

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Die Schlussfolgerung

Die Schlussfolgerung, die aus den Ergebnissen dieser Studie gezogen werden kann, lautet wie folgt:

1. Der Prozess der Erstellung von Übungsaufgaben unter Verwendung von Archery Art als Medium sollte die Phasen von Reeves erklären:

a. Analysis of practical problems by reserchers and practitioner in collaboration

In dieser Phase wird eine Analyse durchgeführt, indem Lehrer interviewt werden, um festzustellen, welche Probleme die Schüler haben, und Lösungen für die zukünftigen Herausforderungen zu finden. Es stellte sich heraus, dass die Schüler nicht in der Lage waren, die Gegenstände in der Schule zu benennen, was bedeutet, dass ihr Wortschatz sehr begrenzt ist.

b. Development of soutions informed by exixting design principles and tecnological innovations

In dieser Phase erfolgt die Entwicklung von Lösungen. Basierend auf den identifizierten Problemen entwickelt der Forscher Lösungen, indem er Übungsaufgaben erstellt, die auf den Lernzielen abzielen, um den Wortschatz im Zusammenhang mit den Gegenständen in der Schule zu verbessern.

c. Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice

In dieser Phase erfolgt der erste Test, um die Qualität der Fragen zu überprüfen. Bei diesem ersten Test stellte der Forscher fest, dass es Probleme mit der Validität der Frageformulierung gab, wobei 17 Fragen als gültig und 12 Fragen als ungültig angesehen wurden. Anschließend wurden die Fragen überarbeitet und erneut einem zweiten Test unterzogen, der als Test II nach Abschluss der Überarbeitung durchgeführt wird.

d. Reflection to produce “design Principles and enhance solution implementation

In dieser Phase erfolgen Reflexion und Implementierung, bei der die überarbeiteten Fragen aus dem ersten Test erneut getestet werden, um das maximale Ergebnis zu erzielen und festzustellen, ob diese Fragen verwendet werden sollen oder nicht. Das endgültige Ergebnis besteht aus Übungsfragen, die mit der Archery-Art-Methode in der Klasse X zum Thema der Gegenstände in der Schule erstellt wurden. Es gibt insgesamt 30 Multiple-Choice-Fragen.

2. Die Ergebnisse der Entwicklung von Übungsaufgaben zur Verbesserung des deutschen Wortschatzes auf dem A1-Niveau unter Verwendung von Archery Art.

a. Die Übungsaufgaben, die mit Hilfe von Archery Art erstellt wurden und das Thema der Gegenstände in der Schule behandeln, umfasst 30 Multiple-Choice-Übungsaufgaben, die mit Gegenständen in der

Schule zu tun haben. Sie bestehen aus Sätzen, Wörtern, Bildern und Dialogen.

- b. Die Entwicklung der Übungsaufgaben, die mit Hilfe von Archery *PowerPoint*, um das Spiel der Übungsaufgaben im Archery-Art-Stil zu erstellen, und wurde dann digital in Form einer Datei oder eines Dokuments verteilt.
- c. Die Erstellung der Übungsaufgaben, die mit Hilfe von Archery Art unterstützt wurde und das Thema der Gegenstände in der Schule behandelt, wurde in 10 Kategorien bewertet und erzielte eine Punktzahl von 90. Basierend auf diesem Wert ist das Lernmedium in Form von Archery Art sehr gut und ansprechend.

#### **B. Vorschläge**

Basierend auf den Ergebnissen und Schlussfolgerungen dieser Forschung können folgende Empfehlungen gegeben werden:

1. Zukünftig wird das Lernmedium in Form von Übungsaufgaben, das das Spielmedium Archery Art verwendet, als interessantes Lernmedium für Deutsch auf dem Niveau A1 eingesetzt.
2. Es wird empfohlen, dass das Lernmedium in Form von Übungsaufgaben mit Unterstützung von Archery Art für die Schüler, die Deutsch lernen, nützlich und ansprechend ist, insbesondere um ihren Wortschatz und ihre Sprechfähigkeiten zu verbessern.
3. Hoffentlich kann es als Referenzquelle für weitere Forschungen dienen.