

«Eine tolle Erfindung!»

Motivation und Spass beim Anatomie-Lernen durch den Einsatz eines Serious Game bei Studierenden Bachelor Pflege

Badertscher N., Gautschi F., & Häusermann S., Dozierende Bachelor Pflege

Einleitung

Anatomie ist für Studierende Bachelor Pflege ein wichtiges Grundlagenfach und generiert solides Basiswissen, um darauf aufbauende Fächer wie z.B. Clinical Assessment oder Pharmakologie zu verstehen. Unter Serious Game versteht man ein Spiel, welches nicht der Unterhaltung, sondern der Vermittlung von Bildungsinhalten dient.¹ Als typisches «Auswendiglern-Fach» verbunden mit grossem zeitlichem Aufwand und viel zu verarbeitendem Faktenwissen war jedoch die Lernmotivation für Anatomie bei unseren Studierenden bisher eher gering. Mit dem Ziel, diese Motivation zu fördern, wurde ein Serious Game für das Fach Anatomie entwickelt, welches Gamification-Elemente wie z.B. die Vergabe von Punkten beinhaltet. Solche spielerischen Ansätze können die Motivation und Lernfreude bei Studierenden steigern.²

Fragestellung

Welchen Einfluss hat ein Serious Game für das Fach Anatomie auf die Lernmotivation und den Lernspass von Studierenden Bachelor Pflege?

Methoden

Es wurde ein Serious Game für das Fach Anatomie (genannt «AnaKing», Response Website) entwickelt, welches die Gamification-Elemente Punktevergabe, Bestenliste, Challenges, Awards sowie einen Performance-Indikator beinhaltet. Den Studierenden wurde das Game mit aktuell sieben Lerneinheiten/Organsystemen zur Unterstützung ihres Selbststudiums zur Verfügung gestellt. Ende Januar 2023 (nach 19 Wochen) wurde AnaKing von den Studierenden schriftlich mit der Befragungssoftware Evasys® evaluiert. Unter anderem wurde mittels einer 5-Punkte-Likert-Skala (1 = trifft gar nicht zu; 5 = trifft voll und ganz zu) erfragt, ob sie AnaKing zum Anatomie-Lernen motiviert und ihnen das Serious Game Spass gemacht hat. Zudem hatten die Studierenden die Möglichkeit, in Form von Freitext-Kommentaren ihre Meinung zu AnaKing mitzuteilen.

Ergebnisse

An der Evaluation des Serious Games «AnaKing» haben Studierende aus zwei Kohorten des ersten Semesters Bachelor Pflege teilgenommen. Bei der ersten handelt es sich um diplomierte Pflegende im berufsbegleitenden Teilzeitstudium (n=36), bei der zweiten um Grundstudierende im Vollzeitstudium (n = 82).

Der Mittelwert bezogen auf die Frage nach der Lernmotivation lag bei 4,65 bzw. 4,79 (Abbildung 1); derjenige bezogen auf die Frage nach dem Lernspass bei 4,44 bzw. 4,79 (Abbildung 2). In den Freitext-Antworten wünschten sich zahlreiche Studierende eine Erweiterung von AnaKing auf weitere Inhalte/Organsysteme.

Abb. 1: Ergebnisse «Lernmotivation» (n = 36 [2 missing] bzw. n =82 [1 missing]):
Fragestellung «AnaKing motiviert, Anatomie zu lernen.»

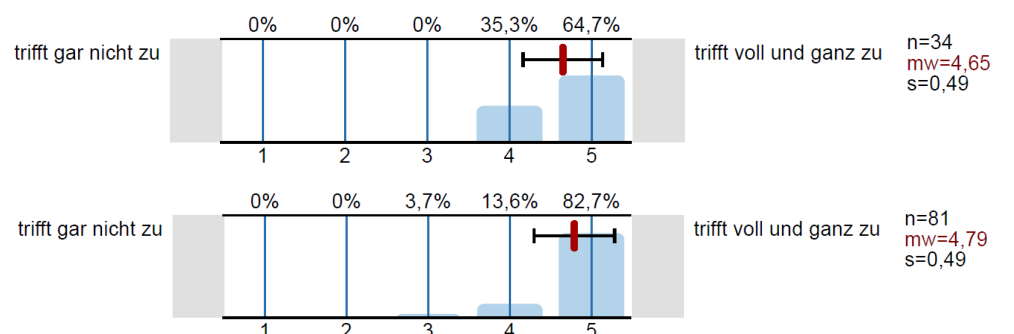
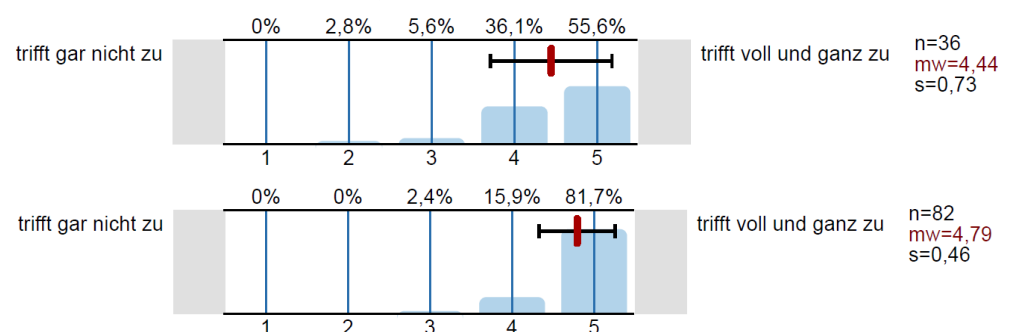


Abb. 2 Ergebnisse «Lernspass» (n = 36 bzw. n =82)
Fragestellung: «AnaKing zu spielen macht Spass.»



Diskussion

Die Ergebnisse zeigen, dass AnaKing die Studierenden Bachelor Pflege motiviert, Anatomie zu lernen und es ihnen Spass macht, dieses Serious Game anzuwenden. Der Wunsch nach einer Erweiterung um zusätzliche Organsysteme unterstreicht die Beliebtheit von AnaKing. Unsere Ergebnisse entsprechen demnach denen von anderen Studien.^{2,3} Serious Games können des Weiteren auch den Wissenszuwachs von Pflege-Studierenden positiv beeinflussen.⁴

Take home messages

Serious Games wie AnaKing können Studierende Bachelor Pflege dabei unterstützen, motiviert und mit Spass Anatomie zu lernen. Eine curriculare Implementierung von Serious Games im Fach Anatomie in Studiengängen Bachelor Pflege kann empfohlen werden.

Literatur

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). Gamification: Toward a Definition. CHI Conference on Human Factors in Computing System, Vancouver.
- Tavares, N. (2022). The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic literature review. *Nurse Education Today*, 117, 105484. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105484>
- Fijacko, N., Gosak, L., Debeljak, N., Skok, P., Stiglic, G., & Cilar, L. (2020). Gamification in nursing: a literature review. *Obzornik zdravstvene nege*, 54(2), 133-152.
- Brull, S., Finlayson, S., Kostelec, T., MacDonald, R., & Krenzischek, D. (2017). Using Gamification to Improve Productivity and Increase Knowledge Retention During Orientation. *The Journal of Nursing Administration*, 47(9), 448-453.

Kontakt

Nina Badertscher, Dr. med., PhD
nina.badertscher@zhaw.ch