

Mobiler Orthographie-Trainer

Jedes Kind, das die Schule besucht, muss sich mit der Rechtschreibung auseinandersetzen. Rechtschreibung bedeutet oft, viele Regeln zu lernen oder repetitive Aufgaben zu lösen. Sich damit zu beschäftigen, bereitet jedoch nicht allen Kindern gleich viel Freude.

Das Ziel dieser Arbeit liegt darin, die Motivation für die Rechtschreibung bei Mittelstufenschülern mit einer Spiele-App zu steigern. Dafür wurde die App "Rechtschreibung am Laufband" entwickelt, welche die "Suche den Rechtschreibfehler"-Übung als Spiel simuliert. Das Besondere daran ist, dass unterschiedliche Gamification-Elemente eingebaut sind. Durch den Einsatz solcher Elemente aus der Game-Industrie soll die Motivation für die Rechtschreibung erhöht werden. Besonders Lehrpersonen sind engagiert, neue Methoden anzuwenden, um die Rechtschreibung für ihre Schüler attraktiver zu gestalten. Der Lehrplan 21 sieht vor, Smartphones und Tablets in Schulen einzusetzen.

In einem ersten Schritt wird eine Liste mit bekannten Problemen in der Rechtschreibung zusammengestellt. Im zweiten Schritt werden einige Themengebiete von Gamification näher untersucht und anschliessend in die Entwicklung der App miteinbezogen. Im weiteren Verlauf wird eine Konkurrenzanalyse bereits bestehender App-Lösungen im Bereich Rechtschreibung durchgeführt, in welcher diese Lösungen vorgestellt, analysiert und verglichen werden. Während der Ausarbeitung der App wurden diverse Tests durchgeführt, um festzustellen, welche Technologien eingesetzt werden sollen, um ein gutes Benutzererlebnis zu gewährleisten.

Die Applikation wurde erfolgreich umgesetzt. Die oben definierte Fehlersuche-Übung wurde als Spiel implementiert und mit Gamification-Merkmalen wie Leistungs- und Lebenspunkte ergänzt. Ebenso wurden Challenges (Herausforderungen) eingebaut, welche das Spiel visuell verändern und Abwechslung bieten.

Während dieser Arbeit wurde eine Umfrage durchgeführt. Dabei konnte festgestellt werden, dass die App besonders den Schülern der 4. und 6. Klasse Freude bereitet und diese der Meinung sind, dass sie mit der App ihre Rechtschreibung verbessern können. Für 72% der Umfrageteilnehmer trifft diese Aussage eher bis vollständig zu. Für die Schüler in der Mittelstufe bietet die App Abwechslung im Unterricht und 70% davon würden die App gerne im Unterricht einsetzen.

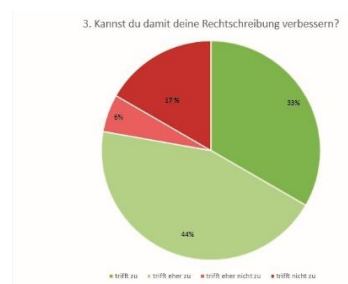


Diplomierende
Fabian Du
Senthuaa Varatharasan

Dozent
Andreas Meier



Das ist die Startseite der App "Rechtschreibung am Laufband". Von dieser Ansicht aus sind alle weiteren Funktionalitäten wie Tipps, Wörterliste, Spielen, Regel und erreichte Punkte aufrufbar.



Von den 31%, die sich schlecht in der Rechtschreibung schätzen, sind 77% der Meinung, dass sie mit der App "Rechtschreibung am Laufband" ihre Rechtschreibkenntnisse eher verbessern könnten.