

Gamification in der Lehre: «Hallo, ich bin Brian»

Pünktlich zum Corona-Semester stand den Assessment-Studierenden in Betriebswirtschaftslehre mit Brian ein persönlicher, digitaler Assistent zur Seite. Brian erleichtert das Lernen und Repetieren von Inhalten auf spielerische Weise.

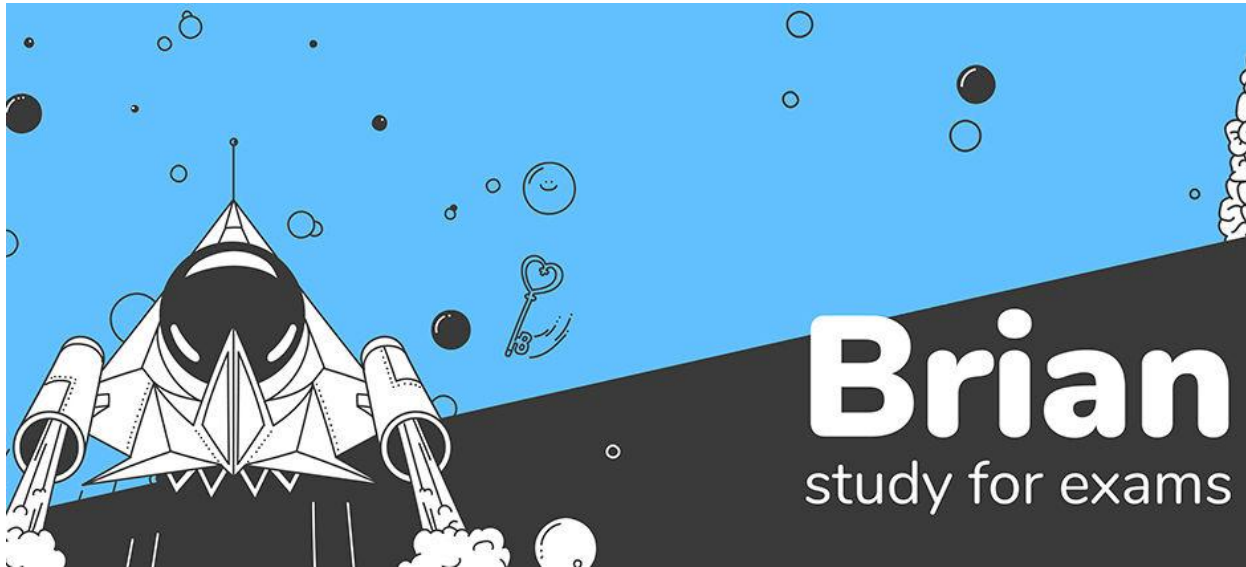


Bild: zVg

Die Idee für Brian wurde 2019 von Zense, einer von HSG-Absolventen gegründeten Kreativagentur geboren. Gemeinsam mit dem Teaching Innovation Lab der Universität St.Gallen wurde das Konzept weiterentwickelt und auf das vergangene Herbstsemester hin realisiert. Der Pilot und Beta-Release wurde vom Team um Prof. Dr. Thomas Bieger begleitet und basiert auf der zweisprachigen Lehrveranstaltung «Betriebswirtschaftslehre – Einführung und Grundlagen», welche jährlich von rund 1800 Erstsemestrigen in Deutsch oder Englisch absolviert wird.

Nachhaltig besseres Lernen und Lehren

Brians Ziel ist es, das Lernen und Vertiefen von Prüfungsstoff nachhaltig zu verändern. Durch die Kombination von Gamification und bewährten Lernmethoden sollen nicht nur kurzfristige Lernerfolge, sondern auch langfristiger Wissenszuwachs sichergestellt werden. Ein Algorithmus bedient die Studierenden mit den richtigen Fragen zur richtigen Zeit, individuell zugeschnitten auf den persönlichen Lernpfad. Spielerische und kompetitive

Komponenten wie der Multiplayer-Modus, der kleine «Lernduelle» ermöglicht, machen das digitale Lernerlebnis interaktiv und sozial.

Dr. Samuel Heer vom Teaching Innovation Lab sieht in Brian ein gelungenes Beispiel einer Lehrinnovation: «Die App ermöglicht nicht nur effizientes und effektives Lernen, sondern erlaubt Dozierenden dank Learning Analytics auch neue Einblicke in den Lernprozess der Studierenden. Schwierigkeiten können frühzeitig identifiziert und beispielsweise in den Vorlesungen adressiert werden.» Über ein nutzerfreundliches Backend kann Brian künftig von allen interessierten Kursverantwortlichen der HSG selbstständig genutzt und gepflegt werden. Ralph Forsbach leitet Brian bei Zense und ist überzeugt, dass kommerzielle Nachhilfe-Angebote mit dieser App obsolet werden. Alex Steffen, Student im Assessmentjahr und Early Adopter von Brian bestätigt dies: «Ich setze für die Repetition des Lernstoffs voll auf Brian, weil die Inhalte aktuell sind und direkt vom Lehrstuhl stammen. Die App bildet auch meinen Lernfortschritt ab, sodass ich immer weiss, ob ich auf Kurs bin.»

Erfolgreicher Start und kontinuierliche Weiterentwicklung

Prof. Dr. Thomas Bieger freut sich, dass er den Studierenden eine zeitgemässe Lernapplikation zur Verfügung stellen kann, die auch soziale Elemente des Lernens ins Digitale überträgt. Gerade für die Lernziele einer Grundlagenvorlesung, in der viele neue Konzepte gelernt und auf geistigen Landkarten verankert werden müssen, eignet sich die Applikation. Simon Kuster, verantwortlicher Lehrassistent für die Einführungsveranstaltung in BWL, bilanziert nach dem ersten Beta-Semester mit Brian: «Mehr als zwei Millionen beantwortete Fragen und die vielen positiven Rückmeldungen der Studierenden motivieren uns, Brian auch im kommenden Jahr weiterzuentwickeln und als integrales Element unserer Grossveranstaltung einzubinden.» Ruben Frank, CTO von Brian, zeigt sich zufrieden über den erfolgreichen Launch und verrät, dass für 2021 viele Optimierungen und Neuerungen wie zusätzliche Fragetypen erwartet werden dürfen. Für das Team hinter Brian gilt es nun, die App für die betriebswirtschaftliche Assessment-Veranstaltung des Frühjahrssemesters startklar zu machen. Mittelfristig soll Brian dann allen Kursen der Universität St.Gallen offenstehen. (Red.)

Weitere Infos unter <https://brian.study/>