



› **Lernen im Flow -
was muss ein modernes LMS bieten um Flow zu ermöglichen“**

AGENDA

Über was ich heute berichten möchte...

- > Zu meiner Person
- > Projektidee...
- > Anforderungen
- > Nutzen der Applikation
- > Erste Ideen zur Umsetzung
- > Begriffsdefinitionen
- > Umsetzung der Flow-Prinzipien
- > Problemstellung
- > Lösungsansatz
- > Umsetzung - Impressionen
- > Erfahrungen
- > Potenziale für die Zukunft...

ZU MEINER PERSON

- > Pädagogische Ausbildung
- > Studium BWL an der Fernuni Hagen
- > Akademische Mitarbeiterin in der Weiterbildung DISC (TU Kaiserslautern)
- > Weiterbildungsreferentin an der Hochschule Heilbronn
- > Projekt beSt – berufsbegleitendes Studium nach dem Heilbronner Modell
- > Seit 2017 akademische Mitarbeiterin eLeA an der HHN
- > Lehrbeauftragte “Grundlagen betriebswirtschaftlicher Prozesse“



„Lernen im Flow – Ziel
Lernen leichter machen“

PROJEKTIDEE

Lehr-/Lernprojekt

„Studieren im Flow – Betriebswirtschaft anders lehren“

Wie müssen Inhalte digital aufbereitet werden, um Flow zu ermöglichen?

Entwicklung einer Applikation.

ANFORDERUNGEN

- > Spaß am Lernen
- > Berücksichtigung unterschiedlicher Lerntypen
- > Praxisbezug
- > Android Betriebssystem
- > Modularer Aufbau um später verschiedene Lerninhalte abbilden zu können

NUTZEN DER APPLIKATION

Dozenten

- > Einfache Möglichkeit Inhalte den Studierenden zur Verfügung zu stellen
- > Optimale Abstimmung auf die Vorlesung

Studierende

- > Fachliche Inhalte einfacher und schneller lernen
- > Steigerung der Lernmotivation
- > Flow-Erleben

ERSTE IDEEN ZUR UMSETZUNG

- > Einsatzgebiet „Grundlagen betriebswirtschaftlicher Prozesse“
- > Fallstudie
- > Gamification
- > Adaptive Elemente
- > Prototypentwicklung



GAMIFICATION

...die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge, mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern.

(<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874/version-368843>)

ADAPTIVE SYSTEME

“An adaptive e-learning environment is an interactive system that personalizes and adapts elearning content, pedagogical models, and interactions between participants in the environment to meet the individual needs and preferences of users if and when they arise.”

(Stoyanov & Kirschner, 2004, S. 41)

FLOW

...ein Zustand **höchster Konzentration** und **absoluter Versunkenheit**
in die aktuelle Tätigkeit.

...eine „**autotelische**“ **Erfahrung**, bei der die Aufgabe zum Zweck
ihrer selbst wird.

...eine **intrinsisch**, rein aus der Aufgabe motivierte Aktivität.

... der Mensch kaum noch anfällig für Ablenkungen.

...**ohne große Anstrengung** bewältigt er größte
physische und mentale Herausforderungen.

Csikszentmihalyi (1974)

UMSETZUNG DER FLOW-PRINZIPIEN

	Merkmale von Flow	Gestaltung der Lernumgebung
Voraussetzungen von Flow	Ausgewogenheit zwischen Herausforderung und Fähigkeiten	Ermöglichung verschiedener Lernwege
	Eindeutiges Feedback	Punkte auf die Lernspiele
	Klare Ziele	Klare Problem- und Fragestellung der Fallstudie und innerhalb der Lernspiele

UMSETZUNG DER FLOW-PRINZIPIEN

	Merkmale von Flow	Gestaltung der Lernumgebung
Kennzeichen von Flow	Konzentration auf die anstehende Aufgabe	Videos, Podcasts, Aufgaben ausgerichtet auf die maximale Aufmerksamkeitsspanne
	Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein	Fallbeispiel aus der Praxis, Studierender wird Consultant für das Unternehmen
	Gefühl der Kontrolle	Freies Bewegen durch die Lernumgebung – mehrere Lernwege angepasst an den Lerner – adaptives Lernsystem
	Verlust des Ich-Bewusstseins	Intuitive Menüführung
	Autotelische Erfahrung	Gamification durch Lernspiele

PROBLEMSTELLUNG

- > Entwicklungszeit < 1/2 Jahr
- > Komplexität des Systems
- > Koordination mit den Semesterinhalten der Studierenden



LÖSUNGSANSATZ

Anforderungen für die Umsetzung im Lernmanagementsystem

- > Adaptivität – Interaktive Videos, Videos, Podcasts, Texte
- > Gamification – Auswahl an Lernspielen
- > Integration Fragebogen

LÖSUNG

Integration von H5P-Elementen in einer Testinstanz von Ilias

UMSETZUNG MIT H5P - IMPRESSIONEN



Kernprozesse im Unternehmen - ein Zwischenstand

Durch die Interviews sollten Sie jetzt auch einen ersten in die Prozesse der Pappe GmbH erhalten haben. Ganz offensichtlich hat die Pappe GmbH Schwierigkeiten in Ihren Kernprozessen. Welcher Prozess ist aus Ihrer Sicht besonders betroffen? Bitte bearbeiten Sie die folgenden Aufgaben anhand des Wissens, dass Sie bereits haben.

Als Teil des Consulting Teams der betterProzess GmbH werden Sie von ihrer Vorgesetzten bei die Pappe GmbH auszuarbeiten. Auf den nächsten Seiten finden Sie Informationen, Interview aus denen Sie sich ein Gesamtbild machen können. Ziel des Planspiels ist es:

Möglichst große Optimierungspotenziale aufdecken: Wo können Prozesse vereinfacht werden? Wo können Prozesse vereinfacht werden? Wo können Prozesse vereinfacht werden? Wo können Prozesse vereinfacht werden?

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Hauptkritikpunkte der Kunden sind **Lieferengpässe** ✓ und das keine verlässliche Auskunft über den **Lieferstatus** ✓ möglich sind. Ebenso wird die **Bestellung** ✓ an sich von den Kunden als ausgesprochen umständlich erlebt.

Sehr gute Leistung!



© Pflanze

UMSETZUNG MIT H5P IMPRESSIONEN

Es geht um realistische und glaubwürdige Aussagen hinsichtlich einer anzustrebenden und im Prinzip auch erreichbaren Zukunft.

Beispiele:

- *Fitness First: Fitness First will die Welt zu einem fitteren Ort machen.*
- *IKEA: IKEA will den vielen Menschen einen besseren Alltag schaffen.*

https://www.mehr-fuehren.de/?powerpress_pinw=8455-podcast

Medienbrüche

Rückmeldung

Medienbruch + Medienbruch **Richtig!**

Medienbruch + Medienbruch **Richtig!**

Sehr gut!

3/3

Welche Wettbewerbsstrategie verfolgt die Pappe GmbH mit ihrem Slogan "Schnell, zuverlässig und frei Haus in ganz Deutschland"?

Differenzierung

Kostenführerschaft

Fokussierung

Sehr gut!

1/1

Bitte beantworten Sie im Anschluss den Fragebogen.

Flow-Kurzskala

Beginn Vollständig

	trifft nicht zu	trifft eher nicht zu	teils-teils	trifft eher zu	trifft zu	keine Angabe
Ich fühle mich optimal beansprucht.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Meine Gedanken bzw. Aktivitäten laufen flüssig und glatt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich merke gar nicht, wie die Zeit vergeht.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe keine Mühe, mich zu konzentrieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mein Kopf ist völlig klar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich bin ganz vertieft in das, was ich gerade mache.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die richtigen Gedanken kommen von selbst.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich weiß bei jedem Schritt, was ich zu tun habe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe das Gefühl den Ablauf unter Kontrolle zu haben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ERFAHRUNGEN

- > Insgesamt 68 Teilnehmer
- > Mittelwert Flow-Erleben Skala von 1-5 bei MW 3,52
- > Glatter automatisierter Verlauf – MW 3,62
- > Absorbiertheit – MW 3,39
- > Besorgnis – MW 2,41
- > Passung Fähigkeit und Anforderung – MW 2,48

33,8 % \geq *Flow von 4*

60,3 % \geq *Flow von 3,5*

73,5 % \geq *Flow von 3*

POTENZIALE FÜR DIE ZUKUNFT...

- > H5P Möglichkeiten ausschöpfen
- > Quizmöglichkeiten (Memory Game, Find the Words...)
- > Integration in das Lernmanagementsystem
- > Gamification – Ranking im Lernmanagementsystem
- > Kooperative Spiele
- > Viele Dinge bereits vorhanden – aber Lehrende müssen dazu gebracht werden diese auch zu nutzen

**VIELEN DANK!
ICH FREUE MICH AUF
IHRE FRAGEN!**



Kerstin Steimle
Fakultät T1| eLearning & eAssessment
kerstin.steimle@hs-heilbronn.de