

# Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten

Thema:

Die Rolle der Interaktivität beim Wissenserwerb auf mobilen Endgeräten

Art:

MA

BetreuerIn:

Prof. Christian Wolff

BearbeiterIn:

Jakob Richter

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Motivation, E-Learning; Interaktivität;

angelegt:

2017-06-19

Beginn:

2017-06-26

Antrittsvortrag:

2017-06-26

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

## Hintergrund

TBD

## Zielsetzung der Arbeit

Wie motiviert man den Nutzer beim Lernen und eLearning? Ein Kernthema ist dabei die optimale Anwendung von Interaktivität. Diese soll genutzt werden, um dem Nutzer eine möglichst motivierende Lernumgebung zu schaffen und damit den Wissenserwerb zu fördern. Daraus sind in den letzten Jahren aufgebaute und somit speicherintensive Medien (vgl. Videoenhancement) entstanden. Zum jetzigen Zeitpunkt lässt sich ein Trend hin zum mobilen Lernen erkennen. Damit werden datenvolumenfreundlicheren Möglichkeiten der Inhaltsaufbereitung wieder wichtiger. Daraus ergibt sich die Fragestellung, wie Nutzer beim mLearning motiviert werden. Wie wird Interaktivität sinnvoll und zielführend auf einem mobilen Endgerät eingesetzt? Wieviel Interaktivität ist optimal für das Lernerlebnis und den Lernerfolg des Nutzers?

## Konkrete Aufgaben

Unter Berücksichtigung der Lernmethodenforschung werden für mobile Endgeräte optimierte Lernseiten erstellt (Axure), die 3 unterschiedlich ausgeprägte Formen der Interaktivität aufweisen (vorläufig, in aufsteigender Interaktivität: Fließtext, Point-and-Click, Drag and Drop). Anschließend wird ein Nutzertest durchgeführt. Ziel des Nutzertests ist es, die Interaktivität mit dem Nutzererlebnis abzugleichen. Dafür werden die Anzahl der Interaktionen erfasst und ein UEQ wird am Ende des Versuchs angesetzt. Erweiterbare Methoden für einen genaueren Einblick sind dabei: Die Nutzung eines BCIs (Emotiv), um die Hirnaktivität während des Versuchs aufzunehmen. Einen Wissenstest am Ende des Versuchs, um zuvor getroffene Annahmen zu bestätigen.

## Erwartete Vorkenntnisse

Nutzerstudien; mLearning; Prototyping;

## Weiterführende Quellen

Mayer, R. E., & Sims, V. K. (1994). For whom is a picture worth a thousand words? Extensions of a dual-coding theory of multimedia learning. *Journal of educational psychology*, 86(3), 389.

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies. US Department of Education.

Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of educational psychology*, 91(2), 358.

Welsh, E. T., Wanberg, C. R., Brown, K. G., & Simmering, M. J. (2003). E-learning: emerging uses, empirical results and future directions. *international Journal of Training and Development*, 7(4), 245-258.

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & management*, 43(1), 15-27.

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/die\\_rolle\\_der\\_interaktivitaet\\_beim\\_wissenserwerb\\_auf\\_mobilen\\_endgeraeten](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/die_rolle_der_interaktivitaet_beim_wissenserwerb_auf_mobilen_endgeraeten)

Last update: 01.10.2019 11:26

