

Forschungsprojekt für den Studiengang „Angewandte Wissenschaft in Technik und Wirtschaft“

Studienrichtung: Informatik

Fachbereich: Elektrotechnik und Informationstechnik, Hagen

Forschungsthema:

**Serious Play for Learning to Program: Verbesserung der Lernmotivation und -erfolge in der Kenntnisvermittlung einer Programmiersprache durch Gamification.
(Serious Play for Learning to Program: Improving learning motivation and success in the teaching of a programming language through gamification.)**

Beschreibung des Themas:

Studieneingangsbefragungen zeigen, dass Studienanfängern gerade an Fachhochschulen einen außerordentlich diversen Bildungshintergrund haben. In diesem Forschungsthema sollen existierende Spieleframeworks um eine Story erweitert werden, in welcher Studierende die Programmierung erlernen und mit dem erlernten Wissen Rätsel lösen. Dieser Ansatz ist by-design flexibel, weil selbstständig anwendbar und damit auch für Nacharbeiten durch Studierende interessant. Der Ansatz verspricht, die Motivation und das Interesse der Studierenden anzusprechen, indem er Hobbys der Studierenden aufgreift. Ziel der Forschung ist es weiterhin zu prüfen, ob der größere und langfristige Lernerfolg tatsächlich auch in der Realität erreicht wird. Wichtige Schritte sind die Entwicklung einer zum Curriculum passenden Story, Systemarchitektur und die Entwicklung eines Experiments zum Überprüfen der o.g. zentralen Forschungshypothesen.

Erstbetreuer*in: Prof. Dr. Henning Femmer

Zweitbetreuer*in: N. N.

Weitere Auskünfte zu dem Forschungsthema erteilt:

Prof. Dr. Henning Femmer

Tel.: 02331- 9330 (6293)

E-Mail: femmer.henning@fh-swf.de