

From Slides to Play: KI-gestütztes Learning-Game in Public Economics

Das wollte ich mit meinem Lehrprojekt erreichen:

Ziel war es, den Studierenden Lernunterstützung zu bieten durch aktive Wiederholung mit einem spielerischen Ansatz, der die Hemmschwelle senkt, um Inhalte mehrfach zu wiederholen.

So erfolgte die Umsetzung des Projekts:

Ausgangspunkt war ein Prompt, der ein 15-minütiges Online-Spiel mit variierenden Fragen fordert. Nach ca. 15 Überarbeitungsrunden gab es ein brauchbares Endprodukt in Form eines HTML-basierten Spiels.



Bild erstellt mit ChatGPT am 10.03.2026

“
**Lehren
bedeutet für
mich...**
”

... Wissen zu vermitteln, Neugier zu wecken und zum Nachdenken anzuregen.

Christian Klamler

Universitätsprofessor am Institut für Volkswirtschaftslehre sowie Vizestudiendekan der Sozial- und Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät

Kontakt

christian.klamler@uni-graz.at

Diesen Herausforderungen bin ich begegnet:

KI hatte Probleme konkrete Beispiele aus den Folien, besonders tabellenartige Darstellungen, abzuleiten. Ebenso war auch die didaktische Tiefe bei komplexen Aufgaben schwierig zu erzielen.

So haben die Studierenden reagiert:

Für die Studierenden war es „lustig“ und dadurch eine niedrige Einstiegshürde sich mal kurzfristig mit den Themen auseinanderzusetzen.

Die wichtigste Erkenntnis für mich und meine Lehre:

KI kann als gute Unterstützung dienen, um Variation zu erreichen bei einfachen bis mittelkomplexen Inhalten. Allerdings braucht es starken menschlichen Input bei komplexen, stark strukturierten Darstellungen.