**Exposé Bachelorthesis  
Social Media Systems Wintersemester 2019/2020**

Stand: 22.01.2020  
Betreut durch: AW

**Thema: Untersuchung des Lernerfolges mir einer Serious-Game zur Projektmanamgentmethode KanbanMotivation & Problemstellung**

Lernerfolge sind zeitgleich Motivation, die erarbeitet werden müssen. Doch meist ist das Lernen eine mühselige Aufgabe und demotiviert bzw. wird als langweilig empfunden. Dadurch sinkt die Effizienz des Lernenden. Serious Games sollen entgegenwirken und schon den Prozess bis hin zum Lernerfolg deutlich verbessern. Durch Spaß fördernde Aktivitäten, sollen die Nutzer von Serious Games motiviert werden und Spaß am Lernen empfinden. Wird der Lernerfolg durch die Nutzung von Serious Games erhöht, bzw. verbessert, sollte über eine Nutzung bzw. Einführung nachgedacht werden.

..

1. **Motivation und Problemstellung**
2. **Forschungsfrage und Zielsetzung der Arbeit**
3. **Vorgehensweise**
4. **Einführung Serious Games**  
   *Grundlagen und Grundverständnis, sowie Historie und Begriffserklärungen*
5. **Potenziale und Herausforderungen***Was soll/kann mit Serious Games erreicht werden, welche Probleme/Einschränkungen können eintreffen?*
6. **(Abgrenzung zu Edutainment, E-Learning und Game-Based-Learning)***Begriffserklärung, Unterschiede sowie Parallelen sichtbar machen*
7. **iKanBan Applikation***Prinzip von Kanban und Kaizen erklären. Fakten und Funktionsweise der Applikation darstellen.*
8. **Messung von Lernerfolg***Grundverständnis und Methoden zur Evaluation bzw. Wissensabfrage*
9. **Untersuchungsdesign**

**9.1 Theoretisches Grundverständnis***Grundlegende Informationen für die Teilnehmer der Studie, um denselben Wissenstand zu erzeugen.*

**9.2 Arbeitsvorgehen mit der Applikation***Erklärung, wie die Teilnehmer, welche die Applikation nutzen, vorgehen werden.*

**9.3 Arbeitsvorgehen mit der Theorie***Erklärung, wie die Teilnehmer, welche die Informationen ausschließlich theoretisch konsumieren, vorg*ehen werden.

**9.4 Erstellung des Fragebogens / der Klausur***Erklärung des EGameFlow-Modells (EGFM) und kommentierte Erstellung des Fragebogens zur Wissensabfrage der Teilnehmer.*

**9.5 Auswertung der Ergebnisse***Die Ergebnisse des EGFM und des Fragebogens werden separat voneinander ausgewertet und beleuchtet*

1. **Kritische Betrachtung***Die Ergebnisse und das Untersuchungsdesign werden kritisch betrachtet. Verbesserungsmöglichkeiten werden genannt und erklärt.*
2. **Fazit***Zusammenfassung der Arbeit inkl. Ziele, Ergebnisse und Herausforderungen. Ausblick wie das Thema weitergeführt werden könnte.*
3. **Literaturverzeichnis**

**Forschungsfrage**

Im Rahmen dieser Bachelorthesis wird die folgende Forschungsfrage beantwortet:

* Wie stark wirken sich Serious Games auf den Lernerfolg im Vergleich zu einer theoretischen Bildungsweise aus?

Um diese Frage beantworten zu können, sollten zuvor Subfragen geklärt werden. Diese steuern dem Verständnis der Forschungsfrage zu.

* Was sind Serious Games und wie funktionieren sie?
* Welche Potenziale und Risiken bringen Serious Games mit sich?

Ziel der Arbeit ist die Beantwortung der oben genannten Forschungsfrage und deren Subfragen.

**Vorgehensweise**

Mittels einer Recherche wissenschaftlicher Literatur soll zuerst ein Grundverständnis über das Thema Serious Games erarbeitet werden. Darauffolgend wird die Messung von Lernerfolg und die dazu gehörenden Kompetenzen beleuchtet. Auf Basis der Grundlagen zu Lernerfolgsmessung und Serious Games wird eine Untersuchung entworfen und durchgeführt mittels derer die Nutzung der Lernspiel-App „iKanban“ zum Erlernen der Grundzüge der Kanban-Methode mit einer klassischen theoretischen Vermittlung als Vorlesung verglichen wird.

Dafür wird ein theoretischer Teil für beide Gruppen zum Grundverständnis vorbereitet. Die Teilnehmer werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe wird mit der Applikation arbeiten, die andere lernt nur durch theoretische Wissensvergabe.

Um das Ergebnis auswerten zu können, wird ein Fragebogen erstellt, der das zu erlernende Wissen punktuell prüft, und ggf. auch Fragen an die Probanden zur Nutzung der Serious-Game-Applikation enthält. Daraufhin werden die Ergebnisse ausgewertet und eingeordnet. Schließlich erfolgt eine kritische Betrachtung der Ergebnisse um mit einem Fazit abzuschließen..

**Literaturverzeichnis**

* Metz, Maren/Theis, Fabienne (Hrsg.) (2011): Digitale Lernwelt - Serious Games. Einsatz in der beruflichen Weiterbildung. Bielefeld: W.Bertelsmann Verlag.
* Hugger, Kai-Uwe / Walbert, Markus (Hrsg.) (2010): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: Springer Verlag.
* Jacob, Axel / Teuteberg, Frank (2017): Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen, in: Strahringer, Susanne / Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer. S. 95-112
* Eckardt, Linda et al. (2017): Führen Serious Games zu Lernerfolg? - Ein Vergleich zum Frontalunterricht, in: Strahringer, Susanne / Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer. S. 139-149
* Hoblitz, Anna (2015): Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Paderborn: Springer.
* Eckardt, Linda et al. (2017): Empirische Untersuchung des EGameFlow eines Serious Games zur Verbesserung des Lernerfolgs, in: Igel, Christoph / Ullrich, Carsten / Wessner, Martin (Hrsg.): Bildungsräume 2017. Berlin