

**UNIVERSITÄT
ERFURT**

Philosophische
Fakultät

Das Ende der Langeweile in Selbstlernkursen!

Design, Einsatz und Evaluation attraktiver Selbstlernkurs

Abschlussvorstellung des KDFL

Julia Sgolik & Thorsten Ziegler

21. September, 2023

Uns Kennenlernen

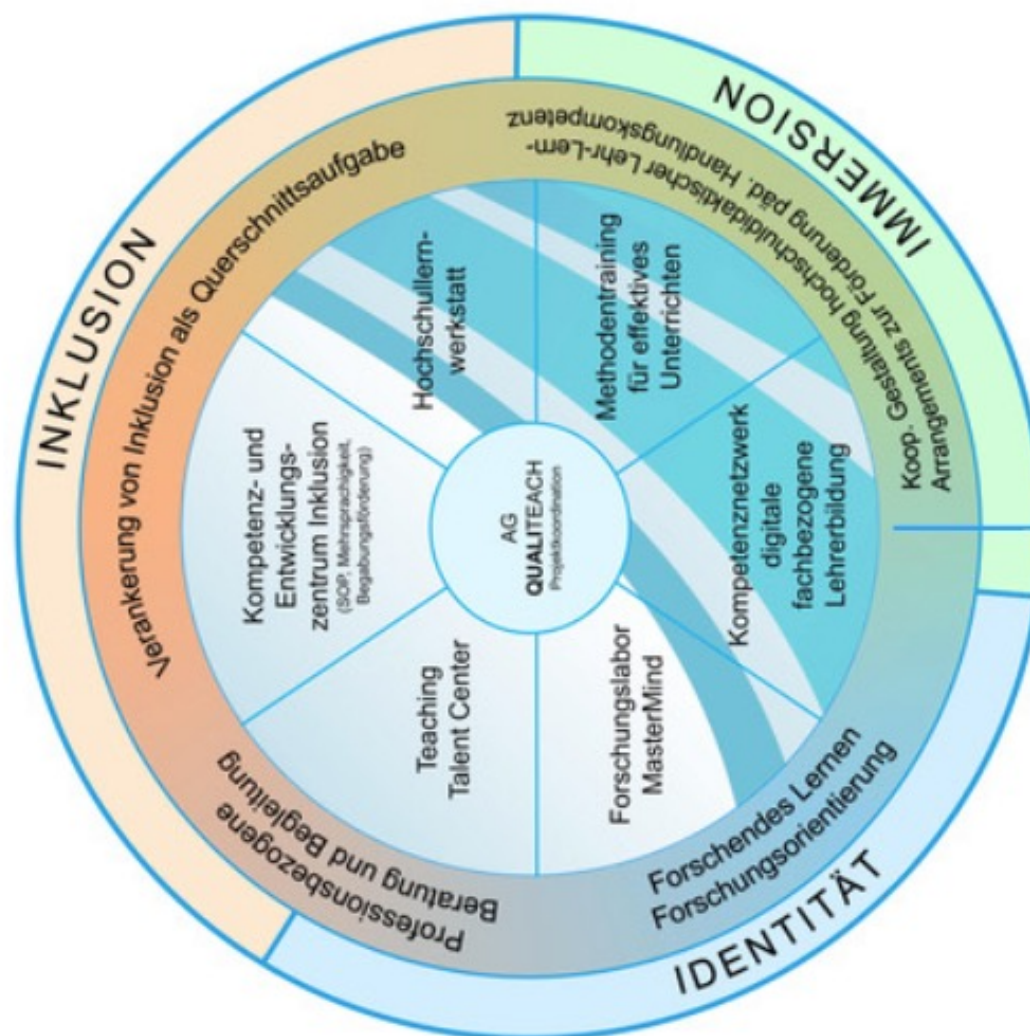
QUALITEACH

KOMPETENZNETZWERK DIGITALE
FACHBEZOGENE LEHRERBILDUNG



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Wir wollen
medienpädagogische
Kompetenzen fördern!

**Stufe 1: Grundwissen
digitale Medien in der
Schule**

QUALITEACH

KOMPETENZNETZWERK DIGITALE
FACHBEZOGENE LEHRERBILDUNG

**Stufe 2:
Vertiefung digitale
Fachdidaktik**

Unsere Kompetenzen: Hier können wir unterstützen

- Medienpädagogische **Kompetenzmodellierungen** (<https://doi.org/10.48541/dcr.v8.2>)
- Konzeption und **Erstellung** von (medienpädagogischen) Selbstlernkursen für Studierende
- **Evaluation** der Selbstlernkurse (*User Experience*, Expertenvalidierung, etc.)
- **Einsatz** der Selbstlernkurs

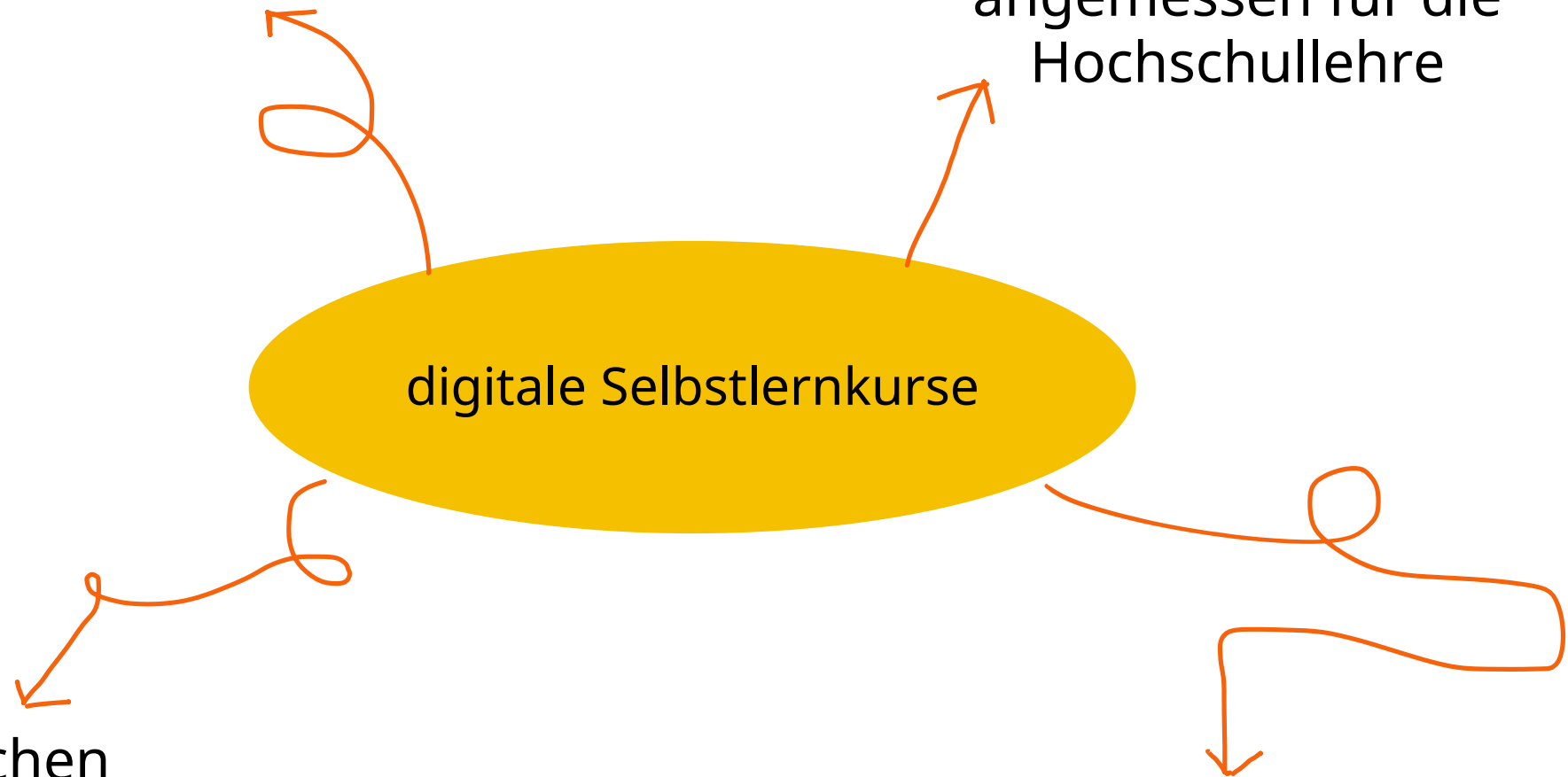
attraktiv für
Studierende

angemessen für die
Hochschullehre

digitale Selbstlernkurse

mit den üblichen
moodle Ressourcen
erstellt

als OER veröffentlicht



Warum Selbstlernkurse?





😍 Unabhängig von der Expertise einzelner Dozierende

😍 Studierende können damit selbstbestimmter lernen
(Ort, Zeit, Curriculum)

😍 Teilen, Weiternutzen

😍 Super für wiederkehrende Inhalte

Wofür eignen sich Selbstlernkurse?

-  Fokus auf Wissensvermittlung
-  Lernziel Reproduktion
-  Gleichbleibende Inhalte (→ Kosten/Nutzen Rechnung)
-  Publikation der Lehrmaterialien ~ Publikation der Forschungsergebnisse

Vortragsstruktur

1. DESIGN
2. EINSATZ
3. EVALUATION
4. WEITERNUTZEN

**UNIVERSITÄT
ERFURT**

Erfurt School of Education
Philosophische
Fakultät

DESIGN

Gestaltungsvorgaben und -prinzipien

| Gestaltungsvorgaben | Gestaltungsprinzipien |
|---|---|
| (a) Lernformat | (f) Unterstützung des selbstregulierten Lernens |
| (b) Vorgaben der Herausgeber*innen | (g) Prinzipien der <i>User Experience</i> |
| (c) Barrierefreiheit | (h) Zielgruppenattraktivität |
| (d) Urheber*innenrechts- und Datenschutzkonformität | (i) Kompensation von Nachteilen der Vorgaben |
| (e) Gestaltungskontext: Personell, institutionell und technisch | |

ZIELGRUPPENATTRAKTIVITÄT

Warum attraktiv gestalten?

- Ablenkungspotenzial im Internet
- Lernförderlicher → Lernatmosphäre, Affekt
- *Anxiety* höher bei alleinständiger Arbeit mit digitalen Medien
- *Cognitive load* höher: Navigation
- Warum nicht?

„Kunst der Kondensierung“ (Nguyen-Kim, 2022)

Besonderheit: Dominanz von Text

- einerseits besser durchsuchbar und schneller lesbar als Videos, außerdem leichter zu verändern
- andererseits weniger Möglichkeiten für Nebenbemerkungen

Attraktivität durch Humor

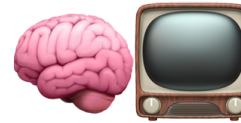
- Positiver Effekt auf Behaltensleistung (Garner, 2006, n = 117)
- Positiver Effekt auf akademische Leistungen (Hassan & Tahir, 2022, n = 100)
- Reduktion von *anxiety* (Torok et al., 2004, n = 124)
- Pause zum Denken (kognitive Schleifen, Korobkin, 1988)

ABER OBACHT:

- ⚡ Humor kann exkludieren (Meyer, 2006)
- ⚡ Sensibler, inklusiver, quantitative angemessener Einsatz Voraussetzung (Kassner, 2002)
- ⚡ Definition schwierig (Löschmann, 2015)

Inspiration Edutainment

Mai Think XX



ZDF Rubriken Barrierefrei Live-TV Sendung verpasst Suche

20:49 | 30:10

nächstes Video

approved

Freunde der Sonne

**Stu*

maithinkx • 1 Std.


KEIN EINFACHER TEST BELEGT EINE HISTAMIN-UNVERTRÄGLICHKEIT.


PRETTY HARD FACT

Gefällt 612 Mal

Edutainment und Universität

 Universitäre Lehre: Mehr *Education* als *Entertainment*

 Zielgruppe: *becoming expert audience* (im Kontrast zum *non-expert audience* nach Dahlstrom, 2014)

 Keine berühmten Sprecher*innen oder allgemein bekannte Repräsentant*innen (⚡ gleichbleibenden Kommunikator*innen, Welbourne & Grant, 2016)

 Curriculare Anbindung

Merkmale Informalität

Sprachlich durch Anlehnung an Alltagssprache OHNE Verzicht auf zentrale Fachbegriffe.

- Eindeutigkeit und Exaktheit (Roelcke, 2019)
- Fachidentität (Janich, 2012)

Visuelle Anlehnung an Social Media: Emojis, Gifs, etc., Hashtags

Andere Edutainment Merkmale

Ritualhafte Konsistenz in Begrüßung, Verabschiedung etc. (Begrüßung, Lernziele, Literaturempfehlung, User Guide, Intro, Outro)

Humorvolle (meist auditive) Pausen

Humor im Allgemeinen

Beispiel

Sind denn alle Steps mit so einer H5P Präsentation gestaltet?

Ja, warum?

Nur so.

Ok.

Ich hab den Farbcode vergessen.

Das ging ja schnell. Hier:



Masterarbeit Luisa Nothmann

Fokus auf die „Chats“

„Studierende (N = 33) fanden die Chats durchweg **positiv**. Sie kompensierten als fiktionaler sozialer Kontext die Individualität und Asynchronität der digitalen Selbstlernkurse und werden als motivierend wahrgenommen. Mehrfach erwähnt wurde, dass mit dem Einsatz der Chats gezeigt wurde, dass digitale Lernangebote auch anders gestaltet werden können. Ebenso wurde der verwendete, **informelle Sprachstil als angenehm** beschrieben. Besonders in Bezug auf das inhaltliche Verständnis wurde deutlich gemacht, dass die **Chats beim Verknüpfen und Wiederholen der Inhalte helfen können**. Gleichzeitig werden sie als **angenehme Pause** zwischendurch betrachtet. Der Großteil der Studierenden gab an, dass die Chats zur **Abwechslung** und **Auflockerung** der Kurse beigetragen haben. Als innovatives Gestaltungsmerkmal wurden sie also gut angenommen.“

UNTERSTÜTZUNG DES SELBSTREGULIERTEN LERNENS (SRL)

Definition von SRL

„an active, constructive process whereby learners set goals for their learning and then attempt to monitor, regulate, and control their cognition, motivation, and behavior, guided and constrained by their goals and contextual features in the environment“ (Pintrich, 2000, S. 453)

Warum notwendig?

- Digitaler Kurs: Höhere Anforderung an SRL-Kompetenz der Lernenden (Spanhel, 2020; Edisherashvili et al., 2021)
- Verbesserung der Nutzung von Lernstrategien mit wachsender Semesterzahl (Stark & Mandl, 2005)

Unterstützung des SRL

| Pre | While | Post |
|---|--|---------------------------|
| Abstract: Relevanz | Kommentare: Kognitiv | Self-assessment: Kognitiv |
| Lernziele: Relevanz | Untergliederungen: Übersicht, Suchen und Finden | Outro: Reflection |
| Gliederung / Navigationshilfe: Übersicht, <i>Color Code</i> | Timer: Self Management | |
| Segmentierung: Übersicht, Einteilen, Einschätzen | Non-lineare Navigationsmöglichkeit | |
| Intro: Preflection | Notizhilfe | |



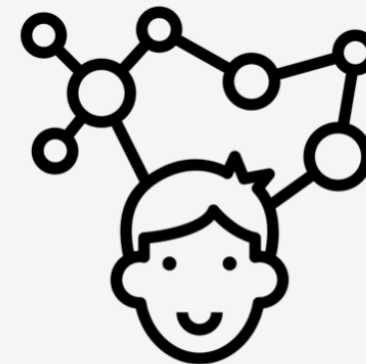
Intro

Was fällt dir zu dem Stichwort allgemeiner Mediendidaktik ein?

Erstelle eine Mind Map (mit Papier und Stift).

Nimm darin u.a. folgende Aspekte auf:

- Was ist Mediendidaktik?
- Unterrichtsstrukturen mit digitalen Medien
- Digitale Medien & Lernangebote
- Bewertungen mit digitalen Medien
- Gestaltung digitaler Lernangebote
- Was dir sonst noch einfällt!



Created by Kamin Ginkaew
from Noun Project



Beispiele

Bug Report



Du hast einen Fehler gefunden? Lass es uns wissen und nutze den Bug Report!

Bug Report

Du kannst diese Textvorlage mit Copy und Paste für deinen Fehlerbericht nutzen. Unzutreffendes kannst du einfach löschen. Schreib uns an kdf1@uni-erfurt.de

Hi! Ich habe einen Fehler gefunden.

Selbstlernkurs: Mediendidaktik Teil 1

Step: ...

Foliennummer: ...

Art des Fehlers: Color Code / Anzeige von Text oder Bild/ Rechtschreib- oder Syntaxfehler/ Quelle fehlt/ Link fehlerhaft ...

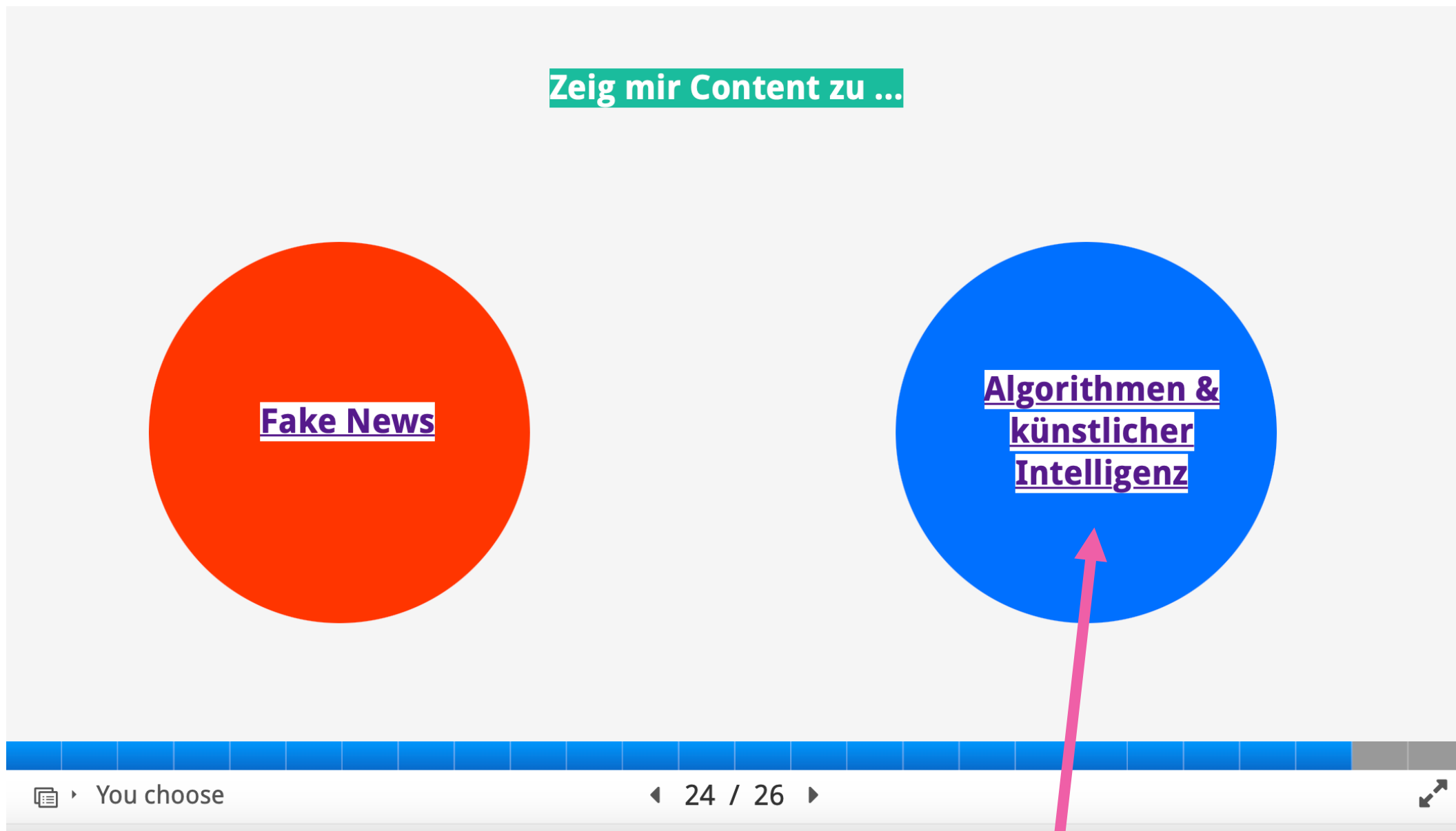
Beschreibung: ...

Danke!!



Created by iMagen-Wilke
from Noun Project

Beispiele



Links zu anderen Steps („Kacheln“)
Wichtig: Danach muss wieder ein Link zurück/weiter führen

Beispiele

Das war's hier schon.

Du hast nun die Hälfte dieser Selbstlerneinheit abgeschlossen.

Nimm dir einen kurzen Moment, bevor du weiter machst, um dein Gesicht zu entspannen. Lass deine Augen durch den Raum wandern.

Pause

◀ 17 / 19 ▶



Reuse Rights of use Embed

Beispiele

82% der TN der
Spring School 23
empfanden die
Buttons als hilfreich

1. Definitionen

Filtern und Fokussieren ist aber nicht das einzige, was man beim Recherchieren im Internet tun muss.

Klicke dir die Buttons durch,

um zu sehen, wie Informationskompetenz im akademischen Diskurs beschrieben wird.

 Begriffsherkunft

 Erste Definition

 Zweite Definition



Optional: Sieh dir kulturelle Konzepte und ihre Veränderungen nach Stöcklin an. *(Step 1 is calling)*

Info Buttons

› Begriffsherkunft

◀ 5 / 24 ▶

Reuse Rights of use Embed

Beispiele

1. Definitionen

Filtern und Fokussieren ist aber nicht das einzige, was man beim Recherchieren im Internet tun muss.

Klicke dir die Buttons durch,

um zu sehen, wie Informationskompetenz im akademischen Diskurs beschrieben wird.



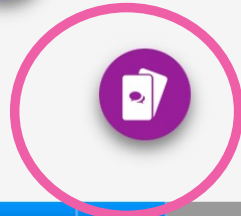
Begriffsherkunft



Erste Definition



Zweite Definition



Optional: Sieh dir kulturelle Konzepte und ihre Veränderungen nach Stöcklin an. *(Step 1 is calling)*

Frage-Button

Beispiele

Color Code

1. Definitionen

Filtern und Fokussieren ist aber nicht das einzige, was man beim Recherchieren im Internet tun muss.


Klicke dir die Buttons durch,

um zu sehen, wie Informationskompetenz im akademischen Diskurs beschrieben wird.

 Begriffsherkunft

 Erste Definition

 Zweite Definition

 Optional: Sieh dir kulturelle Konzepte und ihre Veränderungen nach Stöcklin an. *(Step 1 is calling)*

 Begriffsherkunft

◀ 5 / 24 ▶



 Reuse  Rights of use  Embed

Beispiele

Exportable Text Area zum Anfertigen von Notizen

UNIVERSITÄT
ERFURT

Erfurt School of Education

Philosophische
Fakultät

1.1 Paradigmenwechsel



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

Und das Internet?

Durch die Vernetzung im Internet und durch Social Media werden wir alle nicht nur zu Rezipient*innen (--> Lesen) von Inhalt, sondern können selbst Inhalte posten, also veröffentlichen.

41% der TN der Spring School 23 empfanden die Text Areas als hilfreich und 39% haben sie nicht genutzt

Internet

4 / 26

Reuse Rights of use Embed

Beispiele

Mitlaufende Sub-Gliederung

1.1 Paradigmenwechsel



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

Und das Internet?

Durch die Vernetzung im Internet und durch Social Media werden wir alle nicht nur zu Rezipient*innen (--> Lesen) von Inhalt, sondern können selbst Inhalte posten, also veröffentlichen.

Beispiele

1.1 Paradigmenwechsel



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

Und das Internet?

Durch die Vernetzung im Internet und durch Social Media werden wir alle nicht nur zu Rezipient*innen (--> Lesen) von Inhalt, sondern können selbst Inhalte posten, also veröffentlichen.

Folientitel

Internet

◀ 4 / 26 ▶



Reuse Rights of use Embed

Reuse/Wiederverwenden: Downloaden und Kopieren
Rights of use/Nutzungsbedingungen: Bildrechte etc.
Embed: iframe Link

1.1 Paradigmenwechsel



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

Und das Internet?

Durch die Vernetzung im Internet und durch Social Media werden wir alle nicht nur zu Rezipient*innen (--> Lesen) von Inhalt, sondern können selbst Inhalte posten, also veröffentlichen.



Internet

◀ 4 / 26 ▶



Reuse Rights of use Embed

Ausdrucksfunktion
Achtung: Text hinter Info-Buttons wird nicht mit ausgedruckt

1.1 Paradigmenwechsel



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

Und das Internet?

Durch die Vernetzung im Internet und durch Social Media werden wir alle nicht nur zu Rezipient*innen (--> Lesen) von Inhalt, sondern können selbst Inhalte posten, also veröffentlichen.

Urheber*in & Plattform

Internet

4 / 26



Reuse Rights of use Embed

EINSATZSZENARIEN

Einsatz 2: Blended Learning Seminar (StuFu)

SLK



| Nr. | Datum | Thema | Ort | Modus |
|-----|---|--|------------------|---------------|
| 1 | 12.04.23 | Welcome Week | Campus | zusammen |
| 2 | KW 16 | Selbstlernkurs "Einführung in die Medienpädagogik" | Online | selbstständig |
| 3 | 26.04.23 | Voraussetzung: Selbstlernkurs "Einführung in die Medienerziehung" Diskussionsrunde dazu | Online Campus | beides |
| 4 | KW 18 | Selbstlernkurs "Einführung in die Mediendidaktik I" | Online | selbstständig |
| 5 | KW 19 | Selbstlernkurs "Einführung in die Mediendidaktik II" | Online | selbstständig |
| 6 | 17.05.23 | Voraussetzung: Selbstlernkurs "Einführung in die medienbez. Schulentwicklung" Abschluss der Grundlagenphase vor Ort | Online Campus | beides |
| 7 | 24.05.23 | Zwischenreflexion und Anwendungsübungen I (unbenotete Unterrichtsskizze) | Campus | zusammen |
| 8 | 31.05.23 | Voraussetzung: Selbstlernkurs "Informationskompetenz" Diskussionsrunde dazu <i>Danach freiwillig: Kinderrechte Workshop, Anmeldung bei uns</i> | Online Campus | beides |
| 9 | KW23 / 07.06.23 <u>Dies academicus</u> | Selbstlernkurs "Cybermobbing im Schulkontext" | Online Campus | selbstständig |
| 10 | 14.06.23 | H5P ausprobieren I | Online | zusammen |
| 11 | 21.06.23 | H5P ausprobieren II | Online | zusammen |
| 12 | 28.06.23 | Anwendungsübungen II (benotete Unterrichtsskizze) | Campus | zusammen |
| 13 | 05.07.23 | Evaluation und Reflexion, <i>Reading in the digital age</i> freiwillig | Campus | zusammen |

Abk.: „KW“ = Kalenderwoche → In diesen Wochen gibt es keinen Termin, an dem du erscheinen musst.

**UNIVERSITÄT
ERFURT**

Erfurt School of Education

Philosophische
Fakultät

WEITERNUTZEN

Blaupause

LINK (Moodleraum): <https://elearning.uni-erfurt.de/course/view.php?id=8616>

Dort finden Sie auch eine Checklist zum Designen und Evaluieren als PDF zum Download.

Alle Steps aus allen Kursen dürfen gedownloaded und weiterverarbeitet werden.
Sie finden diese auf digill.de:

<https://digill.de/course/einfuehrung-in-die-medienpaedagogik/>

Offline Nutzung

Lumi Education App für offline Nutzung der Selbstlernkurse:
<https://app.lumi.education/>

Literaturverzeichnis

Chi, M. T. H., & Wylie, R. (2014). The ICAP Framework: Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes. *Educational Psychologist*, 49(4), 219-243. <https://doi.org/10.1080/00461520.2014.965823>

Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111, 13614-13620. <http://www.jstor.org/stable/43043099>

Garner, R. L. (2006). Humor in Pedagogy: How Ha-Ha can Lead to Aha! *College Teaching*, 54(1), 177-180. <https://doi.org/10.3200/CTCH.54.1.177-180>

Green, J. (2015). *Paper towns and why learning is awesome* [Talk]. TED. <https://www.youtube.com/watch?v=NgDGlcxYrhQ&t=2s>

Hassan, M. F. D. K., & Tahir, D. M. (2022). An Investigation of Humor Based Teaching and Student Learning: Case of Higher Education. *Journal of Advances in Education and Philosophy*.

Janich, N. (2012). Fachsprache, Fachidentität und Verständigungskompetenz – zu einem spannungsreichen Verhältnis. *Zeitschrift des Bundesinstituts für Berufsbildung. Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis*, 41(2), 10-14.

Kassner, D. (2002). Lachend Unterrichtsziele erreichen, Wünschenswerter und wirkungsvoller pädagogischer Humor. In Gruntz-Stoll & B. Reißland (Eds.), *Lachen macht Schule. Humor in Erziehung und Unterricht* (pp. 43-56). Julius Klinkhardt.

Korobkin, D. (1988). Humor in the Classroom: Considerations and Strategies. *College Teaching*, 36(4), 154-158. <http://www.jstor.org/stable/27558304>

Löschmann, M. (2015). Humor muss sein – auch im Fremdsprachenunterricht. In *Humor im Fremdsprachenunterricht* (Vol. 10, pp. 9-58). Lang. <https://doi.org/10.25656/01:12862>

Meyer, J. C. (2006). Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication Theory*, 10(3), 310-331. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2000.tb00194.x>

Nguyen-Kim, M. T. (2022, 30.11.2022). Elevator Pitch – Die Kunst der Kondensierung. Heidelberg.

Pintrich, P. R. (2000). Chapter 14 - The Role of Goal Orientation in Self-Regulated Learning. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of Self-Regulation* (pp. 451-502). Academic Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50043-3>

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. (JRC Science for Policy Report Issue. Publications Office of the European Union.

Roelcke, T. (2019). *Fachsprache. (Verbale und nonverbale) Kommunikation in spezialisierten menschlichen Tätigkeitsbereichen* <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.61967>

Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Eine modulare Erweiterung des User Experience Questionnaire. *Mensch und Computer 2019 – Usability Professionals*, 19.

Sgolik, J. (2023). *Lesen in einer Kultur der Digitalität. Eine englischdidaktische Design Research Studie zur Vermittlung von Professionswissen mit einem Selbstlernkurs (Open Educational Resource)* [Dissertation, Universität Erfurt]. Erfurt.

Stark, R., & Mandl, H. (2005). Lernen mit einer netzbasierten Lernumgebung im Bereich empirischer Forschungsmethoden. Effekte zusätzlich implementierter Maßnahmen und Bedeutung von Lern-Voraussetzungen. *Unterrichtswissenschaft*, 33(1), 3-29.

Torok, S. E., McMorris, R. F., & Lin, W.-C. (2004). Is Humor an Appreciated Teaching Tool? Perceptions of Professors' Teaching Styles and Use of Humor. *College Teaching*, 52(1), 14-20. <http://www.jstor.org/stable/27559168>

Welbourne, D. J., & Grant, W. J. (2016). Science communication on YouTube: Factors that affect channel and video popularity. *Public Understanding of Science*, 25(6), 706-718. <https://doi.org/10.1177/0963662515572068>

ZUSATZMATERIAL

Barrierearmut

Layout:

- Farbkontraste
- Lesbare Schriftart
- Lesbare Schriftgröße
- Leselenkung
- keine Ablenkung
- Ästhetisch
- Bildbeschreibungen

Inhalt:

- Angemessen in Schwierigkeit
- Inklusiv (Sprache, Thema, Beispiele)
- Relevanz

User Experience: Skalen

- *Quality of Content*
- *Trust (→ Data)*
- *Efficiency*
- *Perspiciuity*
- *Stimulation*
- *Personalization*
- *Usefulness*
- *Trustworthiness of Content*

Veröffentlichung als OER

CC licensing

CC = Creative Commons (<https://creativecommons.org/licenses/>)

Veröffentlichung als OER

CC Licenses

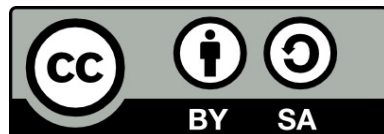
echt offen! 💖



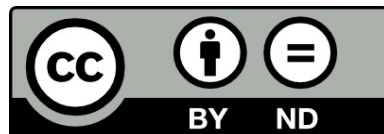
CC 0



BY: Name author/ editor ...



SA: Share under same license



ND: No derivatives



NC: No commercial usage

Veröffentlichung als OER

- ✓ Only use freely licensed material in your H5P elements
- ✓ Put your H5P elements under a CC license

DGSVO und Urheber*innenrecht

DSGVO:

💖 Firmen aus der EU / Alternativen mit Servern in der EU

Urheber*innenrecht:

💖 CC-Lizensierung

AAER









Das **Augsburger Analyse und Evaluationsraster** (AAER) ist ein Online Tool, bzw. ein digitaler Fragebogen, mit dessen Hilfe ein analoges oder digitales Lernangebot evaluiert werden kann. Natürlich kann man die Fragen auch als Leitfragen für die Erstellung eines Angebots ansehen.

<https://aaer.digillab.uni-augsburg.de/index.html>

Step 5, MD(2)

5.3. Das AAER

Das **Augsburger Analyse und Evaluationsraster** (AAER) hat acht Dimensionen:

1. Curriculum + Bildungsstandards 
2. Diskursive Positionierung 
3. Makrodidaktische Fundierung 
4. Mikrodidaktische Fundierung 
5. Kognitive Strukturierung 
6. Bild- und Textkomposition 
7. Aufgabendesign 
8. Anwendungstransparenz 

Klicke auf die Infobuttons,
um mehr über die einzelnen
Dimensionen zu erfahren.