

Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer nativen Android Anwendung zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache

Thema:

Konzeption, Entwicklung und Evaluation einer mobilen App zur Untersuchung des Einflusses der Darstellung auf die Lernmotivation am Beispiel der deutschen Sprache

Art:

MA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Max Müller

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Lernen, App, Mobile, e-Learning

angelegt:

2018-04-12

Beginn:

2018-04-02

Antrittsvortrag:

2018-07-02

Hintergrund

Oftmals nimmt beim Spracherwerb die Motivation ab, dem stetigen Lernprozess kontinuierlich zu folgend. Es wird untersucht, was die Lernmotivation steigert und welche Informationsdarstellung das am effektivsten bewerkstelligt.

Zielsetzung der Arbeit

Im Zuge der Arbeit wird eine Android Applikation entwickelt, mit der es möglich ist, Informationen in Form von Flashkarten einzuspeisen. Die Applikation speichert nicht nur Karten, sondern gibt dem Anwender auch die Möglichkeit diese mit wachsendem Zeitabstand zu Lernzwecken zu wiederholen. Die Anwendung wird in englischer Sprache verfasst. Die Zielgruppe sind alle, die Englisch als Erst- oder Zweitsprache beherrschen und Deutsch lernen möchten. Eine Assistenz soll den Anwender in

Form von Erklärungen zum Lernen und Pushnotifications dabei unterstützen. Im Hintergrund werden zahlreiche Metadaten der Nutzung aufgezeichnet, die für den Nutzer sichtbar sind und von einem Algorithmus ausgewertet werden, der die Notifications an die Nutzung anpasst. Mit der fertigen Applikation wird in einer mehr-wöchigen Studie mit Erasmusstudenten untersucht, wie die Darstellung von Information am Ende einer Lernsession die Motivation beeinflusst. Die Teilnehmer werden in Gruppen geteilt. Jede Gruppe bekommt eine gewisse Zeit eine Darstellungsform präsentiert. Am Ende des Zeitraums wird ein Fragebogen zur Darstellungsform ausgefüllt. Danach wird die Darstellung gewechselt, damit jede Gruppe jede Möglichkeit sieht und bewerten kann. In der Arbeit sollen die Erkenntnisse aus Literatur und vergleichbarer Anwendungen zusammenfließen. Dabei soll die Motivation für Spracherwerb beleuchtet und der Einfluss der Informationsdarstellung im laufenden Lernprozess auf diese untersucht werden.

Konkrete Aufgaben

- Literatur in Zusammenhang stellen zu den Themen: Spracherwerb (Lerntheorien, Lerntypen, etc.), E-Learning, Mobile Learning, Notifications, Motivation, Motivationsmessung, Gedächtnis und weitere
- Online Umfragen
- Analyse bisheriger Anwendungen
- Design der Anwendung unter Berücksichtigung aktueller Material Design Guidelines
- Entwicklung der Android Applikation
- Evaluation mit Erasmusstudenten
- Auswertung der Ergebnisse

Erwartete Vorkenntnisse

Android-Entwicklung

Weiterführende Quellen

Basoglu, E. B., & Akdemir, O. (2010). A comparison of undergraduate students' English vocabulary learning: Using mobile phones and flash cards. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 9(3), 1-7.

Godwin-Jones, R. (2011). Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2-11.

Nakata, T. (2011). Computer-assisted second language vocabulary learning in a paired-associate paradigm: A critical investigation of flashcard software. *Computer Assisted Language Learning*, 24(1), 17-38.

Dingler, T., Weber, D., Pielot, M., Cooper, J., Chang, C. C., & Henze, N. (2017, September). Language learning on-the-go: opportune moments and design of mobile microlearning sessions. In *Proceedings of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (p. 28). ACM.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/android_anwendung_zur_vermittlung_von_wissen_mit_hilfe_eines_lernenden_assistenten?rev=1553007540

Last update: **19.03.2019 14:59**

