

Kursduell

Eine Alternative für das Lehren und Lernen in Hochschulen und
Universitäten in Form einer mobilen Anwendung

Gustavo Dantas Ferreira de Lima

Hochschule Fulda

Konzept – Digital Social Studying

1. Digital

- Mobile Anwendung
 - Applikation für iOS und Android Endgeräte

2. Social

- Erstellen und Beantworten von Fragen aus Kursen des Studiengangs
 - Gegenseitiges Befragen und Beantworten aus dem Lernstoff des Kurses

3. Studying

- Educational Game
 - Ein Spiel, welches das Lernen durch Unterhaltung antreibt.

Lehren – Dozenten

- Kontrolle
 - Kontrolle der erstellten Fragen und die dazu gehörige Antworten der Studierenden
- Beobachtung
 - Beobachtung des Lernerfolgs der Studierenden durch statistische Daten im Spiel
- Mitspielen
 - Teilnahme der Dozenten an das Spiel und Kommunizieren mit den Studierenden

Lernen – Studierende

Die **Lerneffizienz** wird stimuliert durch:

- Kreativität
- Soziales Lernen/Interaktion
- Kommunikation
- Fehler & Korrektur
- Wiederholung
- Wettkampf

Zusammenfassung

Kursduell handelt sich um ein Spiel, welches eine Mischung aus interaktives bzw. soziales Lernen und Digitalisierung durch Mobile Anwendung hervorbringt. **(Digital Social Studying)**