

Stell dir folgende Situation vor: Du beschäftigst dich in deiner Abschließenden Arbeit mit dem Thema „**Motiviert game-based Vokabellernen besser als das Lernen mit einer Wortschatzkartei?**“.

Zunächst liest du dich in das Thema ein und erarbeitest einen Forschungsüberblick. Du stellst fest, dass es unterschiedliche Perspektiven auf diese Frage im wissenschaftlichen Diskurs gibt. Du nimmst das als Ausgangspunkt dafür, eine eigene empirische Untersuchung durchzuführen. Du möchtest herausfinden, wie motiviert deine Mitschüler:innen nach zwei unterschiedlichen Wortschatztrainingseinheiten (game-based Vokabellernen vs. Wortschatzkartei) sind, Vokabel zu lernen und wie sie das Lernangebot wahrnehmen.

Dein Ziel ist es, durch den direkten Vergleich von game-based Vokabellernen und einer bereits seit Langem etablierten Lernmethode (Wortschatzkartei) neue Erkenntnisse zur Motivationsförderung für das Wortschatzlernen zu gewinnen. Die Ergebnisse deiner Studie sollen abschließend genutzt werden, um Empfehlungen zum Vokabellernen an die nachfolgenden Klassen deiner Schule zu formulieren.

Du bist gerade dabei, die Einleitung für deine Abschließende Arbeit zu verfassen. Dafür hast du dir bereits einen Schreibplan mit folgenden Stichpunkten erstellt:

RELEVANZ DES THEMAS:

- Immer mehr Sprachlernapps, die mit spielebasierten Elementen große Lernerfolge in kurzer Zeit versprechen
- Vokabellernen für Fremdsprachenunterricht (z.B. in Schulen oder Sprachkursen) zentral

WISSENSCHAFTLICHER DISKURS:

- Manche Studien ergeben, dass der Spielcharakter beim game-based Vokabellernen motivationssteigernd wirkt, da Lernende unbedingt gewinnen oder eine hohe Punktezahl erreichen möchten (z.B. Chen, Tseng & Hsiao, 2018).
- Meta-Analysen (z.B. Özdemir & Seçkin, 2024) verweisen jedoch darauf, dass die Zahl der aussagekräftigen Studien gering ist und die belegbaren positiven Effekte auf die Motivation klein sind.

FORSCHUNGSBEDARF:

- Wenige aussagekräftige Studien zur Frage der Motivationsförderung von game-based Vokabellernen

EIGENES FORSCHUNGSVORHABEN:

- Du teilst die Schüler:innen deiner Klasse in zwei Gruppen (game-based Vokabellernen vs. Wortschatzkartei)
- Lektion 1: Hälfte der Klasse erleben spielbasierte Vokabellernsequenz, andere Hälfte arbeitet mit Wortschatzkartei; am Ende der Einheit wird die Motivation per Fragebogen erhoben
- Lektion 2: Vorgehensweisen werden getauscht, um Einflüsse durch mögliche Gruppenunterschiede auszuschließen; am Ende der Einheit wird wieder die Motivation erhoben

Zitierte Quellen:

Chen, M.-H., Tseng, W.-T. & Hsiao, T.-Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69–77.

Özdemir, O. & Seçkin, H. (2024). Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning outcomes: A systematic review and comprehensive meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(1349835). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1349835>

