

Lasset die Spiele beginnen – Lernförderlicher Einsatz der spielbasierten mobilen Lern-App „WizzUp!“ bei EDEKA



Nadja Sigwart, Salome Wagner, Madita Zier

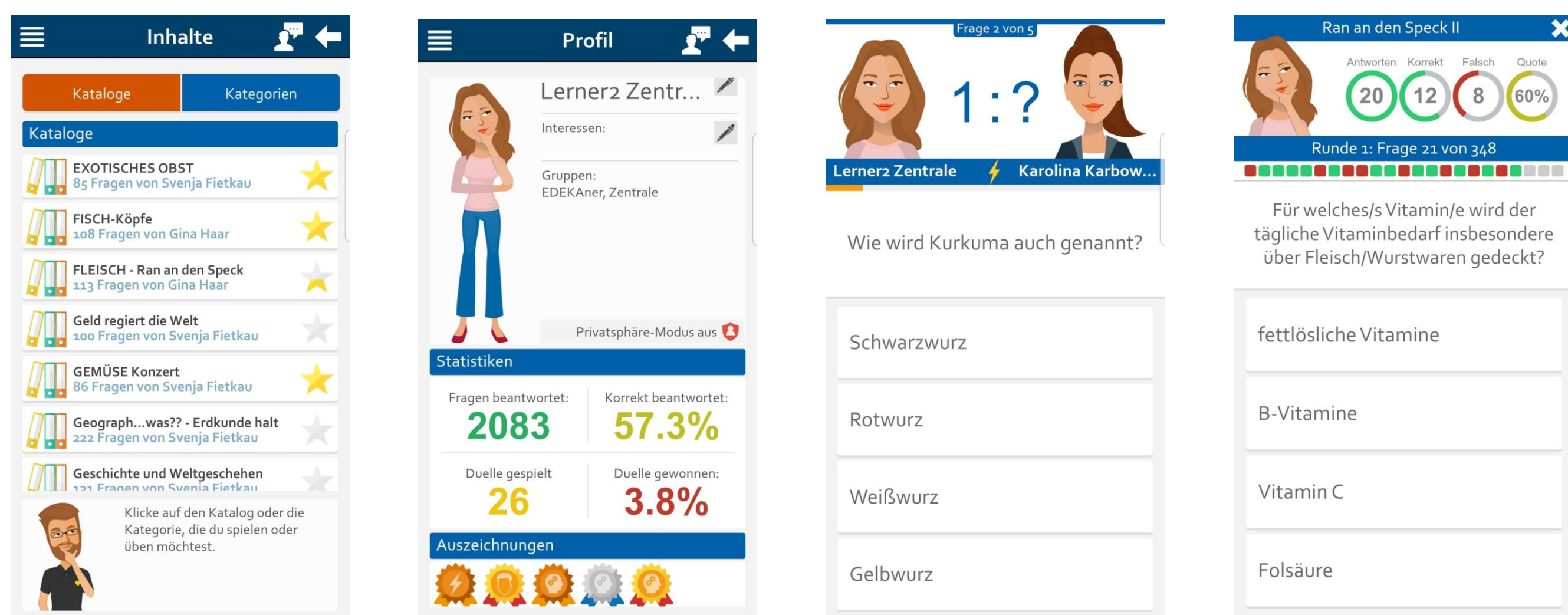
Projektauftrag

WizzUp! wird bisher weder im erhofften Umfang genutzt, noch wurde untersucht, ob WizzUp! wissenschaftlichen Qualitätskriterien entspricht. Aus diesem Grund soll ein empirisch fundierter Kriterienkatalog mit Kriterien und Optimierungsvorschlägen entwickelt werden.



WizzUp!

Was ist das?	Was ist das Ziel?	Wer ist die Zielgruppe?
- Eine Spiel- und Lern-App auf mobilen Endgeräten von EDEKA - Nutzbar im Lernmodus oder im Duellmodus	Spielerisch Wissen aneignen und vertiefen (z.B. EDEKA relevantes Wissen, Kaufmännisches Wissen, Allgemeinwissen)	EDEKA Mitarbeiter*innen



Theoretischer Hintergrund

Um eine effiziente und wirkungsvolle Weiterbildung der EDEKA Mitarbeiter*innen mithilfe von WizzUp! zu erreichen, muss die App Rahmenbedingungen, lernförderliche und motivationale Kriterien erfüllen. Die **lernförderlichen Kriterien** sollen den Lernprozess unterstützen und den Lernerfolg steigern. Die **motivationalen Kriterien** hingegen sollen die Mitarbeiter*innen spielerisch motivieren zu lernen. Die **Rahmenbedingungen** sind übergeordnete Kriterien, die sowohl Einfluss auf die lernförderlichen als auch auf die motivationalen Kriterien haben.

Bei der Aufstellung der Kriterien sind u.a. folgende Theorien und Ansätze von zentraler Bedeutung:

- **Mobile Learning**
- **Game Based Learning**
- **Selbstbestimmungstheorie**
- **Testen**

Für die Optimierungsvorschläge wurden u.a. folgende Theorien und Ansätze zu Rate gezogen:

- **Lerntaxonomie** nach Bloom (1972)
- **Selbstreguliertes Lernen** (De Witt, 2013)
- **Cognitive Load Theory** (Sweller, Ayres & Kalyua, 2011)
- **Gute Erklärungen** (Wittwer & Renkl, 2008)
- **Feedback** (Deci & Ryan, 1993; Petko, 2008)

Analysen & Methoden

Kontext- und Bedarfsanalyse

- Empirische Evidenzen: Analysen des bestehenden Materials unter Berücksichtigung bildungswissenschaftlicher Forschung
- Selbsttest: Analysen und Reflexion von WizzUp! aus Nutzersicht
- Experteninterview mit dem Entwicklerteam von WizzUp! und Mitarbeiter*innen der Abteilung Bildungswesen & Mobile Learning von EDEKA

Zielgruppenanalyse

- Nutzerbefragung (N = 100): Erhebung der Nutzermotivation und -kritik
- Analyse der Nutzerstatistik hinsichtlich des Nutzungsverhaltens



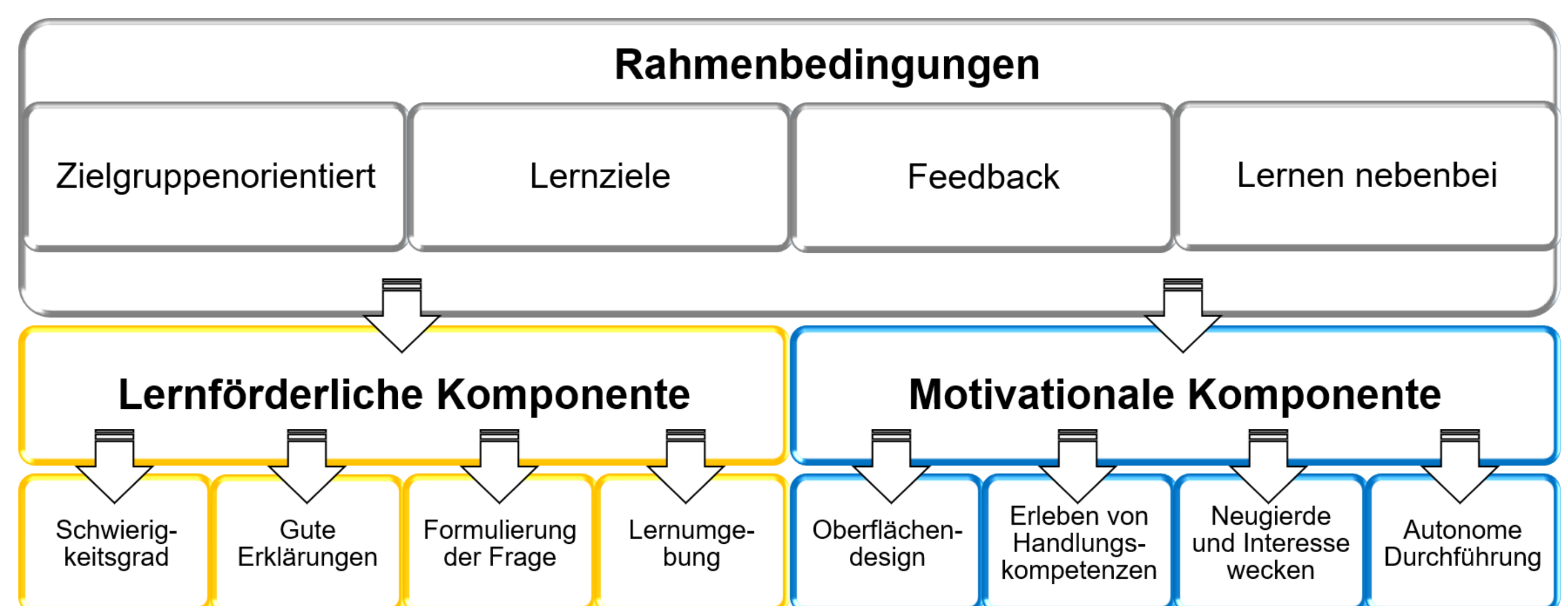
Kriterienkatalog

Auf Basis der empirischen Evidenzen und der Auswertung der Nutzerbefragung wurde ein Kriterienkatalog entwickelt. Der Katalog ist folgendermaßen aufgebaut:

- 1 Einleitung
- 2 Übersicht der Kriterien
- 3 Didaktisches Design
- 4 Kriterien
- 5 Literatur

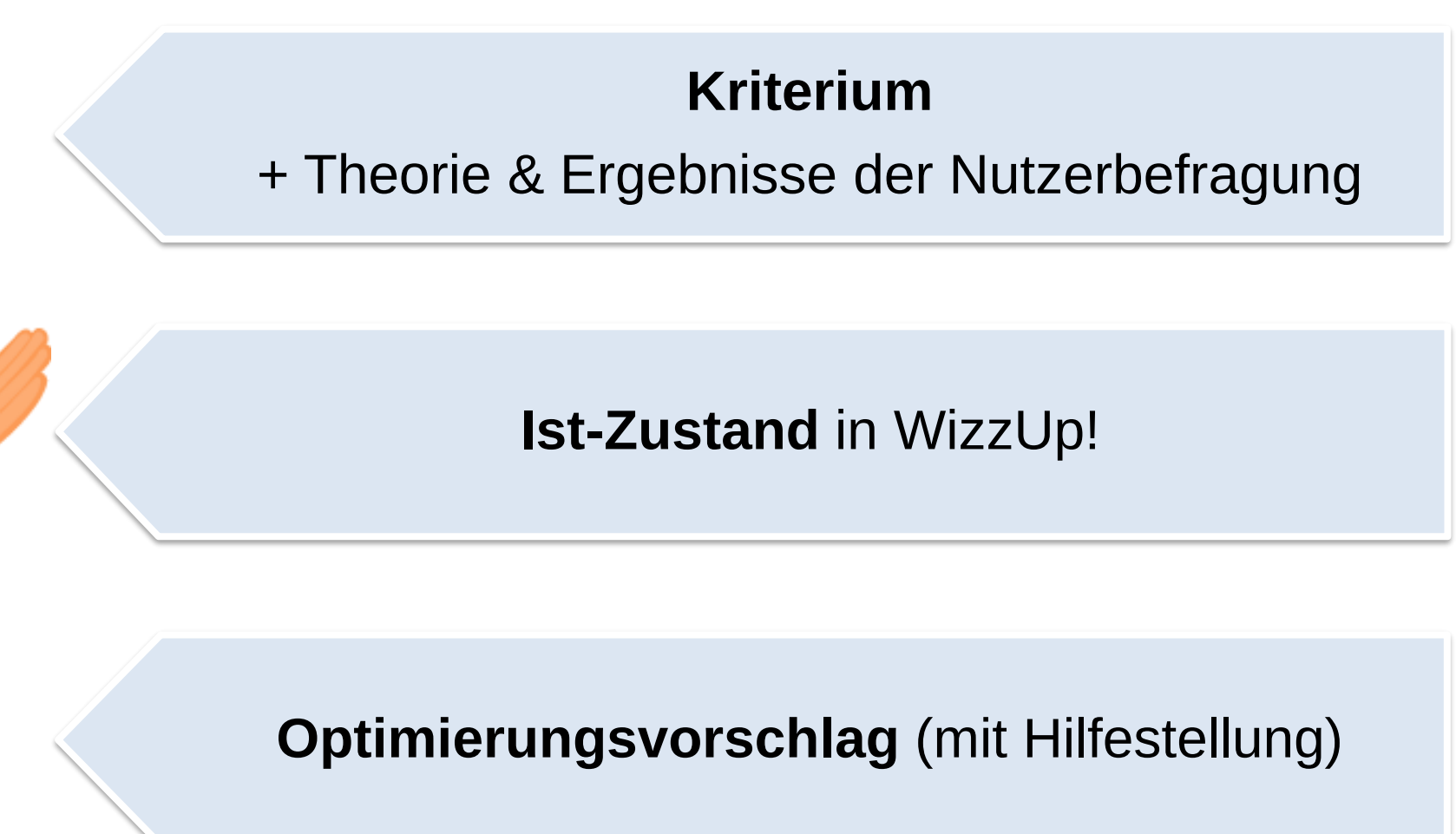
3 Didaktisches Design

Das didaktische Design stellt eine Übersicht der Kriterien dar, aus welcher die inhaltliche Strukturierung und Systematisierung des Kriterienkatalogs hervorgeht. Es wird deutlich welcher Komponente die einzelnen Kriterien zugeordnet sind. Das didaktische Design dient als Leitlinie für die Gestaltung des Kriterienkatalogs.



4 Kriterien

Das Herzstück des Kriterienkatalogs sind die einzelnen Kriterien. Diese werden jeweils nach folgendem Schema beschrieben:



Für jedes Kriterium wird zuerst die Relevanz aufgezeigt. Anschließend wird der Ist-Zustand beschrieben, welcher Auskunft darüber gibt, inwiefern WizzUp! das Kriterium bereits erfüllt. Außerdem werden Optimierungsvorschläge für Verbesserungen aufgezeigt. Zum besseren Verständnis werden den Anwender*innen des Katalogs Hilfestellungen zur möglichen Umsetzung der Optimierungsvorschläge gegeben.

Der Kriterienkatalog dient sowohl dem Entwicklerteam von WizzUp! als auch den Mobile Learning-Beauftragten und Trainer*innen von EDEKA als Leitfaden für die Erstellung von Lernkatalogen und Quizaufgaben in WizzUp!.

Diskussion & Ausblick

- Durch das Bildungsprojekt kann EDEKA ein Instrument in Form des Kriterienkatalogs zur Verfügung gestellt werden, das zur Verbesserung von WizzUp! beiträgt.
- Zusätzlich wird EDEKA eine Auswertung der Zielgruppenanalyse übergeben.
- Die nächsten Schritte sind die Implementierung und Umsetzung der Optimierungsvorschläge.
- Des Weiteren wird überprüft wie der Kriterienkatalog zur Zielerreichung beiträgt.

Literatur

- Bloom, B. S. (1972). *Taxonomie von Lernzielen im kognitiven Bereich* (4 Aufl.). Weinheim: Beltz.
- De Witt, C. (2013). Vom E-Learning zum Mobile Learning – wie Smartphones und Tablet PCs Lernen und Arbeiten verbinden. In C. De Witt & A. Sieber (Hrsg.), *Mobile Learning. Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten* (S. 3–27). Wiesbaden: Springer VS.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39 (2), 223–238.

- Sweller, J., Ayres, P. & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. New York: Springer-Verlag.
- Petko, D. (2008). Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 15, 1–15.
- Wittwer, J. & Renkl, A. (2008). Why Instructional Explanations Often Do Not Work: A Framework for Understanding the Effectiveness of Instructional Explanations. *Educational Psychologist*, 43 (1), 49–64.

