

# Poster4

Termin: Mittwoch, 04.09.2024 · 11:00-12:00 Uhr

Raum: Im Bereich der Speakers Corner

Format: Postersession

## **Der Einfluss von Serious Games auf Kompetenz- und Motivationssteigerung am Beispiel des Projekts AppLeMat**

Eine Vielzahl an Studien hat die Wirksamkeit digital gestützter Interventionen nachgewiesen (Benavides-Varela, Callegher, Fagiolini, Leo, Altoè, & Lucangeli, 2020; Zhonggen, 2019). Besondere Aufmerksamkeit erhalten dabei Serious Games. Ihnen wird nachgesagt, dass sie durch verschiedene spieltypische Mechanismen die Motivation ihrer Nutzer:innen steigern können (Dörner, Göbel, Effelsberg & Wiemeyer, 2016). Die genaue Wirkungsweise von Serious Games auf die Motivation der User:innen wird jedoch weiterhin aus verschiedenen Blickwinkeln untersucht. Besonders wichtig ist es, zu verstehen, wie die Motivation bei Personen aufrechterhalten werden kann, die aufgrund früherer Erfahrungen mit wiederkehrenden Misserfolgen und negativen Emotionen dazu neigen, das Interesse zu verlieren. Im dtec.bw-Projekt AppLeMat (App für modulare Lerntherapie im Bereich Mathematik) wurde auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse ein Serious Game zur Förderung von mathematischen Kompetenzen entwickelt. In Zusammenarbeit mit Lerntherapiekräften wird die App mit rechenschwachen Kindern in der Praxis über einen längeren Zeitraum erprobt. Gerade bei Kindern mit schwach ausgeprägten Mathematikkompetenzen spielt Motivation eine wichtige Rolle (Pollack et al., 2021). Ziel ist es nicht nur herauszustellen, inwieweit das Serious Game die Fähigkeiten in Mathematik verbessert, sondern auch den Einfluss auf die Motivation und Selbstregulation im gesamten Trainingsverlauf zu untersuchen. Ein weiteres Forschungsziel des Projekts ist, ein Serious Game erfolgreich in der lerntherapeutischen Praxis zu implementieren. Bislang ist Qualität und Mehrwert der Förderprogramme für Lerntherapiekräfte auf den ersten Blick oft nicht zu erkennen: Tendenziell wird eher auf die ergänzende Anwendung der Förderprogramme verzichtet, da Erfahrungen gezeigt haben, dass Erwartungen im Hinblick auf Anwendung, Gestaltung oder inhaltliche Aspekte nicht erfüllt werden (Löffler, Skoba, Richter & Daseking 2022; Maurer, Hilkenmeier, Löffler, Becker & Daseking, 2022). Die Erkenntnisse sollen dazu beitragen, dass Lerntherapiekräfte ein modernes Serious Game erfolgreich in ihre Praxis integrieren können.

### **Referierende:**

- Prof.‘in Dr. Monika Daseking,
- Jenny Maurer,
- Leon Skoba,  
Helmut-Schmidt-Universität / Universität der Bundeswehr  
Hamburg