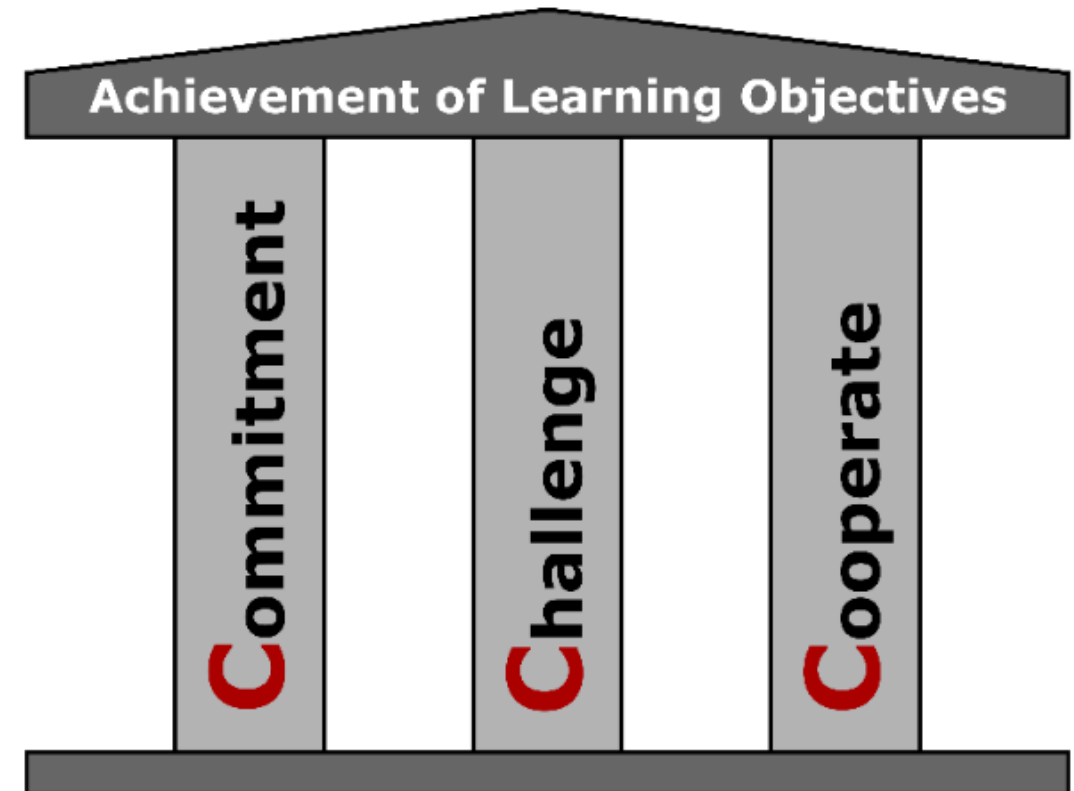




Gamification als Strategie zur Förderung eines nachhaltigen Wissenstransfers in der Hochschullehre

DI Dr. Markus Bödenler, BSc

- **C**ommitment
 - Verpflichtung und Verantwortung des Lehrenden
- **C**hallenge
 - Fordern, ohne zu überfordern
- **C**ooperation
 - Schaffen einer kooperativen Lernatmosphäre



■ Gamification

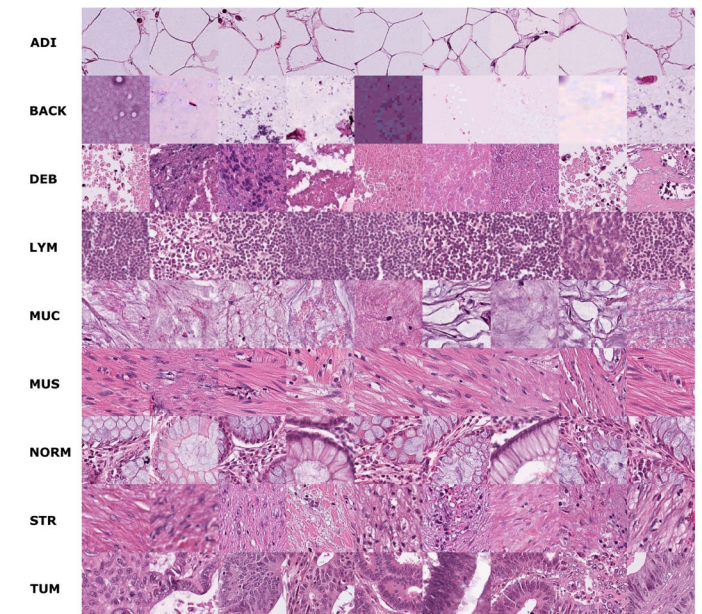
- Verwendet spielbezogene Elemente wie z.B. Highscores, Peer Competition, Achievements und Rewards [1]

➤ Förderung der Partizipation und Motivation

■ Beispiel: LV „Advanced Machine Learning and Big Data Analysis“

- **Bonus Challenge** im Rahmen einer regulären Übung
 - „KI-Modell zur Klassifizierung von Histologie-Bildern“
- Kernelemente:
 - quantifizierbares Kriterium (hier z.B. Klassifikations-Genauigkeit)
 - progressives Reward-System z.B.

+ 0.5P	für Genauigkeit > 75%
+ 0.5P	für Genauigkeit > 80%
+ 1P + Badge	für beste Gruppe



🎓 (EHT_WS2021_3)
Advanced Machine Learning und Big Data Analysis

👥 Teilnehmer/innen

🏆 Badges

📅 Bewertungen

📁 Allgemeines

📁 Vorlesung

📁 Übung

📁 Code

📁 Sonstiges

Anzahl der verfügbaren Badges: 2

Bild	Name ▲	Beschreibung	Kriterien
	Master of Convolutional Neural Networks	TrägerInnen dieses Badges konnten alle MitbewerberInnen in der Bonus Challenge von Übung 4 "Convolutional Neural Networks for Image Classification" hinter sich lassen.	<ul style="list-style-type: none">• Dieser Badge muss von Nutzer/innen mit folgender Rolle verliehen werden:<ul style="list-style-type: none">◦ Lehrende/r
	Master of Basic Neural Networks	TrägerInnen dieses Badges konnten alle MitbewerberInnen in der Bonus Challenge von Übung 3 "Neural Networks for Classification" hinter sich lassen.	<ul style="list-style-type: none">• Dieser Badge muss von Nutzer/innen mit folgender Rolle verliehen werden:<ul style="list-style-type: none">◦ Lehrende/r

[Badges verwalten](#) [Neuen Badge anlegen](#)

- Gamification Elemente zur Stärkung der Säule „**Challenge**“
- Progressiv gestaltetes Reward-System für **heterogene Gruppen**
 - Niedrige Stufen für Grundanforderungen
 - Höhere Stufen für fortgeschrittene Methodenkompetenz
- Kompetitiver Charakter der Challenges erfordert **kollaborative und partizipative Problemlösung** innerhalb der Gruppe
- Framework **universell anwendbar** auch für nicht MINT-LVs
- Sehr große **Flexibilität zur Erweiterung** (Avatare, Leistungsbeurteilung, ...)
- Nach dem Motto:
„Fordern, ohne zu überfordern mit Gamification“