

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

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.

Das Lehrprojekt wurde im Zuge der Weiterbildungsreihe *KI in der Mathematik- und Statistiklehre zielgerecht einsetzen* (WiSe 2025/26), Teil des Projektes **Stärkung der Lehre durch Mathematikdidaktik**, gefördert durch die Leistungsvereinbarung mit dem Ministerium, umgesetzt.

“
**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