

Learn Battle App

Spielerisch motivieren

Fellowships für Innovation in der Hochschullehre

Ausgangssituation

- Lehrveranstaltungen interessant, modern und interaktiv gestalten
- Studierende verlieren Motivation und Aufmerksamkeit
- Gamification der Lehre

Zielsetzung

- Erprobung eines fachunabhängigen Studienbegleiters, mit dem Studierende aktuelle Modulinhalte lernen können
- Motivation durch Community-Funktionen und Herausforderungen

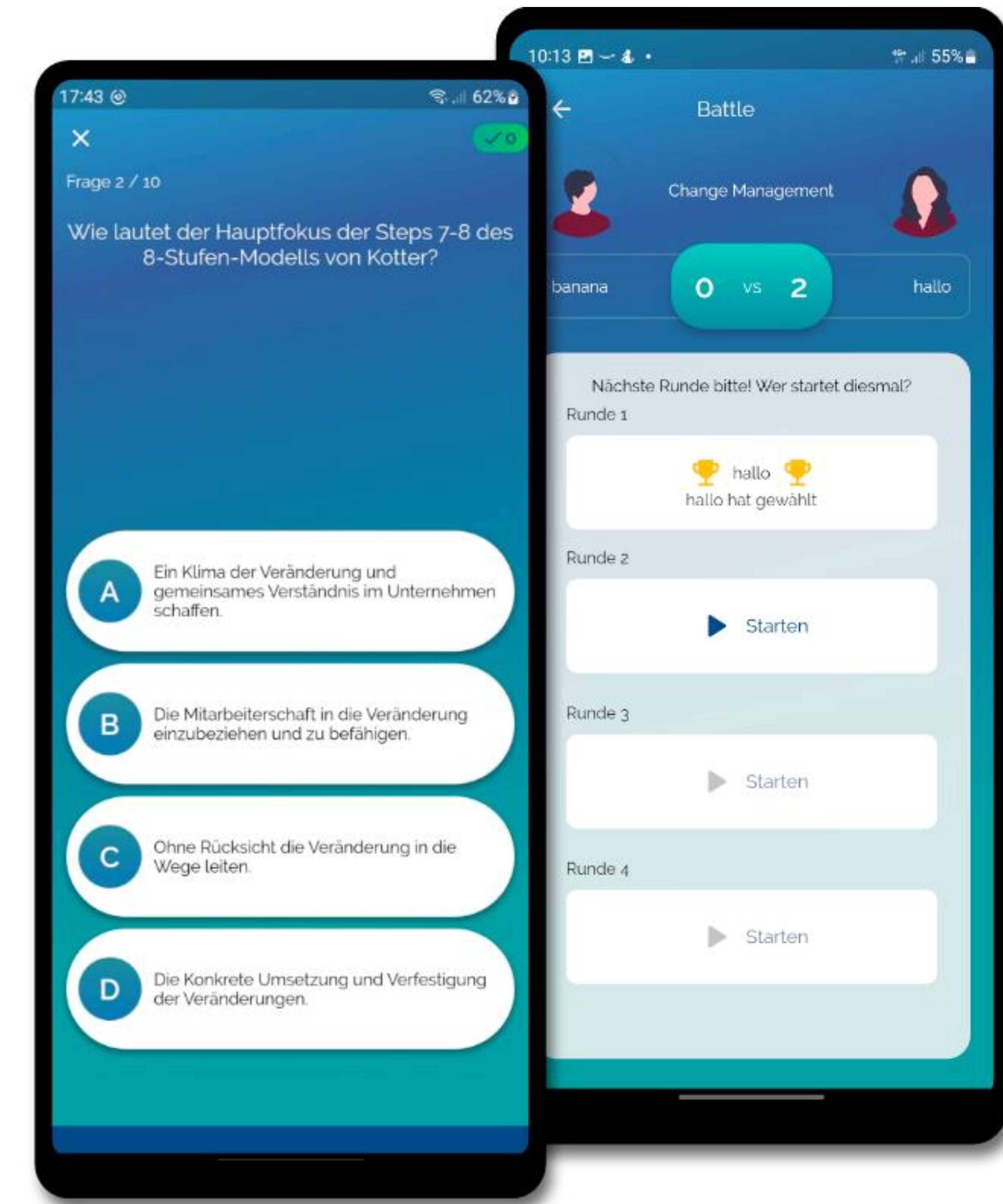
Das Lehrprojekt

Aktueller Stand:

- Entwicklung und Erprobung der App und der Webapp in Vorlesungen der FH-Aachen
- Besseres Lernen durch Wiederholen, Spaß und dem eigenen Erstellen von Inhalten

Übertragbarkeit

- In der aktuellen Förderzeit wird das Tool Lehrenden zur Nutzung bereitgestellt
- Keine Eingrenzung auf bestimmte Fächer oder Studiengänge
- Weitere Förderungen werden beantragt
- Spätere Ausgründung wird angestrebt



Kontakt:
Prof. Dr.-Ing. M. Wolf, Annika Latz, Dennis Koob, Lando Schulz

Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01 PL 16076 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autoren.



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung