite müssen sie innerhalb des Expertenteams gemeinsam Entscheidungen treffen und Fragen, Antworten sowie Lösungshinweise erstellen – dabei ist es wichtig, dass die Studierenden zusammenarbeiten und in den Dialog treten. Diese Situation wird bei den Studierenden im späteren Berufsleben auch immer wieder auftreten, sodass sie bereits hier bestimmte Kompetenzen für ihren späteren Berufsalltag fördern und festigen können. Auf der anderen Seite fungieren sie auch als Experte und Expertin während der Lehrveranstaltungsreihe bei Rückfragen von Kommilitonen und Kommilitoninnen zu ihrem Themengebiet und ihrem Quiz, in welchem sie Expertenwissen und somit fachliche Kompetenzen aufgebaut haben. Die Kommilitonen und Kommilitoninnen sollen sich mithin bei Rückfragen o. Ä. zu einem bestimmten Themengebiet zunächst an einen Experten oder eine Expertin aus dem Expertenteam wenden, bevor sie dem Verfasser die Frage schriftlich oder mündlich stellen, weil die Hemmungen, einen Kommilitonen oder eine Kommilitonin anzusprechen und etwas zu fragen, bei Studierenden untereinander geringer sind, als den Verfasser anzusprechen und etwas zu fragen. Hierdurch wird das gemeinsame Lernen innerhalb der Kursgemeinschaft sowie diese somit weiter gestärkt. Auf die Fragen des Kommilitonen oder der Kommilitonin müssen die Studierenden dann verständlich sowie individuell (je nach Anfrage: schriftlich oder mündlich) eingehen und ihm oder ihr möglichst anschaulich sowie begreiflich eine Antwort darauf geben. Auch diese Situation ist im späteren Berufsalltag sowie in den kommenden Praxisabschnitten der meisten Studierenden in abgeänderter Form vorzufinden. Z. B. können Antragsstellende Fragen zu einem Dokument haben oder inhaltliche Fragen zu einem Gesetz durch die Bürger und Bürgerinnen gestellt werden. Durch die

sitzreihenübergreifende Einteilung in Expertenteams wurde zudem durch den Verfasser versucht, das Kursgefüge und der Kurstaustausch langfristig zu stärken, da die Studierenden in den kommenden drei Jahren zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen sollen. Durch die Vorgehensweise soll mithin ein besseres Teamgefüge hervorgerufen werden sowie das „Wir-Gefühle“ und mithin die Sozialkompetenz gestärkt werden, sodass nicht immer die gleichen Teams entstehen und ein vermehrter Austausch auch während des Semesters im Kurs stattfindet.

Aber auch vor allem im Hinblick auf den Leistungsnachweis ist diese Vorgehensweise hilfreich, denn nicht nur während der Lehrveranstaltungsreihe können die Studierenden sich gegenseitig Fragen stellen, sondern auch kurz vor dem Leistungsnachweis. Indem sich immer ein bestimmter Teil der Studierenden eines Kurses vertieft mit dem erlernten Stoff auseinandersetzt und somit über Expertenwissen in diesem Themengebiet verfügt, können am Ende der Lehrveranstaltungsreihe Lerngruppen gebildet werden, in welchen jeweils mindestens ein Teammitglied aus einem Expertenteam zum jeweiligen Themenblock teilnimmt. Alternativ können die Experten und Expertinnen aber auch weiterhin situationsbedingt durch ihre Kommilitonen und Kommilitoninnen zu einem Themengebiet befragt werden. Mithin sollen sich die Studierenden auch auf den späteren Leistungsnachweis gegenseitig bestmöglich vorbereiten können.

Es ließ sich feststellen, dass der Austausch während der Lehrveranstaltungsreihe zwischen den Studierenden größtenteils wie erhofft durchgeführt wurde und somit die Ziele erreicht wurden.

2.2.4.4 Vorgehen bei der Erstellung der Quizfragen im Expertenteam

Nach den jeweiligen Lehrveranstaltungssequenzen oder Themenblöcken werden zu den behandelten Lehr- und Lerninhalten die Fragen, Antwort- sowie Lösungsmöglichkeiten durch die Expertenteams und durch den Verfasser bis zu einem fest terminierten Zeitpunkt erstellt. Die Themenblöcke sind dabei teilweise recht komplex und/oder umfangreich.

Zusätzlich zu den bereits vermittelten Lehr- und Lerninhalten in der Lehrveranstaltungssequenz ist das Thema deshalb anhand geeigneter Literatur und Quellen, welche teilweise über ILIAS durch den Verfasser zur Verfügung gestellt werden, im Selbststudium durch die Experten weiter aufzubereiten und ggf. auch

durch weitere Praxisbeispiele zu ergänzen, welche im späteren Quiz eingesetzt werden können. Das heißt, die Experten in den jeweiligen Expertenteams müssen durch geeignete und zielführende Recherchen ihr Wissen intensiv weiter ausbauen. Dabei ist der Wissensausbau nicht nur für die Quizerstellung von Nöten, sondern auch für die späteren Rückfragen der Kommilitonen und Kommilitoninnen. Durch die Erweiterung des Wissens können sie später auf weitere Rückfragen individueller und besser eingehen und ihr Wissen mit guten Praxisbeispielen unterstützen.

Die Studierenden setzen sich also im Selbststudium noch einmal intensiver mit den bereits vermittelten Lehr- und Lerninhalten auseinander und suchen daraufhin geeignete Literatur, um diese zu festigen und für das spätere Quiz aufzubereiten. Durch dieses Vorgehen wird versucht, dass sich die Studierenden bestmöglich in ihrem Themengebiet mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte aufstellen. Dabei müssen sie nicht nur lernen, relevante von irrelevanten Inhalten zu trennen, sondern auch lernen, wo sie nach geeigneten Inhalten suchen. In dieser Situation wird somit neben dem Ausbau der fachlichen Kompetenz im jeweiligen Themenbereich auch die Recherchekompetenz als Methodenkompetenz der Studierenden gefördert. Die Studierenden müssen selbstständig anhand geeigneter Literatur und Quellen sich das Thema vertieft ansehen und sich in die Materie weiter einarbeiten. Die Studierenden sollen mithin ebenso dafür sensibilisiert werden, dass unterschiedlich zuverlässige Literatur und Quellen bestehen. Sie können somit auf das Internet mit Suchmaschinen und jeweiligen Internetseiten, die Bibliothek mit Fachzeitschriften und Büchern, Erzählungen, Praxiswissen etc. zurückgreifen – die Auswahl ist den Studierenden überlassen. Die Literatur und Quellen bei der Aufbereitung des Stoffs zu hinterfragen, ist eine schwierige Aufgabe für die Studierenden, jedoch bereits eine gute Vorbereitung auf spätere Leistungsnachweise im Studium (Hausarbeiten, Klausuren, Thesis etc.) und für das Berufsleben.

Unter Zuhilfenahme ihres neuen Kenntnisstandes sowie der gefilterten Literatur können die einzelnen Studierenden des Expertenteams nunmehr zunächst allein mögliche Fragen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise für das Quiz erstellen. Dabei soll sowohl das Basiswissen durch reine Wissensfragen erfasst als auch die Möglichkeit gegeben werden, dieses durch zielführende Fragen anwenden zu können. So wird es im späteren Leistungsnachweis ebenso von den Studierenden gefordert – dies wird ebenso zur Einführung des Gamifications-Tools durch den Verfasser erläutert.

Nachdem die Studierenden des Expertenteams die Einzelarbeitsphase durchgeführt haben, sollen sich die Experten des jeweiligen Expertenteams zusammensetzen und

ihre erarbeiteten Fragen, Antwortmöglichkeiten sowie die dazugehörigen Lösungshinweise gemeinsam vergleichen, bearbeiten und diskutieren. Sowohl in der Einzel- als auch Gruppenarbeitsphase lernen die Studierenden sich fachsprachlich auszudrücken, selbstständig kritisch mit einem Thema auseinanderzusetzen, zielführend einem Thema zu widmen und Informationen passend zu formulieren. Außerdem erlernen sie den Umgang mit den Anforderungen bei Fragenerstellung und Antwortmöglichkeiten – dies könnte für kommende Leistungsnachweise (Hausarbeiten, Thesis etc.) ebenso Vorteile bergen. Die intensive Auseinandersetzung mit dem Stoff sowie mit der Erstellung von konkreten, objektiven Fragen, Antwort- sowie Lösungsmöglichkeiten führen dazu, dass die Studierenden den Stoff besser verarbeiten und nachvollziehen können.

Im gemeinsamen Austausch sollen sie nunmehr die aus ihrer Sicht 15–30 besten und zielführendsten Fragen bestimmen und diese in einem Word-Dokument o. Ä. für den Verfasser zusammenstellen sowie dieses an ihn versenden, damit dieser die Qualität und Richtigkeit der Ausführungen überprüfen kann. Sollten bei den Ausführungen aus Sicht des Verfassers Nachsteuerungsbedarf bestehen, wird dies dem Expertenteam per E-Mail mitgeteilt sowie dieses um eine Überarbeitung und erneute Zusendung innerhalb der kommenden zwei Tagen gebeten. Sollte der Verfasser mit den Ausführungen vollkommen zufrieden sein, wird ebenso eine schriftliche Rückmeldung per E-Mail gegeben.

In dieser Phase werden neben der fachlichen Kompetenz somit wiederum auch die Diskussions- und Kritikfähigkeit der Studierenden gefördert, indem sie sich lebhaft, aber sachlich über ihre eigenen sowie von den Kommilitonen und Kommilitoninnen aufgestellten Fragen sowie Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise austauschen und über deren Vor- sowie Nachteile diskutieren. Außerdem wird in der Diskussion um die 15–30 besten Fragen für das Quiz das Argumentationsvorgehen geschult, denn nur durch gute Argumentationen werden die Kommilitonen und Kommilitoninnen überzeugt, die Frage aufzunehmen, und das Zeitmanagement der Studierenden gefördert und gefordert, denn diese sind selbst für die Einhaltung der Abgabefrist verantwortlich. Ob die Studierenden nach jeder Lehrveranstaltungssequenz bereits allein die besprochenen Themen wiederholen, sich einlesen und hierzu geeignete Fragen etc. erstellen und sich anschließend bereits zusammensetzen, um die ersten Fragen gemeinsam abzusprechen oder ob dies erst am Ende eines Themengebiets geschieht, ist alleinige Aufgabe der Experten im Expertenteam. So ist es bei weiteren Leistungsnachweisen (Projekt-, Hausarbeiten, Thesis etc.) und im Berufsleben auch – die Studierenden sind selbst verantwortlich für

ihr Zeitmanagement im Bereich der Aufgabenerledigung. Auch der späteren Führungskraft ist es nur wichtig, dass die geforderte Aufgabe zur festgelegten Zeit in gewünschter Qualität erfolgt ist – wie der Sachbearbeiter oder die Sachbearbeiterin dies durchführt, ist nachrangig.

Sollte der Verfasser bei der Einreichung noch Nachsteuerungsbedarf sehen, wird die Kritik unter Zuhilfenahme der Sandwichmethode (erst positive, dann negative und anschließend wieder positive Kritik) konstruktiv per E-Mail durchgeführt, denn auch im späteren Studiumsverlauf als auch in der Praxis werden die Studierenden mit konstruktiver Kritik in Berührung kommen. Dabei wird Kritik des Öfteren als negativ empfunden, obwohl konstruktive Kritik keine negative Darstellung ist und sogar lernförderlich wirkt. Durch die Kritikausübung werden die Studierenden kritikfähiger und lernen mit dieser umzugehen. Auch im späteren Verlauf des Studiums und im Berufsalltag wird von ihnen erwartet, dass sie sachlich mit Kritik umgehen können. Außerdem lernen sie hiermit noch, wie Kritik sachlich und nüchtern ausgeübt wird.

Sollte der Verfasser mit den Ausführungen zufrieden sein, wird auch hier ein Feedback in Form von positiv formulierter Kritik an das Expertenteam durch den Verfasser durchgeführt.

Aus der Durchführung lässt sich festhalten, dass alle Expertenteams fristgerecht ihre Fragenkataloge samt Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweisen an den Verfasser übersandten. Insgesamt ließ sich feststellen, dass sämtliche Expertenteams herausragende Leistungen gezeigt haben und die Erstellung der Quizfragen sowie der Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise sehr selten durch den Verfasser zu bemängeln waren. Lediglich zwei Expertenteams mussten im gesamten Semester ihre erstellten Fragen erneut überarbeiten – die weiteren Dokumente der Expertenteams konnten unmittelbar (mit redaktionellen Änderungen) weiterverarbeitet werden. Der Verfasser gab dementsprechend jedem Expertenteam ein kurzes individuelles Feedback mit konstruktiver positiver und negativer Kritik, worauf die meisten Expertenteams eine positive Rückmeldung gaben. Nach Rücksprache mit den Kursen wurden die späteren Abstimmungen innerhalb der Expertenteams nach der Umstellung auf die Online-Lehre meist über Zoom oder Skype durchgeführt.

Nach der ersten bzw. der zweiten Zusendung und Überprüfung ergänzt der Verfasser ebenso einen weiteren Teil an Fragen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise. Dies hat den Vorteil, dass die Fragen direkt in der richtigen Weise (z. B. hinsichtlich der dezentralen Klausur oder der nächsten Wiederholungsfragen in der Lehrveranstaltungssequenz) formuliert werden können und die Studierenden somit

wissen, was später von ihnen gefordert wird. Dies bietet wiederum eine weitere Chance, die Gefühle auf den späteren Leistungsnachweis zu senken.

2.2.5 Einstellung der Quizfragen und Öffnung des Quiz

Nachdem alle (korrigierten) Fragen, Antworten und Lösungshinweise von den Expertenteams und vom Verfasser zum jeweiligen Themenblock zusammengetragen wurden, pflegt der Verfasser alle Fragen mit Antwortmöglichkeiten sowie Lösungshinweise in die Software ein. Außerdem lädt er das Quiz – bzw. die Fragen ohne Lösungen – als PDF-Dokument herunter. Daraufhin wird das Quiz freigeschaltet und allen Studierenden des Kurses eine Mail über die Freischaltung über die Lernplattform ILIAS zugesandt, dass das Quiz geöffnet wurde und sie nunmehr die Wiederholungs- und Vertiefungsfragen im Selbststudium bis zur nächsten Lehrveranstaltungssequenz auf freiwilliger Basis bearbeiten können. Zudem lädt er das PDF-Dokument mit den Fragen auf ILIAS in einen dafür erstellten Ordner („Quiz und Anmerkungen der Expertenteams“) hoch, damit die Studierenden ebenso die Möglichkeit haben dieses Dokument auszudrucken und daran Notizen o. Ä. machen zu können, sodass Sie die Inhalte zeitunabhängig von dem Gamification-Tool anhand dieser nochmals besser nachbereiten sowie ggf. auch nochmals für die Klausurvorbereitung nutzen können. Aus diesem Grund sind in dem Dokument auch nur die Fragen ohne Lösungsvorschläge enthalten – den Studierenden wird somit freigestellt, wie bzw. ob sie überhaupt mit dem Dokument arbeiten und wie sie dies ggf. gezielt für ihre Lernergebnisse und zur Klausurvorbereitung einsetzen wollen. Hierdurch soll das Selbstmanagement gefördert werden, als wichtige Persönlichkeitskompetenz im Studium und in der Praxis. Die einzelnen Dokumente (je Quiz ein Dokument) bleiben bis zum Leistungsnachweis auch in dem Ordner online gestellt. Dies wurde für alle Quiz durchgeführt (vgl. Anhang – Einladung für Studierende zum Quiz über ILIAS und PDF-Dokument zu einem Quiz).

2.2.6 Durchführung und Auswertung der Quiz im Selbststudium

Die Quiz sollen nach jedem Themenschwerpunkt in der Lehrveranstaltungsreihe im Selbststudium von den Studierenden durchgeführt werden. Innerhalb des vorgegebenen Zeitraums können sie selbstständig entscheiden, ob und wann sie das Quiz durchführen. Dies unterstützt u. a. Kompetenzen wie das Selbst- und Zeitmanagement der Studierenden. Bei Durchführung des Quiz bekommen die

Studierenden durch die Software bei Beantwortung der Frage die richtigen und falschen Antworten sowie den erarbeiteten Lösungshinweis des Expertenteams oder des Verfassers angezeigt, sodass diese im Selbststudium die nicht fehlerfreien beantworteten Fragen zu den Lehr- und Lerninhalten zielführend nachbereiten können (vgl. Anhang – Beispielfragen). Dabei wird bei keinem Quiz ein Zeitlimit pro Frage/Quiz festgelegt, damit die Studierenden in ihrem eigenen Lerntempo die Quiz durchführen konnten. Ebenso bekommen die Studierenden am Ende des Quiz ihr eigenes Ergebnis angezeigt, was zusammenfassend darstellt, wie viele Fragen richtig beantwortet wurden (vgl. Anhang – Rückmeldung Ergebnis), sodass Sie sich mit ihren Kommilitonen austauschen können. In den Quiz stehen nicht lediglich Wissensabfragen im Fokus der Betrachtung, sondern vielmehr auch Anwendungs- und Transferfragen auf konkrete Fallbeispiele, so wie sie auch im späteren Leistungsnachweis gestellt werden. Aus diesem Grund empfiehlt der Verfasser vor allem bei Anwendungs- und Transferaufgaben den Studierenden sich ggf. Notizen auf dem ausgedruckten PDF, einem separaten Block oder auf dem mobilen Endgerät zu machen. Nach Durchführung des Quiz (i. d. R. sieben Tage nach Öffnung des Quiz) durch die Studierenden schließt der Verfasser das Quiz bzw. den Room der Software, sodass keine weiteren Teilnahmen mehr möglich sind. Anschließend kann der Verfasser die Auswertung generieren (vgl. Anhang – Anonyme Auswertungsmöglichkeit). Ein grünes Kontrollkästchen mit den jeweiligen angeklickten Alternativen (z. B. A) bzw. der Antwort bedeutet eine richtige Antwortmöglichkeit, während ein rotes Kontrollkästchen sowie die dazugehörigen angeklickten Alternativen (z. B. A) für eine falsche Antwort steht. Die Auswertung aller Antworten der Studierenden unter den jeweiligen Fragen macht deutlich, dass es (erhebliche) Unterschiede zwischen den Studierenden bei den jeweiligen Themenblöcken gibt – und unter Zuhilfenahme dieser Auswertung kann dann ein ansatzweises realitätsnahes Bild über die Lernstände der Studierenden eruiert und anhand dieses zielgerichtet auf die Defizite der Studierenden in der nächsten Lehrveranstaltungssequenz nach dem Quiz eingegangen werden. Es kann somit die gewünschte formative Überprüfung der Lernergebnisse durchgeführt werden.

Es wurden Quiz zu folgenden Themenschwerpunkten nach den jeweiligen Lehrveranstaltungssequenzen im Selbststudium der Studierenden in allen Kursen durchgeführt:

1. Einführung in die BWL
2. Prinzipien des wirtschaftlichen Handelns und Kennzahlen
3. Planung und Management

4. Finanzierung
5. Beschaffung und Materialwirtschaft
6. Absatz und Marketing
7. Wirtschaftliche Betätigung und Organisationsformen

Im Schnitt hatten die Studierenden sieben Tage Zeit, um das Quiz durchzuführen. Jedes Quiz hatte dabei eine Fragenstärke von 50 bis 75 Fragen, wobei die Teilnahmequote in jedem Kurs je nach Themenschwerpunkt zwischen 45 % und 100 % lag. Insgesamt kann somit von einer soliden bis sehr guten Teilnahmequote gesprochen werden.

Zusätzlich wurden weitere kürzere Quiz sporadisch nach den Lehrveranstaltungssequenzen in sämtlichen Kursen eingesetzt. Die Teilnahmequote lag hierbei zwischen 25 % und 60 %, weswegen auf diese nicht näher eingegangen wird.

Anhand der anonymen Auswertungen wurden in den darauffolgenden Lehrveranstaltungssequenzen die Fragen in den Kursen an- bzw. durchgesprochen, welche überwiegend (> 50 %) nicht richtig von den Studierenden beantwortet wurden. In der Regel waren dies maximal zehn Fragen pro Themenblock und zwei Fragen bei den kurzen Quiz pro Kurs. Des Weiteren bestand die Möglichkeit für die Studierenden nochmals Rückfragen zu den behandelten Fragen zu stellen. Insgesamt wurde das Vorgehen durch die Studierenden anhand einer Umfrage in „Zoom“ als sehr gelungen bezeichnet und verhalf zielführend die Inhalte nachzuarbeiten.

2.2.7 Durchführung eines Quiz im angeleiteten Selbststudium

Neben den im vorherigen Kapitel erwähnten Quiz im Selbststudium nach jedem Themenschwerpunkt/nach jeder Lehrveranstaltungssequenz soll das Gamification-Tool auch im angeleiteten Selbststudium genutzt werden. Hier würde dann ein größeres Quiz (ca. 100–150 Fragen) aus den bisher erstellten Fragen aus sämtlichen Expertenteamausführungen sowie vom Verfasser erstellten Fragen zusammengestellt und geöffnet werden. Hierdurch können die Studierenden dann überprüfen, ob sie auch noch das (Fach-)Wissen aus den vorherigen Lernveranstaltungssequenzen behalten und gefestigt haben. Dies bietet den Vorteil, dass die Studierenden selbst überprüfen können, welcher Stoff bereits in ihrem Gedächtnis gefestigt wurde und welchen es ggf. nochmals zu wiederholen gilt mit Blick auf den Leistungsnachweis.

Es wurde aus zeitlichen Gründen durch die Umstellung der Präsenz- in die Online-Lehre wegen der Corona-Pandemie in diesem Semester kein angeleitetes Selbststudium mit einem Quiz durchgeführt.

2.2.8 Durchführung und Auswertung eines Quiz im Präsenzstudium

In der Präsenzlehre kann das Gamification-Tool bei Bedarf auch situativ eingesetzt werden. Der Verfasser präferiert hier den Zeitpunkt vor dem dezentralen Leistungsnachweis in Form eines Klausurvorbereitungsquiz mit einer größeren Anzahl von ausgewählten Fragen (z.B. 100–175 Fragen) aus den zuvor erarbeiteten Quizfragen zu sämtlichen Lehr- und Lerninhalten zur Übung in der letzten Lehrveranstaltungssequenz vor dem Leistungsnachweis mit den Studierenden. Der Verfasser kann hierbei auch direkt auf Fragen und Anmerkungen der Studierenden reagieren, falls diese noch auftreten sollten. Zudem können hier wieder Hemmungen mit Blick auf die dezentrale Klausur gesenkt werden. Außerdem gehen die Studierenden bei einem positiven Ergebnis des Quiz motiviert in die Lernphase für die Klausur oder bemerken anhand ihres Ergebnisses, dass sie noch Aufholbedarf im Stoff haben oder sich auf bestimmte Themen nochmals besser vorbereiten müssen.

Als letztes Quiz in diesem Semester wurde ein Klausurvorbereitungsquiz mit 160 bzw. zweimal 80 Fragen in der jeweils letzten Lehrveranstaltungssequenz der Lehrveranstaltungsreihe sowie im Selbststudium durchgeführt mit Fragen zu sämtlichen Themenblöcken mit Fokus auf die dezentrale Klausur. Hierbei wurde auf einen guten Mix zwischen Wissens- und Transferfragen geachtet, welche aus den Fragen der bisherigen Quiz ausgewählt wurden. Anschließend wurden nochmal anhand der jeweiligen Auswertung im Kurs die Fragen an- bzw. durchgesprochen, welche überwiegend (> 50%) nicht richtig von den Studierenden beantwortet wurden. Die Anzahl der zu besprechenden Fragen lag je nach Kurs zwischen zwölf und 25 Fragen. Des Weiteren bestand die Möglichkeit für die Studierenden nochmals Rückfragen zu den behandelten Fragen zu stellen. Das Feedback der Studierenden zu diesem Vorgehen war sehr positiv und die Stimmung mit Blick auf die Klausur anhand der doch (sehr) guten Ergebnisse im Kurs hoffnungsvoll, wie aus einer Umfrage bei „Zoom“ zu entnehmen war. Auf Wunsch der Studierenden wurde eine Erweiterung dieses bzw. dieser Quiz dann auch noch einmal erneut nach den Weihnachtsferien zur Prüfungsvorbereitung im Selbststudium für die aufgrund der Corona-Pandemie verschobenen Klausur im März geöffnet.

2.3 Reflexion

Im folgenden Kapitel wird eine Reflexion des Projekts vorgenommen, weshalb u. a. auch auf die Vor- und Nachteile sowie das Verbesserungspotential eingegangen werden soll.

2.3.1 Allgemeines

Der Verfasser möchte, dass die Studierenden die vermittelten Lehr- und Lerninhalte verstehen und anwenden können, sodass die Kompetenzziele des Teilmoduls erreicht werden und folglich die Studierenden die dezentrale Klausur am Ende des Semesters (sehr gut) bestehen. Des Weiteren möchte er während des gesamten Semesters das Interesse für den Stoff bei den Studierenden wecken und sie dazu bringen, dass sie sich besonders im Selbststudium mit den vermittelten Inhalten nochmal (vertieft und kritisch) auseinandersetzen. Dabei soll nicht nur das bloße (Fakten-)Wissen im Fokus stehen, sondern auch die Anwendung dieses und der dazugehörigen Methoden (auf neue Fallbeispiele). Dabei könnten die Studierenden im Selbststudium ggf. auch weitere, neben den bereits in der Lehrveranstaltung angesprochenen, praxisnahe (Fall-)Beispiele nutzen.

Die Lehr- und Lerninhaltswiederholung sowie -festigung hängt dabei nicht nur von den Inhalten der Lehrveranstaltungssequenzen ab, sondern auch erheblich von den jeweils eingesetzten Lehrmethoden in der Lehrveranstaltungsreihe. Die Vermittlung von Inhalten versuchte der Verfasser bis jetzt immer mit den in Kapitel 1.1.2 dargestellten Methoden. Durch die Einführung des Gamifications-Tools wurde eine weitere „innovative“ Methode ergänzt, durch welche die oben aufgeführten Ziele erreicht und zudem weitere Kompetenzen der Studierenden gefordert und gefördert werden können. Hiermit hat sich die Lehre des Verfassers aus seiner eigenen Sicht nochmals stark verbessert. Auch die Studierenden fanden das Vorgehen im Semester laut einer Umfrage bei „Zoom“ sehr gut und hilfreich. Sie nahmen die Vorgehensweise mit der Software sehr ernst und gaben sich sehr große Mühe bei der Erstellung der Fragen sowie späteren Durchführung der Quiz vor allem im Selbst- aber auch Präsenzstudium. Auch die späteren Rückfragerunden in den kommenden Lehrveranstaltungssequenzen wurden zur Klärung der offenen Fragen durch die Studierenden rege genutzt.

2.3.2 Vor- und Nachteile

Tab. 1 Vor- und Nachteile des Einsatzes des Gamification-Tools (eigene Darstellung)

| Vorteile | Nachteile |
|---|---|
| Lehrende | |
| (sehr) gute Möglichkeit zur realistischen, formativen Überprüfung der Lernergebnisse | (sehr) zeitintensiv durch individuelle Rückmeldungen zu den Expertenteamfragen |
| innovative Möglichkeit, um den Methodenmix der Lehrveranstaltungsreihe zu erweitern und Abwechslung zu schaffen | (sehr) zeitintensiv durch die permanente Überprüfung und Einstellung der Fragen in die Software |
| Quiz können zwischen Lehrenden durch die Software ausgetauscht werden | (sehr) zeitintensiv in der Einführung – kostet wertvolle Lehrveranstaltungszeit |
| hat die Onlinelehrveranstaltungen (sehr) gut ergänzt | zusätzliche Arbeit durch die Einstellung der PDF-Dokumente auf Ilias |
| unterstützt die Studierenden gezielt im Selbststudium und gibt ihnen eine weitere Möglichkeit, sich selbst einzubringen | |
| (sehr) gute Möglichkeit, um Defizite zu eruieren bei Studierenden und diese gezielt in der nächsten LVS aufzuarbeiten | |
| gezielte und qualitativ bessere Vorbereitung von Lehr- und Lerninhalten für die nächste LVS, da die Defizite bereits bekannt sind | |

| | |
|--|--|
| schaft Expertenwissen im Kurs, auf das durch den Lehrenden zurückgegriffen werden kann | |
| durch das Quiz wurden Rückfragen aus dem Kurs zu den Lehr- und Lerninhalten in der nächsten LVS gebündelt | |
| Studierende | |
| wird nur durchgeführt, wenn die Studierenden vollständig dahinterstehen (freiwillig) | (sehr) zeitintensive Arbeit der Expertinnen und Experten im Selbststudium durch die Arbeit im Expertenteam |
| (sehr) gute Möglichkeit zur realistischen, eigenen Überprüfung der Lernergebnisse | (sehr) zeitintensiv im Selbststudium bei längeren Quiz (ca. eineinhalb bis drei Stunden pro Themenblock) |
| realistische Einschätzung des eigenen, derzeitigen Wissens werden ermöglicht | Teilnahmequoten in kleinen Quiz nach Lehrveranstaltungssequenzen recht niedrig |
| derzeitige Defizite der Studierenden können selbstständig eruiert werden | kann zu Konflikten innerhalb des Kurses führen, wenn es im Laufe des Semesters nicht mehr alle Studierenden ernst nehmen |
| gute Vor- und Nachbereitungsmöglichkeit der Lehr- und Lerninhalte der LVS | die sieben Tage pro Quiz in der Feldphase sind für manche Studierenden nicht ausreichend |
| fördert die spielerische Aufarbeitung der Lern- und Lerninhalte | |
| Studierende werden durch die Quiz motiviert sich im Selbststudium mit den Themen der öBWL intensiver auseinanderzusetzen | |

| | |
|--|--|
| Teilnahmequoten in großen Quiz nach Themenblöcken sehr gut | |
| fordert und fördert einige Kompetenzen der Studierenden fürs duale Studium und den späteren Beruf | |
| besonders der Kurszusammenhalt und -austausch wird am Anfang des Studiums durch das Vorgehen gefördert | |
| Feedback für jeden einzelnen Studierenden zu seinem jetzigen Lernstand möglich | |
| Studierende, die sich nicht oder kaum im Präsenzstudium beteiligen, haben nunmehr die Möglichkeit, sich über das Quiz einzubringen | |
| orts- und zeitunabhängige Durchführung wird ermöglicht | |
| Experten bauen Expertenwissen auf und fühlen sich somit in bestimmten Themengebieten sofort sicher | |
| Studierende wissen, dass ihnen bei Fragen zu Lehr- und Lerninhalten von den Experten geholfen wird und nicht zwingend der Lehrende sofort angesprochen werden muss | |
| die Quiz können bei Bedarf während der Feldphase auch öfter als einmal durchgeführt werden | |

| Technik/Software | |
|---|--|
| Basis-Version ist kostenlos (ein „Room“) | das Pro-Abonnement mit weiteren Features kostet (99,99€ pro Jahr) |
| systemübergreifend nutzbar (IOS/Android) | keine Unterbrechung des Quiz möglich |
| Austausch von Quiz zwischen Nutzern wird ermöglicht (z.B. Austausch von Quiz zwischen Lehrenden der HSPV NRW) | Quiz bricht bei fehlender Internetverbindung ab und man muss aufgrund der Anonymität ohne Cookies leider wieder von vorne anfangen |
| Teilnahme für Studierende ohne Registrierung möglich, Lehrende müssen jedoch einen Account erstellen | offene Fragen können nur eingeschränkt genutzt werden und bieten sich nicht für jedes Themenfeld an |
| kaum technische Voraussetzungen werden benötigt, einfache Handhabung | |
| kaum IT-Kenntnisse notwendig, um am Quiz teilzunehmen oder dies zu erstellen | |
| bietet in der Basis-Version viele Features, die sinnvoll eingesetzt werden können | |
| Anonymität der Studierenden wird gewahrt | |
| Leistungsnachweisvorbereitung | |
| (sehr) gute gezielte Vorbereitung auf die dezentrale Klausur durch die Quiz (besonders durch die ergänzten Fragen des Verfassers) | |

| | |
|--|--|
| (sehr) gute Vorbereitung auf die dezentrale Klausur durch die Expertenteams | |
| (sehr) gute Vorbereitung auf die dezentrale Klausur durch gemischte Lerngruppen mit jeweils einem Experten | |

Die Aufstellung ist selbstverständlich nicht abschließend, gibt aber einen ersten Überblick.

2.3.3 Verbesserungspotenzial

Bei der Durchführung des Projektes sind dem Verfasser bestimmte Situationen oder Sachen aufgefallen, die bei einer weiteren Durchführung Verbesserungspotenzial bergen. Auf diese soll nunmehr kurz eingegangen werden.

In der nächsten Lehrveranstaltungsreihe möchte der Verfasser eine Software nutzen, die auch eine Unterbrechung des Quiz ermöglicht, da gerade die längeren Quiz (sehr) zeitintensiv sind und nicht von jedem Studierenden freiwillig verlangt werden kann, dass er bis zu drei Stunden am Stück nur für das Teilmodul im Selbststudium aufbringt. Die Quizlänge an sich birgt aber auch Verbesserungspotenzial. Zukünftig soll darauf geachtet werden, dass die Quizlängen (z.B. besonders beim Themenblock Kennzahlen) verringert werden bzw. dass ein Quiz einen maximalen Zeitaufwand von neunzig Minuten pro Themenblock hat. Die kleineren Quiz sollen aufgrund der geringeren Teilnahmequoten und des doch recht hohen Zeitaufwandes für alle Beteiligten nicht mehr durchgeführt werden. Insgesamt scheinen sieben Quiz pro Semester plus Klausurvorbereitungsquiz ausreichend für das knapp 16 Wochen lange Semester.

Des Weiteren möchte der Verfasser beim nächsten Mal nicht zwingend das Klausurvorbereitungsquiz in der Einführungsrunde erwähnen, da es dazu führen könnte, dass die Teilnahmequoten der Quiz zu den einzelnen Themenblöcken während des Semesters sinken. Dies war zwar während der Durchführung des Projektes nicht zu vermerken, aber es könnte zukünftig dazu kommen, sodass wieder einige Studierende erst kurz vor der Klausur anfangen zu lernen und sich vermeintlich denken: „Mit dem Klausurvorbereitungsquiz kann ich die Klausur ja dann bestehen.“

- dies ist aber wiederum nicht der Fall. Das Klausurvorbereitungsquiz möchte der Verfasser zudem beim nächsten Mal ohne Anregung der Studierenden nach der letzten Lehrveranstaltungssequenz dauerhaft bis zur dezentralen Klausur online stellen bzw. das Angebot an die Studierenden offerieren. Hierdurch können die Studierenden das Quiz im Selbststudium zur Vorbereitung auf die Klausur eigenständig häufiger durchführen und ihre letzten Defizite selbstständig oder unter Zuhilfenahme der Experten und Expertinnen sowie des Verfassers beheben, sodass sie sich bestmöglich auf den Leistungsnachweis vorbereiten können.

Der Verfasser möchte außerdem einen Vordruck für die Tätigkeiten der Expertenteams entwickeln, in welchem u. a. dann die Teilnehmenden des Expertenteams aufgeführt und die Fragen, Antwortmöglichkeiten sowie Lösungshinweise der Studierenden eingepflegt werden können. Dies soll den gesamten Ablauf noch etwas verbindlicher gestalten sowie die Zusammenarbeit zwischen dem Expertenteam und dem Verfasser verbessern.

Außerdem sollten bestimmte Prozesse (z.B. sehr ausführliche Feedbacks) aufgrund der teilweise (sehr) zeitintensiven Durchführung an der ein oder anderen Stelle optimiert werden.

3. Fazit und Ausblick

Zunächst lässt sich feststellen, dass der Einsatz eines Gamification-Tools unter Zuhilfenahme von Expertenteams in der Hochschullehre an der HSPV NRW sowohl für den Verfasser als auch für die Studierenden sehr viele Vorteile mit sich bringt, aber auch Nachteile birgt. Diese müssen gegeneinander von jedem und jeder einzelnen Lehrenden abgewogen werden. Der Verfasser hat für sich festgestellt, dass die Vorteile für ihn bei weitem überwiegen und somit eine dauerhafte Einbindung des Gamification-Tools angestrebt wird, wobei bestimmte Prozesse bei der nächsten Durchführung optimiert werden müssen.

Der Verfasser ist begeistert davon gewesen, wie die Studierenden sein Angebot angenommen und wie ernsthaft diese sein Vorgehen unterstützt haben. Alle Kurse bzw. Studierenden haben als Rückmeldung über eine Umfrage bei „Zoom“ in der letzten Lehrveranstaltungssequenz angegeben, dass sie das Vorgehen mit dem Gamification-Tool sowie den Expertenteams während des Semesters sehr gut fanden, dies den Methodenmix des Verfassers gut ergänzte und einen Mehrwert für alle Beteiligten brachte. Besonders die Idee, der Einsatz und die damit verbundene Mühe

der „innovativen“ Lehr- und Lernmethode wurde im Feedback der Studierenden besonders hervorgehoben. Für den Verfasser ist es mithin eine (sehr) gute alternative bzw. ergänzende Lern- und Lehrmethode für die Studierenden sowohl im Selbst- als auch im Präsenzstudium. Hierfür sprachen auch die Teilnahmequoten der Studierenden bei den einzelnen Quiz. Die Studierenden konnten, nach eigenen Aussagen, ihre individuellen Lernstände bei den jeweiligen Themengebieten besser selbstständig verordnen und sich damit im Selbststudium auf die Lehr- und Lerninhalte fokussieren, welche noch Defizite aufwiesen. Außerdem ist durch das Klausurvorbereitungsquiz eine fokussierte Vorbereitung auf den Leistungsnachweis möglich. Diverse Kompetenzen der einzelnen Studierenden werden zielführend sowohl für das duale Studium als auch für die spätere Praxis gefordert und gefördert sowie der Kurszusammenhalt und -austausch durch das Vorgehen nachhaltig gestärkt.

Ob der Einsatz auch zu einer Verbesserung der Punktezahlen im Leistungsnachweis führt, kann an dieser Stelle nicht beurteilt werden. Dies ist einerseits darauf zurückzuführen, dass die Klausur während der Durchführung des Projektes aufgrund der Corona-Pandemie verschoben wurde. Andererseits hätten ohnehin keine belastbaren Aussagen zu den Effekten des Einsatzes des Gamifications-Tools mit den Expertenteams gemacht werden können, da sich alle vier Kurse des Verfassers für die Durchführung mit dem Gamification-Tool unter Zuhilfenahme der Expertenteams entschieden hatten, sodass es keine Vergleichsgruppe (ohne Einsatz des Gamification-Tools) gegeben hätte. Mithin sind weiterführende Studien notwendig, in welchen z. B. in einem Kurs das Vorgehen mit dem Gamification-Tool angewandt wird und in einem anderen nicht – am Ende sind die Leistungen z. B. mittels Punktzahlen im dezentralen Leistungsnachweis zu vergleichen.

Anhang

A. Beispielfragen

Abb. 3 Beispielfrage 1 Kennzahlenberechnung (offene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Schlussbilanz von Stadt X zum 31.12.2018 in €

| Aktiva | | Passiva | |
|------------------------|------------------|-------------------------------|------------------|
| Grundstücke | 350.000 | Grundkapital | 400.000 |
| Gebäude | 550.000 | Rücklagen | 44.000 |
| Fuhrpark | 900.000 | Jahresabschluss | 8.000 |
| Maschinen | 20.000 | langfr. Bankverbindlichkeiten | 1.400.000 |
| Geschäftsausstattung | 10.900 | Lieferantenverbindlichkeiten | 266.000 |
| Waren | 16.000 | | |
| Lieferantenforderungen | 125.000 | | |
| Bankguthaben | 6.100 | | |
| Kassenbestand | 140.000 | | |
| Summe | 2.118.000 | Summe | 2.118.000 |

Berechnen Sie anhand der vorliegenden Bilanz die Liquidität 2 Grades.
(eine Nachkommastelle, ohne Angabe der Einheit (% , €, €/St, etc), Angabe somit z.B.: 6,6)

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

Abb. 4 Beispielfrage 1 Kennzahlenberechnung Zoom (offene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

| Schlussbilanz von Stadt X zum 31.12.2018 in € | | | |
|---|------------------|-------------------------------|------------------|
| Aktiva | | Passiva | |
| Grundstücke | 350.000 | Grundkapital | 400.000 |
| Gebäude | 550.000 | Rücklagen | 44.000 |
| Fuhrpark | 900.000 | Jahresabschluss | 8.000 |
| Maschinen | 20.000 | langfr. Bankverbindlichkeiten | 1.400.000 |
| Geschäftsausstattung | 10.900 | Lieferantenverbindlichkeiten | 266.000 |
| Waren | 16.000 | | |
| Lieferantenforderungen | 125.000 | | |
| Bankguthaben | 6.100 | | |
| Kassenbestand | 140.000 | | |
| Summe | 2.118.000 | Summe | 2.118.000 |

Abb. 5 Beispielfrage 1 Kennzahlenberechnung Lösung (offene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

✘ Incorrect

Question:
Berechnen Sie anhand der vorliegenden Bilanz die Liquidität 2 Grades.
(eine Nachkommastelle, ohne Angabe der Einheit (% , € , €/St, etc), Angabe somit z.B.: 6,6)

Correct Answers:
101,9 101.9

Explanation:
101,9 %
2. Grades $[(146.100 + 125.00) / 266.000] * 100$
Liquidität 2. Grades = 101,9 %

OK

Abb. 6 Beispielfrage 2 Kennzahlenberechnung (offene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Friseur Hugo Schnippelviel besitzt einen kleinen aber feinen Friseursalon. Die Geschäfte gehen gut, und er hat im letzten Jahr bei Kosten von 150.000 € einen Erlös von 165.000 € erzielt. Hierbei besteht das Kapital von 50.000€ seines Salons nur zu 40% aus Fremdkapital, welches er zu einem Zinssatz von 5% aufgenommen hat. Sein Bruder Karl Geldgier bietet ihm nun an, zur weiteren Ablösung des Kredits bei der Bank, mit 10.000 € Eigenkapital als Teilhaber in den Salon mit einzusteigen, aber nur unter der Bedingung, dass er eine Rentabilität von mindestens 25% erwarten kann.

Wie hoch ist die erwartete Eigenkapitalrentabilität, die Hugo Schnippelviel seinem Bruder für den Einstieg in den Salon anbieten kann?
(eine Nachkommastelle, ohne Angabe der Einheit (% , € , €/St, etc), Angabe somit z.B.: 6,6)

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

Abb. 7 Beispielfrage 2 Kennzahlenberechnung Lösung (offene Frage)
(Screenshot -- eigene Darstellung)

✘ Incorrect

Question:

Friseur Hugo Schnippelviel besitzt einen kleinen aber feinen Friseursalon. Die Geschäfte gehen gut, und er hat im letzten Jahr bei Kosten von 150.000 € einen Erlös von 165.000 € erzielt. Hierbei besteht das Kapital von 50.000€ seines Salons nur zu 40% aus Fremdkapital, welches er zu einem Zinssatz von 5% aufgenommen hat. Sein Bruder Karl Geldgier bietet ihm nun an, zur weiteren Ablösung des Kredits bei der Bank, mit 10.000 € Eigenkapital als Teilhaber in den Salon mit einzusteigen, aber nur unter der Bedingung, dass er eine Rentabilität von mindestens 25% erwarten kann.

Wie hoch ist die erwartete Eigenkapitalrentabilität, die Hugo Schnippelviel seinem Bruder für den Einstieg in den Salon anbieten kann?

(eine Nachkommastelle, ohne Angabe der Einheit (% , €, €/St, etc), Angabe somit z.B.: 6,6)

Correct Answers:

38,8

38.8

Explanation:

Eigenkapitalrentabilität = Erfolg / Ø-eingesetztes Eigenkapital

Erfolg = Erlöse – Kosten = 165.000 € - 149.500 € = 15.500 €

Die Kosten sinken, da sich das Fremdkapital reduziert.

Eigenkapitalrentabilität = 15.500 € / 40.000€ *100 = 38,75 %

Hier ist das erhöhte Eigenkapital zu beachten.

OK

Abb. 8 Beispielfrage SMART-Ziele (geschlossene Frage – Einfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Wofür steht „SMART“?

| | | | |
|-------------------------|--|-------------------------|--|
| <input type="radio"/> A | spezifisch, messbar, annehmbar, realistisch, terminierbar | <input type="radio"/> B | spezifisch, messbar, akzeptiert, realistisch, terminierbar |
| <input type="radio"/> C | spezifisch, messbar, akzeptiert, realitätsfern, terminierbar | <input type="radio"/> D | sparsam, messbar, akzeptiert, realistisch und terminierbar |
| <input type="radio"/> E | sparsam, messbar, akzeptiert, realistisch und transparent | | |

SUBMIT ANSWER

Abb. 9 Beispielfrage SMART-Ziele Lösung (geschlossene Frage – Einfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

✘ Incorrect

Question:
Wofür steht „SMART“?

Correct Answer:
spezifisch, messbar, akzeptiert, realistisch, terminierbar

Explanation:
siehe Folie 44

OK

Abb. 10 Beispielfrage Beurteilung (geschlossene Frage – Einfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Die Verschwendermann & Söhne GmbH hat eine Gesamtkapitalrentabilität von 15%. Im Unternehmen befinden sich bereits 5.000.000 langfristige Kredite zu einem Zinssatz von 8,7% p.a. Nach dem positiven Jahresabschluss 2019 überlegt die V & Söhne GmbH, nun weiteres Kapital mit einem Zinssatz von 4,7% aufzunehmen und dafür Teile des Eigenkapitals in Aktien von C. G. Haenel investieren.
Wie beurteilen Sie diese Überlegung?

| | | | |
|-------------------------|--|-------------------------|---|
| <input type="radio"/> A | Durch diese Maßnahme könnte die Eigenkapitalrentabilität steigern und ist daher auf jeden Fall zu empfehlen. | <input type="radio"/> B | Zur Beantwortung der Frage stehen nicht genug Informationen zur Verfügung. |
| <input type="radio"/> C | Die V & S GmbH sollte nur ihre Gewinne reinvestieren, anstatt sich noch mehr Geld zu leihen. | <input type="radio"/> D | Grundsätzlich sollte sich in einer Firma nicht zu viel Fremdkapital befinden. |

SUBMIT ANSWER

Abb. 11 Beispielfrage Beurteilung 1 (geschlossene Frage – Einfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Die Verschwendermann & Söhne GmbH hat eine Gesamtkapitalrentabilität von 15%. Im Unternehmen befinden sich bereits 5.000.000 langfristige Kredite zu einem Zinssatz von 8,7% p.a. Nach dem positiven Jahresabschluss 2019 überlegt die V & Söhne GmbH, nun weiteres Kapital mit einem Zinssatz von 4,7% aufzunehmen und dafür Teile des Eigenkapitals in Aktien von C. G. Haenel investieren.
Wie beurteilen Sie diese Überlegung?

| | | | |
|------------------------------------|--|-------------------------|---|
| <input type="radio"/> A | Durch diese Maßnahme könnte die Eigenkapitalrentabilität steigern und ist daher auf jeden Fall zu empfehlen. | <input type="radio"/> B | Zur Beantwortung der Frage stehen nicht genug Informationen zur Verfügung. |
| <input checked="" type="radio"/> C | Die V & S GmbH sollte nur ihre Gewinne reinvestieren, anstatt sich noch mehr Geld zu leihen. | <input type="radio"/> D | Grundsätzlich sollte sich in einer Firma nicht zu viel Fremdkapital befinden. |

SUBMIT ANSWER

Abb. 12 Beispielfrage Beurteilung Lösung (geschlossene Frage – Einfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

✖ Incorrect

Question:
 Die Verschwendermann & Söhne GmbH hat eine Gesamtkapitalrentabilität von 15%. Im Unternehmen befinden sich bereits 5.000.000 langfristige Kredite zu einem Zinssatz von 8,7% p.a. Nach dem positiven Jahresabschluss 2019 überlegt die V & Söhne GmbH, nun weiteres Kapital mit einem Zinssatz von 4,7% aufzunehmen und dafür Teile des Eigenkapitals in Aktien von C. G. Haenel investieren.
 Wie beurteilen Sie diese Überlegung?

Correct Answer:

Durch diese Maßnahme könnte die Eigenkapitalrentabilität steigern und ist daher auf jeden Fall zu empfehlen.

Explanation:
 siehe Folie 66 f.

OK

Abb. 13 Beispielfrage True or False (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Beurteilen Sie folgende Aussage: Ein Betrieb zeichnet sich durch die Herstellung von Gütern (Sachgütern und/oder Dienstleistungen) aus. Diese Güter werden nach dem Input – Output – System durch Kombination von Produktionsfaktoren hergestellt. Die Produktion der Güter erfolgt dabei vorwiegend für Dritte. Es wichtig, das finanzielle Gleichgewicht zu bewahren, damit der Betrieb jederzeit seinen Zahlungsverpflichtungen nachgehen kann. Außerdem produzieren Betriebe ihre Güter nach dem ökonomischen Prinzip. Hierbei unterscheiden man zwischen zwei Ausprägungen, dem Maximalprinzip (mit den gegebenen Mitteln das Größtmögliche zu erreichen) und dem Minimalprinzip (das gegebene Ziel mit dem geringsten Mitteleinsatz erreichen).

True False

SUBMIT ANSWER

Abb. 14 Beispielfrage True or False 1 (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Beurteilen Sie folgende Aussage: Ein Betrieb zeichnet sich durch die Herstellung von Gütern (Sachgütern und/oder Dienstleistungen) aus. Diese Güter werden nach dem Input – Output – System durch Kombination von Produktionsfaktoren hergestellt. Die Produktion der Güter erfolgt dabei vorwiegend für Dritte. Es wichtig, das finanzielle Gleichgewicht zu bewahren, damit der Betrieb jederzeit seinen Zahlungsverpflichtungen nachgehen kann. Außerdem produzieren Betriebe ihre Güter nach dem ökonomischen Prinzip. Hierbei unterscheiden man zwischen zwei Ausprägungen, dem Maximalprinzip (mit den gegebenen Mitteln das Größtmögliche zu erreichen) und dem Minimalprinzip (das gegebene Ziel mit dem geringsten Mitteleinsatz erreichen).

True False

SUBMIT ANSWER

Abb. 15 Beispielfrage True or False Lösung (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

✖ Incorrect

Question:

Beurteilen Sie folgende Aussage: Ein Betrieb zeichnet sich durch die Herstellung von Gütern (Sachgütern und/oder Dienstleistungen) aus. Diese Güter werden nach dem Input – Output – System durch Kombination von Produktionsfaktoren hergestellt. Die Produktion der Güter erfolgt dabei vorwiegend für Dritte. Es wichtig, das finanzielle Gleichgewicht zu bewahren, damit der Betrieb jederzeit seinen Zahlungsverpflichtungen nachgehen kann. Außerdem produzieren Betriebe ihre Güter nach dem ökonomischen Prinzip. Hierbei unterscheiden man zwischen zwei Ausprägungen, dem Maximalprinzip (mit den gegebenen Mitteln das Größtmögliche zu erreichen) und dem Minimalprinzip (das gegebene Ziel mit dem geringsten Mitteleinsatz erreichen).

Correct Answer:

False

Explanation:

Das Merkmal "arbeitsteilig" fehlte.

OK

Abb. 16 Beispielfrage Formeln (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Der Cash Ratio berechnet sich wie folgt:

A $(\text{Liquide Mittel} + \text{kurzfristige Forderungen}) / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$
 B $\text{Umlaufvermögen} / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$

C $\text{Liquide Mittel} / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$

SUBMIT ANSWER

Abb. 17 Beispielfrage Formeln 1 (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

Der Cash Ratio berechnet sich wie folgt:

A $(\text{Liquide Mittel} + \text{kurzfristige Forderungen}) / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$
 B $\text{Umlaufvermögen} / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$

C $\text{Liquide Mittel} / \text{kurzfristiges Fremdkapital} \cdot 100$

SUBMIT ANSWER

Abb. 18 Beispielfrage Formeln Lösung (geschlossene Frage) (Screenshot – eigene Darstellung)

✖ Incorrect

Question:
Der Cash Ratio berechnet sich wie folgt:

Correct Answer:
Liquide Mittel/ kurzfristiges Fremdkapital * 100

Explanation:
siehe Folie 69

OK

Abb. 19 Beispielfrage öff. Verwaltung – Privatwirtschaft (geschlossene Frage – Mehrfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Was trifft auf die öffentliche Verwaltung im Gegensatz zur Privatwirtschaft zu:

| | |
|---|--|
| <input type="radio"/> A Vorrangigkeit der Einnahmen | <input type="radio"/> B Vorrangigkeit der Ausgaben |
| <input type="radio"/> C Kreditaufnahme rechtlich geregelt | <input type="radio"/> D Bindung an den Haushaltsplan |
| <input type="radio"/> E Kreditaufnahme durch Verschuldungsgrad begrenzt | <input type="radio"/> F Zwangseinnahmen |
| <input type="radio"/> G Anpassung an die Marktlage | <input type="radio"/> H Einnahmen aus Markterlösen |

SUBMIT ANSWER

Abb. 20 Beispielfrage öff. Verwaltung – Privatwirtschaft 1 (geschlossene Frage – Mehrfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Was trifft auf die öffentliche Verwaltung im Gegensatz zur Privatwirtschaft zu:

| | |
|---|---|
| <input type="radio"/> A Vorrangigkeit der Einnahmen | <input checked="" type="radio"/> B Vorrangigkeit der Ausgaben |
| <input checked="" type="radio"/> C Kreditaufnahme rechtlich geregelt | <input checked="" type="radio"/> D Bindung an den Haushaltsplan |
| <input type="radio"/> E Kreditaufnahme durch Verschuldungsgrad begrenzt | <input checked="" type="radio"/> F Zwangseinnahmen |
| <input type="radio"/> G Anpassung an die Marktlage | <input type="radio"/> H Einnahmen aus Markterlösen |

SUBMIT ANSWER

Abb. 21 Beispielfrage öff. Verwaltung – Privatwirtschaft Lösung (geschlossene Frage – Mehrfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

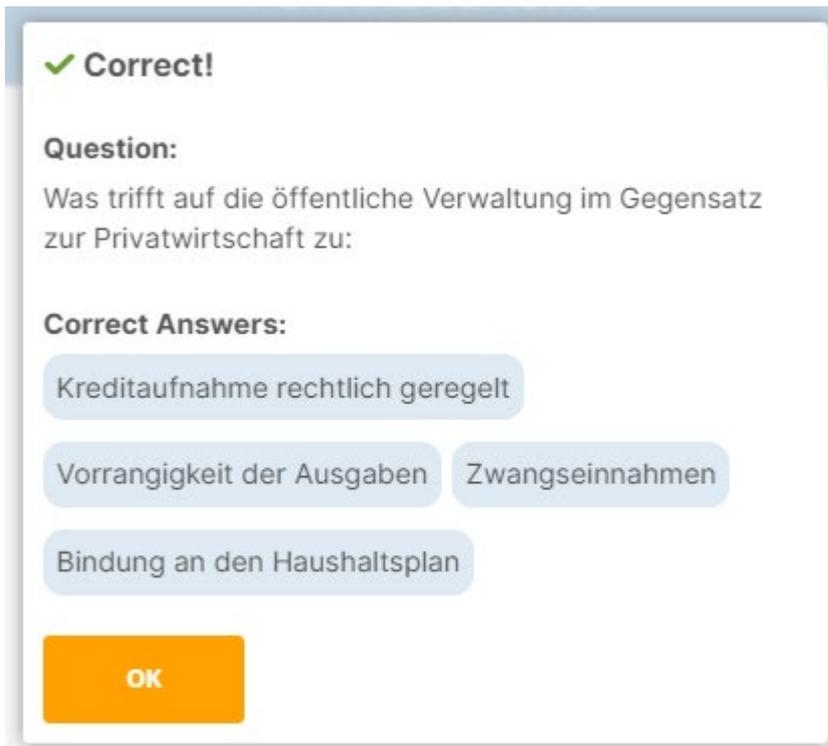


Abb. 22 Beispielfrage Zuweisungen (geschlossene Frage – Mehrfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Was trifft auf Zuweisungen zu?

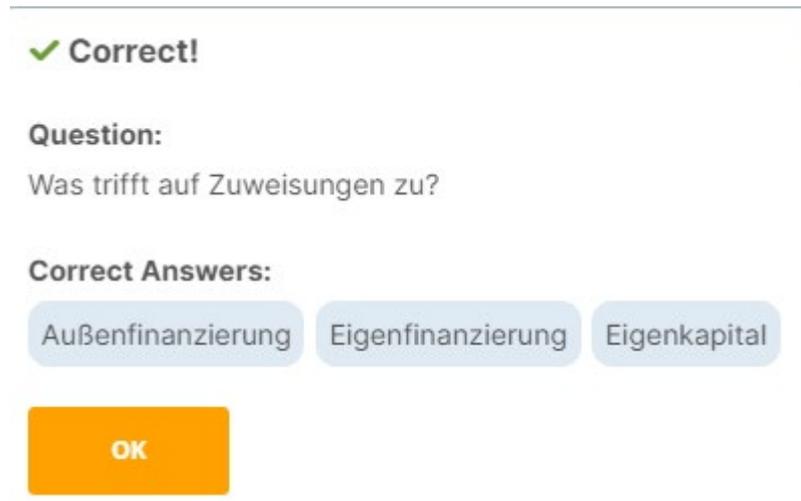
| | |
|---|---|
| <input type="radio"/> A Eigenkapital | <input type="radio"/> B Eigenfinanzierung |
| <input type="radio"/> C Innenfinanzierung | <input type="radio"/> D Fremdkapital |
| <input type="radio"/> E Außenfinanzierung | <input type="radio"/> F Vermögensumschichtung |
| <input type="radio"/> G Fremdfinanzierung | |

Abb. 23 Beispielfrage Zuweisungen 1 (geschlossene Frage – Mehrfachnennung) (Screenshot – eigene Darstellung)

Was trifft auf Zuweisungen zu?

| | |
|--|--|
| <input checked="" type="radio"/> A Eigenkapital | <input checked="" type="radio"/> B Eigenfinanzierung |
| <input type="radio"/> C Innenfinanzierung | <input type="radio"/> D Fremdkapital |
| <input checked="" type="radio"/> E Außenfinanzierung | <input type="radio"/> F Vermögensumschichtung |
| <input type="radio"/> G Fremdfinanzierung | |

Abb. 24 Beispielfrage Zuweisungen Lösung (geschlossene Frage - Mehrfachnennung) (Screenshot - eigene Darstellung)



✓ **Correct!**

Question:
Was trifft auf Zuweisungen zu?

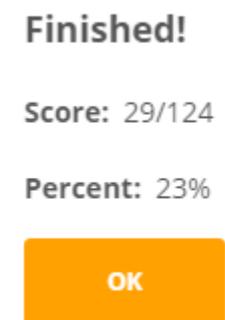
Correct Answers:

Außenfinanzierung Eigenfinanzierung Eigenkapital

OK

B. Rückmeldung Ergebnis

Abb. 25 Rückmeldung Ergebnis (Screenshot - eigene Darstellung)



Finished!

Score: 29/124

Percent: 23%

OK

C. Anonyme Auswertungsmöglichkeit

Abb. 26 anonyme Auswertungsmöglichkeit (Screenshot – eigene Darstellung)

KVD 20 Finanzierung FINISH

Show Names Show Answers

| Name ↑ | Progress (%) | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 |
|--------------------|--------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| * | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | B | B | B | B | False | True | A | C |
| .. | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, B, C | True | C | B | B | B | False | True | A | B |
| 12344567890 | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | B | A | A | B | False | True | A | B |
| 123456789 | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | C | B | A | B | False | True | A | B |
| 20/02 | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | C | True | C | B | A | A | False | True | A | C |
| 223 | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | A | B | A | B | False | True | A | C |
| A | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | B, C | True | B | B | A | B | True | True | A | C |
| ABC | 100% ✓ | B | A | B | A | B | A | D | True | B | B | A | A | False | False | A | A |
| abc | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | C, D | False | B | B | A | B | False | True | A | C |
| Christmas | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | C, D | True | B | B | A | A | False | True | A | B |
| Coco | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, B | True | A | B | A | B | False | True | A | B |
| Coco | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | A | A | A | B | True | True | A | C |
| Elli | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | B | B | A | B | False | True | A | B |
| Eva | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | C | True | B | B | B | B | False | True | A | D |
| Flowerpower | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | B | B | A | B | False | True | A | B |
| Fred Finanzen | 100% ✓ | A | B | B | A | A | B | A, C | True | B | B | A | A | False | True | A | B |
| GEK2003 | 100% ✓ | A | B | B | B | A | B | B | True | B | A | B | A | False | True | C | A |
| Class Total | | 92% | 53% | 92% | 74% | 81% | 78% | 76% | 95% | 89% | 86% | 56% | 65% | 92% | 94% | 97% | 89% |

D. Einladung für Studierende zum Quiz über ILIAS

Sehr geehrte/r Frau/Herr Y,

wie mit Ihnen in der letzten Lehrveranstaltungsstunde besprochen, habe ich nunmehr das Quiz zum Thema:

„Einführung in die BWL sowie wirtschaftliche Zusammenhänge & Begriffe“

in der von uns avisierten Software eingestellt.

Das Quiz beinhaltet 60 Fragen zur Thematik, welche von Ihrem Expertenteam sowie meiner Person erstellt wurden, und kann nunmehr von Ihnen im Selbststudium bearbeitet werden.

Bitte nutzen Sie dafür die auf der Internetseite „<https://www.socrative.com/apps/>“ dargestellten Apps oder den Student-Login.

Der Room Name ist: HAK20

Das Quiz ist ab jetzt bis nächste Woche Freitag, den 16.10.2020 (18:00 Uhr), für Sie eingestellt.

Bitte beachten Sie, dass das Quiz nicht unterbrochen werden kann!

Viel Spaß und Erfolg beim Quiz!

Bei Fragen oder Anmerkungen können Sie mich gerne per Mail oder in der nächsten Lehrveranstaltung kontaktieren.

Mit freundlichen Grüßen und einen schönen Start ins Wochenende wünscht Ihnen

Nils Brüggemann

E. PDF-Dokument zu einem Quiz

Abb. 27 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 1
(Screenshot – eigene Darstellung)



Name _____

Date _____

KVD 20 Rechts- und Organisationsformen

Score _____

1. Welche Organisationsformen sind öffentlich-rechtlicher Art?

- (A) Regiebetrieb
- (B) Eigenbetrieb
- (C) AöR
- (D) GmbH
- (E) AG
- (F) Zweckverband

2. Welche Organisationsformen sind privatrechtlicher Art?

- (A) Regiebetrieb
- (B) Eigenbetrieb
- (C) AöR
- (D) GmbH
- (E) AG
- (F) Zweckverband

3. Wer ist das Leitungsorgan des Regiebetriebs?

- (A) (Ober-) Bürgermeister
- (B) Betriebsleitung
- (C) Vorstand
- (D) Geschäftsführer
- (E) Verbandsvorsteher

4. Wer ist das Leitungsorgan der GmbH?

- (A) (Ober-) Bürgermeister
- (B) Betriebsleitung
- (C) Vorstand
- (D) Geschäftsführer
- (E) Verbandsvorsteher

Abb. 28 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 2
(Screenshot – eigene Darstellung)

5. Wer ist das Leitungsorgan der AöR?

- (A) (Ober-) Bürgermeister
- (B) Betriebsleitung
- (C) Vorstand
- (D) Geschäftsführer
- (E) Verbandsvorsteher

6. Wer ist das Leitungsorgan der AG?

- (A) (Ober-) Bürgermeister
- (B) Betriebsleitung
- (C) Vorstand
- (D) Geschäftsführer
- (E) Verbandsvorsteher

7. Wer ist das Kontrollorgan/ sind die Kontrollorgane des Eigenbetriebs?

- (A) Stadtverordnetenversammlung/ Rat
- (B) Betriebsausschuss
- (C) Verwaltungsrat
- (D) Gesellschafterversammlung
- (E) Aufsichtsrat
- (F) Hauptversammlung
- (G) Versbandsversammlung

8. Wer ist das Kontrollorgan/ sind die Kontrollorgane der GmbH?

- (A) Stadtverordnetenversammlung/ Rat
- (B) Betriebsausschuss
- (C) Verwaltungsrat
- (D) Gesellschafterversammlung
- (E) Aufsichtsrat
- (F) Hauptversammlung
- (G) Versbandsversammlung

9. Wer ist das Kontrollorgan/ sind die Kontrollorgane der AG?

- A Stadtverordnetenversammlung/ Rat
- B Betriebsausschuss
- C Verwaltungsrat
- D Gesellschafterversammlung
- E Aufsichtsrat
- F Hauptversammlung
- G Verbandsversammlung

10. Welches Grundkapital muss eine GmbH vorweisen?

- A kein Grundkapital
- B angemessene (Eigen-)Kapitalausstattung
- C angemessenes Stammkapital
- D 25.000 €
- E 50.000 €

11. Welches Grundkapital muss ein Eigenbetrieb vorweisen?

- A kein Grundkapital
- B angemessene (Eigen-)Kapitalausstattung
- C angemessenes Stammkapital
- D 25.000 €
- E 50.000 €

12. Bei folgenden/r Rechtsform/en ist/sind eine Beteiligung Dritter möglich:

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

Abb. 30 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 4
(Screenshot – eigene Darstellung)

13. Bei folgenden/r Rechtsform/en ist/sind eine Dienstherrenfähigkeit gegeben:

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

14. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind organisatorisch und rechtlich selbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

15. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind organisatorisch unselbstständig und rechtlich selbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

16. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind organisatorisch selbstständig und rechtlich unselbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

17. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind organisatorisch unselbstständig und rechtlich unselbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

18. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind organisatorisch selbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

19. Welche der folgenden Rechtsform/en ist/sind rechtlich unselbstständig?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

20. In welchen Organisationsformen hat der Rat Einflussmöglichkeiten und Kontrollmöglichkeiten?

- A Regiebetrieb
- B Eigenbetrieb
- C AöR
- D GmbH
- E AG
- F Zweckverband

Abb. 32 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 6
(Screenshot – eigene Darstellung)

21. Bei welcher der hier genannten wirtschaftlichen Organisationsformen tritt eine
Verbandsversammlung als Organ auf?
- A Regiebetrieb
 - B Eigenbetrieb
 - C AöR
 - D GmbH
 - E AG
 - F Zweckverband
22. Beurteilen Sie folgende Aussage: Die Kommune hat bei einer AöR geringe
Einflussmöglichkeiten.
- T True
 - F False
23. Was sind Beispiele für einen Regiebetrieb?
- A Museum
 - B Sparkasse
 - C Bücherei
 - D Kindergarten
 - E Siebers AG
 - F Holland GmbH
24. Wie viele verpflichtende Leitungs- und Kontrollorgane gibt es bei einer GmbH mit unter 500
Mitarbeitenden? (Angabe in absoluten Zahlen ohne Komma)
25. Welche Zulässigkeitsvoraussetzungen bestehen bei allgemeiner wirtschaftlicher Betätigung
(gem. § 107 GO)?
- A Privater Zweck
 - B Angemessenes Verhältnis zur Leistungsfähigkeit
 - C Bessererfüllung durch andere Unternehmen
 - D Erfüllung der Aufgaben
 - E Marktanalyse
 - F Beachtung der Wirtschaftsgrundsätze
 - G Interessenwahrung der eigenen Kommune

Abb. 33 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 7
(Screenshot – eigene Darstellung)

- 26.** Welche Zulässigkeitsvoraussetzungen bestehen bei allgemeiner wirtschaftlicher Betätigung (gem. § 107 GO)?
- (A) Art und Umfang in unangemessenem Verhältnis zur Leistungsfähigkeit
 - (B) Erfüllung Ihrer Aufgaben
 - (C) Vernachlässigung ihrer Aufgaben
 - (D) öffentlicher Zweck
 - (E) keine Bessererfüllung durch andere Unternehmen
 - (F) jeglicher Zweck
 - (G) Art und Umfang in angemessenem Verhältnis zur Leistungsfähigkeit
 - (H) Bessere Aufgabenerfüllung durch andere Unternehmen möglich
- 27.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Der Regiebetrieb ist eine Betriebseinheit innerhalb der Verwaltung, die Aufgaben wahrnimmt, die nicht von Privaten übernommen werden könnten.
- (T) True
 - (F) False
- 28.** Welches Grundkapital muss eine AG in € vorweisen? (Angabe in absoluten Zahlen ohne Komma und Einheitsangabe, z.B. 10.000)
- 29.** Über welches Organ kann der Rat Einfluss auf die AöR nehmen?
- (A) Vorstand
 - (B) Betriebsausschuss
 - (C) Verwaltungsrat
 - (D) Gesellschafterversammlung
- 30.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Der Zweckverband ist der Zusammenschluss mehrerer Verwaltungsträger zur Wahrnehmung gemeinsamer Aufgaben.
- (T) True
 - (F) False

- 31.** Welche Organisationsformen können sich im Rechnungswesen nach dem HGB richten?
- A GmbH
 - B Regiebetrieb
 - C AG
 - D Zweckverband
 - E Eigenbetrieb
 - F AöR
- 32.** Welche Chancen bestehen für die öffentliche Verwaltung in der wirtschaftlichen Betätigung?
- A Nutzung privaten Know-hows
 - B Gewinnmaximierung
 - C Personelle Entlastung
 - D Imagegewinn
 - E Finanzierungsentlastung
- 33.** Welche möglichen Risiken bestehen für die öffentliche Verwaltung in der wirtschaftlichen Betätigung?
- A Imageverlust
 - B Verlust von Steuerungshoheit
 - C Unterliegen des Gemeinwohlinteresses
 - D Unwirtschaftlichkeit aufgrund privaten Gewinnstrebens
 - E fehlende Handlungsautonomie
- 34.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Wenn eine Kommune sich wirtschaftlich betätigt braucht sie die Interessen anderer Kommunen nicht zu berücksichtigen.
- T True
 - F False
- 35.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Will eine Kommune sich wirtschaftlich betätigen, so muss sie zuvor eine Marktanalyse durchführen und auch die Wirtschaftsgrundsätze beachten.
- T True
 - F False
- 36.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Ein Regiebetrieb kann einen eigenen Wirtschaftsplan aufstellen.
- T True
 - F False

Abb. 35 PDF-Dokument Quiz Rechts- und Organisationsformen Blatt 9
(Screenshot – eigene Darstellung)

- 37.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Eine ÖPP ist eine langfristige, vertraglich geregelte Zusammenarbeit zwischen öffentlicher Hand und Privatwirtschaft über den gesamten Lebenszyklus öffentlicher Infrastrukturprojekte, mit dem Ziel diese wirtschaftlich zu realisieren.
- True
 False
- 38.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Die Gesellschafterversammlung einer GmbH kann den Vorstand bestellen, überwachen und abberufen.
- True
 False
- 39.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Eine Anstalt des öffentlichen Rechts ist eine mit einer öffentlichen Aufgabe betraute juristische Person des öffentlichen Rechts, deren Aufgaben ihr durch Gesetz oder Satzung zugewiesen worden sind.
- True
 False
- 40.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Die Anstalt des öffentlichen Rechts (AöR) verbindet die Vorteile des Eigenbetriebs mit denen einer GmbH.
- True
 False
- 41.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Eine AöR kann kein Dienstherr von Beamten sein.
- True
 False
- 42.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Eine Gemeinde kann keinen Anschluss- und Benutzungszwang an eine AöR vorschreiben.
- True
 False
- 43.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Gesellschafter haften immer für die Verbindlichkeiten der Gesellschaft.
- True
 False

- 44.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Das Grundkapital der AG beträgt mindestens 100.000€.
- True
- False
- 45.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Der Reglebetrieb ist rechtlich, organisatorisch und haushaltstechnisch selbstständig.
- True
- False
- 46.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Die Gemeinde darf eine AG nur gründen, wenn der öffentliche Zweck nicht ebenso gut in einer anderen Rechtsform erfüllt wird oder erfüllt werden kann.
- True
- False
- 47.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Die GmbH muss sich gemäß § 108 I Nr. 6 GO einen "angemessenen Einfluss" sichern.
- True
- False
- 48.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Der Verwaltungsrat bei der AöR überwacht den Vorstand.
- True
- False
- 49.** Beurteilen Sie folgende Aussage: Der Aufsichtsrat einer GmbH ist immer obligatorisch.
- True
- False
- 50.** Organe des Zweckverbands sind
- A) Vorstandsvorsteher
- B) Hauptversammlung
- C) Geschäftsführer
- D) Gesellschafterversammlung
- E) Verbandsversammlung
- F) Aufsichtsrat

F. Übersicht über die Vorgehensweise

Tab. 2 Übersicht Vorgehensweise (eigene Darstellung)

| Schritt | Wo / Wie lang | Einordnung | Methoden | Lernziele/ Kompetenzziele Die Studierenden... |
|---------|------------------------------|--------------|------------------------|---|
| 1 | Präsenzstudium 30 Minuten | Vorbereitung | Vortrag, Foliensatz | <ul style="list-style-type: none"> • wissen, was Gamification ist • erhalten erste Informationen über das Gamification-Tool • verstehen das weitere Vorgehen, welches mit dem Gamification-Tool angestrebt wird • lernen die Vor- und Nachteile beim Vorgehen mit dem Gamification-Tool kennen und verstehen diese • verstehen ihre eigene Rolle im Zusammenhang mit dem Gamification-Tool • verstehen die Rolle des Lehrbeauftragten im Zusammenhang mit dem Gamification-Tool • erkennen, dass das Gamification-Tool nur einen Mehrwert birgt, |

| | | | | |
|---|------------------------------|--------------|--|--|
| | | | | <p>wenn es sämtliche Kursmitglieder ernst nehmen und akzeptieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • bekommen eine Basis für die spätere kursinterne Diskussion zur Entscheidungsfindung, ob das Tool im Kurs eingesetzt werden soll oder nicht • lernen die zu behandelnden Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele im Modul kennen |
| 2 | Selbststudium | Vorbereitung | kursinterner Austausch bzw. kursinterne Diskussion | <ul style="list-style-type: none"> • können kursintern durch Argumentationsketten sowie offenen Austausch eine Entscheidung finden • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 3 | Präsenzstudium 30 Minuten | Vorbereitung | Vortrag, Foliensatz, interaktives Lehr- und Lerngespräch | <ul style="list-style-type: none"> • erhalten weitere tiefergehende Informationen über das Gamification-Tool • verstehen das weitere Vorgehen mit dem Gamification-Tool |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • verstehen die Vor- und Nachteile beim Vorgehen mit dem Gamification-Tool • können den Mehrwert durch den Einsatz des Gamification-Tools benennen • können ihre eigene Rolle im Zusammenhang mit dem Gamification-Tool darlegen • können die Rolle des Lehrbeauftragten im Zusammenhang mit dem Gamification-Tool darlegen • lernen die Voraussetzungen für das Gamification-Tool kennen, welche bis zur nächsten LVS geschaffen werden sollen • können das Vorgehen mit den Expertenteams reflektieren und verstehen dies • lernen die jeweiligen Themenblöcke zu den Expertenteams kennen |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|---|---------------|--------------|--|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • können die groben Inhalte der Themenblöcke wiedergeben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in die BWL 2. Prinzipien des wirtschaftlichen Handelns und Kennzahlen 3. Planung und Management 4. Finanzierung 5. Beschaffung und Materialwirtschaft 6. Absatz und Marketing 7. Wirtschaftliche Betätigung und Organisationsformen |
| 4 | Selbststudium | Vorbereitung | <p>kursinterner Austausch bzw. kursinterne Diskussion, ILIAS</p> | <ul style="list-style-type: none"> • schaffen die Voraussetzungen für das Gamification-Tool • einigen sich kursintern, wer welchem Expertenteam zugehörig ist und durchmischen die Teams • stärken allgemeine Persönlichkeits-, Methoden und Sozialkompetenzen • stärken Kurszusammenhalt |

| | | | | |
|---|------------------------------|--------------|--|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eigenständig eine Liste mit den Expertenteams, welche auf ILIAS hochgeladen und hierdurch verbindlich wird • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 5 | Präsenzstudium 75 Minuten | Vorbereitung | Vortrag, Foliensatz, Gamification-Tool | <ul style="list-style-type: none"> • können die Möglichkeiten und Grenzen des einzusetzenden Gamification-Tools aufzeigen • lernen die Gütekriterien der Fragenerstellung kennen und verstehen diese • können die Gütekriterien der Fragestellung anwenden • können die Vor- und Nachteile der einzelnen Fragekategorien und -arten erklären • können die Aufbauweise des Gamification-Tools darlegen • können Fragen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise im Hinblick auf das |

| | | | | |
|---|---|--------------|---|--|
| | | | | <p>Gamification-Tool darlegen</p> <ul style="list-style-type: none"> • wissen wie das Gamification-Tool im Live-Modus funktioniert • kennen sowohl die Benutzeroberfläche der Studierenden als auch des Lehrbeauftragten • erkennen den Mehrwert für den Lehrbeauftragten |
| 6 | Präsenzstudium ganzes Semester (i.d.R. 3 LVS je Einheit) | Durchführung | Methodenmix z. B. interaktive Lehr- und Lerngespräche, Vorträge, Übungsaufgaben, Fallbeispiele, Einzel- und Gruppenarbeit | <ul style="list-style-type: none"> • lernen sämtliche Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele laut Modulbeschreibung kennen • können sämtliche Lehr- und Lerninhalte anwenden sowie Kompetenzziele laut Modulbeschreibung erfüllen |
| 7 | Selbststudium | Durchführung | Recherche, Einzelarbeit, Anwendung des erlernten Wissens, Erstellung | <ul style="list-style-type: none"> • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzziele des Themenblocks auseinander |

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
| | | | <p>der Fragen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise</p> | <ul style="list-style-type: none"> • können relevante von irrelevanten Inhalten trennen • wählen selbstständig zu nutzende Literatur und Quellen aus • können die Fundstellen der Inhalte zu ihrem Themenblock benennen und kritisch hinterfragen • formulieren eigenständig nach den Gütekriterien Fragestellungen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise • können sich fachsprachlich ausdrücken • können Fragen sowie Antwortmöglichkeiten erstellen, die fordernd, aber nicht überfordernd für die Kommilitonen sind • können ansprechend, verständlich sowie kurz und knapp Lösungshinweise formulieren • stärken allgemeine Persönlichkeits- und Methodenkompetenzen |
|--|--|--|---|---|

| | | | | |
|---|---------------|--------------|--|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 8 | Selbststudium | Durchführung | <p>Recherche, Gruppenarbeit, Austausch bzw. Diskussion, Anwendung des erlernten Wissens, Erstellung der Fragen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise, Rückmeldung an den Lehrbeauftragten per E-Mail</p> | <ul style="list-style-type: none"> • setzen sich gemeinsam im Expertenteam vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen des Themenblocks auseinander • können gemeinsam weitere relevante von irrelevanten Inhalten trennen • wählen gemeinsam zu nutzende Literatur und Quellen aus • können die Fundstellen der Inhalte zu ihrem Themenblock benennen und kritisch hinterfragen • formulieren gemeinsam im Expertenteam nach den Gütekriterien Fragestellungen, Antwortmöglichkeiten und Lösungshinweise • können sich fachsprachlich ausdrücken • können Fragen sowie Antwortmöglichkeiten erstellen, die fordernd, |

| | | | | |
|----|---------------|--------------|--|--|
| | | | | <p>aber nicht überfordernd für die Kommilitonen sind</p> <ul style="list-style-type: none"> • können ansprechend, verständlich sowie kurz und knapp Lösungshinweise formulieren • stärken allgemeine Persönlichkeits-, Methoden und Sozialkompetenzen • senden ein eigenständig entwickeltes Dokument an den Lehrbeauftragten mit Inhalten für das Gamification-Tool • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 9 | Selbststudium | Durchführung | Feedback an die Experten- gruppe per E-Mail | <ul style="list-style-type: none"> • erhalten konstruktive Kritik des Lehrbeauftragten und können diese nachvollziehen und zur Überarbeitung ggf. nutzen • werden in ihrer Kritikfähigkeit gefördert |
| 10 | Selbststudium | Live-Modus | Lernstands- erhebung, Gamifica- tion-Tool | <ul style="list-style-type: none"> • führen das Quiz im Gamification-Tool selbstständig durch • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen des Themenblocks auseinander:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in die BWL 2. Prinzipien des wirtschaftlichen Handelns und Kennzahlen 3. Planung und Management 4. Finanzierung 5. Beschaffung und Materialwirtschaft 6. Absatz und Marketing 7. Wirtschaftliche Betätigung und Organisationsformen <ul style="list-style-type: none"> • vertiefen und wiederholen den bereits erlernten Stoff des Themenblocks • identifizieren, erkennen und reflektieren ihren eigenen Lernstand zum Themenblock • identifizieren und reflektieren ihre eigenen Unsicherheiten mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele des Themenblocks |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----|--|------------|---------------------------------------|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • können ihre Unsicherheiten nicht nur identifizieren und reflektieren, sondern diese nunmehr auch durch die Lösungshinweise, eigene Recherche sowie ggf. Rücksprachen mit den Experten und Expertinnen des jeweiligen Expertenteams des Themenblocks oder durch den Lehrbeauftragten minimieren • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 11 | <p>Angeleitetes Selbststudium</p> <p>135 Minuten</p> | Live-Modus | Lernstandserhebung, Gamification-Tool | <ul style="list-style-type: none"> • führen das Quiz im Gamification-Tool selbstständig durch • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen der bisherigen Themenblöcke auseinander • vertiefen und wiederholen den bereits erlernten Stoff mehrerer Themenblöcke • identifizieren, erkennen und reflektieren ihren eigenen Lernstand zu |

| | | | | |
|----|---------------------------------------|------------|--|--|
| | | | | <p>den bisherigen Themenblöcken</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifizieren und reflektieren ihre eigenen Unsicherheiten mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele der bisherigen Themenblöcke • können ihre Unsicherheiten nicht nur identifizieren und reflektieren, sondern diese nunmehr auch durch die Lösungshinweise, eigene Recherche sowie ggf. Rücksprachen mit den Experten und Expertinnen des jeweiligen Expertenteams der jeweiligen Themenblöcke oder durch den Lehrbeauftragten minimieren • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 12 | <p>Präsenzstudium 135 Minuten</p> | Live-Modus | <p>Lernstandserhebung, Gamification-Tool</p> <p>interaktives Lehr- und Lerngespräch,</p> | <ul style="list-style-type: none"> • führen das Quiz im Gamification-Tool selbstständig durch • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen der |

| | | | | |
|--|--|--|------------------------------|--|
| | | | <p>offene Fragerunde</p> | <p>Lehrveranstaltungsreihe auseinander</p> <ul style="list-style-type: none"> • vertiefen und wiederholen den bereits erlernten Stoff aller Themenblöcke • identifizieren, erkennen und reflektieren ihren eigenen Lernstand vor dem Leistungsnachweis • identifizieren und reflektieren ihre eigenen Unsicherheiten mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele aller Themenblöcke • können ihre Unsicherheiten nicht nur identifizieren und reflektieren, sondern diese nunmehr auch durch die Lösungshinweise, eigene Recherche sowie ggf. Rücksprachen mit den Experten und Expertinnen des jeweiligen Expertenteams der jeweiligen Themenblöcke oder durch den Lehrbeauftragten minimieren • fokussieren sich auf den Leistungsnachweis |
|--|--|--|------------------------------|--|

| | | | | |
|----|--|------------|--|---|
| 13 | Selbststudium 135 Minuten (auf Wunsch) | Live-Modus | Lernstands- erhebung, Gamifica- tion-Tool | <ul style="list-style-type: none"> • führen das Quiz im Gamification-Tool selbstständig durch • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen der Lehrveranstaltungsreihe auseinander • vertiefen und wiederholen den bereits erlernten Stoff aller Themenblöcke • identifizieren, erkennen und reflektieren ihren eigenen Lernstand vor dem Leistungsnachweis • identifizieren und reflektieren ihre eigenen Unsicherheiten mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele aller Themenblöcke • können ihre Unsicherheiten nicht nur identifizieren und reflektieren, sondern diese nunmehr auch durch die Lösungshinweise, eigene Recherche sowie ggf. Rücksprachen mit den Experten und Expertin- |
|----|--|------------|--|---|

| | | | | |
|----|--|-----------------------------|---|--|
| | | | | <p>nen des jeweiligen Expertenteams der jeweiligen Themenblöcke oder durch den Lehrbeauftragten minimieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • fokussieren sich auf den Leistungsnachweis • betreiben eigenständiges Zeitmanagement |
| 14 | während der gesamten Lehrveranstaltungsreihe | Durchführung, Nachbereitung | diverse schriftliche und mündliche Methoden | <ul style="list-style-type: none"> • setzen sich eigenständig vertieft mit den Lehr- und Lerninhalten sowie Kompetenzzielen der Themenblöcke auseinander: <ol style="list-style-type: none"> 1. Einführung in die BWL 2. Prinzipien des wirtschaftlichen Handelns und Kennzahlen 3. Planung und Management 4. Finanzierung 5. Beschaffung und Materialwirtschaft 6. Absatz und Marketing 7. Wirtschaftliche Betätigung und Organisationsformen |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • vertiefen und wiederholen den bereits erlernten Stoff der Themenblöcke • stärken das Kursgefüge und den Kurszusammenhalt durch den offenen Austausch • unterstützen sich gegenseitig bei inhaltlichen Fragestellungen • stärken allgemeine Persönlichkeits-, Methoden und Sozialkompetenzen • betreiben eigenständiges Zeitmanagement • identifizieren, erkennen und reflektieren ihren eigenen Lernstand zu den Themenblöcken • identifizieren und reflektieren ihre eigenen Unsicherheiten mit Fokus auf die Lehr- und Lerninhalte sowie Kompetenzziele der Themenblöcke • versuchen ihre Unsicherheiten durch die Lösungshinweise, eigenen Recherchen sowie ggf. Rücksprachen mit den |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | Experten und Expertinnen des jeweiligen Expertenteams des Themenblocks oder durch den Lehrbeauftragten zu minimieren |
|--|--|--|--|--|

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|--------|--------------------------|----|
| Abb. 1 | Einführungsfolie 1 | 17 |
| Abb. 2 | Einführungsfolie 2 | 17 |

Tabellenverzeichnis

| | | |
|--------|--|----|
| Tab. 1 | Vor- und Nachteile des Einsatzes des Gamification-Tools..... | 32 |
| Tab. 2 | Übersicht Vorgehensweise..... | 60 |



Nils Brüggemann, MBA

ist Master of Business Administration, bei der Stadtverwaltung Hattingen beschäftigt und lehrt seit dem Jahr 2017 u. a. an der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen. Derzeit ist er an den Studienorten Duisburg, Gelsenkirchen und Hagen im Fachbereich Allgemeine Verwaltung/Rentenversicherung tätig und lehrt die Teilmodule Einführung in die öffentliche Betriebswirtschaftslehre sowie Kosten- und Leistungsrechnung. Des Weiteren betreut er Projekte und Bachelorarbeiten mit betriebswirtschaftlichen Fokus.

Kontakt: nils.brueggemann@hspv.nrw.de

Herausgegeben von Martin Borntträger,
Präsident der HSPV NRW

Empfohlene Zitation

Brüggemann, Nils (2021): Gamification in der Hochschullehre der HSPV NRW – Ein didaktisches Konzept zur Einbindung eines Gamification-Tools unter Zuhilfenahme von studentischen Expertenteams. In: Borntträger, Martin (Hrsg.): Online Sammelband mit Abschlussbeiträgen des hochschuldidaktischen Zertifikatsprogramms der HSPV NRW – fortlaufende Reihe.

Online-Sammelband abrufbar unter URL:
<https://www.hspv.nrw.de/services/veroeffentlichungen/online-sammelband>



Inhalt steht unter einer
[Creative Commons Lizenz](#)