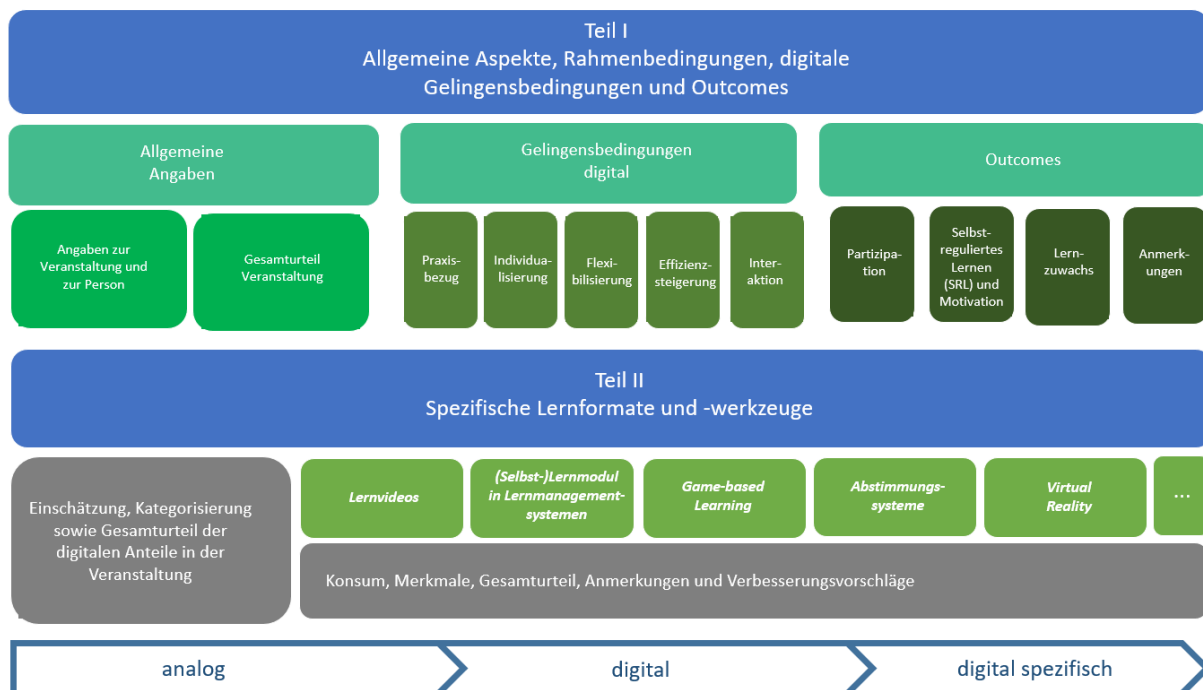


Modularer Fragebogen zur Evaluation von digitalen Lehr-Lern-Szenarien (Studierende)

Prof. Dr. Malte Schwinger, M. Sc. Henrike Kärchner und M. Sc. Maren Gehle

Innovationsforum Wirksamkeitsanalyse, Projekt digital gestütztes Lehren und Lernen in Hessen, Philipps-Universität Marburg

Aufbau und Inhalt des Fragebogens



Der vorliegende modular aufgebaute Fragebogen gliedert sich zunächst in zwei Teile. Der erste dieser Teile dient der Erfassung allgemeiner Angaben zu der ausfüllenden Person und der zu evaluierenden Veranstaltung. Zudem werden digitale Gelingensbedingungen sowie verschiedene Outcomes auf der Ebene der Studierenden erhoben. Der zweite Teil dient der spezifischen Evaluation bestimmter Lernformate und -werkzeuge. Es werden Angaben zu den Merkmalen und Inhalten der digitalen Anteile einer Veranstaltung erfasst und es erfolgt eine Beurteilung durch die Studierenden.

PROF. DR. MALTE SCHWINGER, M. SC. HENRIKE KÄRCHNER & M. SC. MAREN GEHLE

IF Wirksamkeitsanalyse, Gutenbergstr. 18, 35032 Marburg
malte.schwinger@uni-marburg.de, henrike.kaerchner@uni-marburg.de, maren.gehle@uni-marburg.de

Liebe Studierende,

vielen Dank für Ihr Interesse an unserer Befragung!

Der vermehrte Einsatz von digitalen Technologien in der Hochschule hat verschiedene direkte und indirekte Auswirkungen auf die Lern- und Lehrprozesse von Studierenden sowie von Lehrenden. Diese Prozesse sowie die allgemeinen Gelingensbedingungen digitaler Lehr-Lern-Szenarien und deren Effektivität sollen in dieser Evaluation untersucht werden. Damit soll die Qualität dieser und weiterer digital gestützter Lehrveranstaltungen in Zukunft verbessert werden.

Daher ist es unser Anliegen, mehr über Ihre Wahrnehmung und Meinung zu dieser Lehrveranstaltung zu erfahren. Damit leisten Sie einen wichtigen Teil zur Qualitätssicherung und – steigerung in der Lehre an der Hochschule.

Es geht dabei um Ihre persönliche Meinung zu den Fragen! Wenn Sie sich bei einer Frage unsicher sind, kreuzen Sie einfach die Aussage an, der Sie am ehesten zustimmen würden. Wenn sie eine Frage nicht sinnvoll beantworten können (z.B. nicht für diese Veranstaltung zutreffend oder durch eigene Fehlzeiten keine Antwort möglich), wählen Sie bitte diese entsprechende Möglichkeit aus.

Wichtig:

- Ihre Teilnahme ist selbstverständlich freiwillig.
- Das Ausfüllen dauert ca. 25 Minuten.
- Alle eingehenden Daten werden vertraulich behandelt, was bedeutet, dass alle Fragebögen anonymisiert und nach unserem Datenschutzkonzept entsprechend behandelt werden. Die Lehrenden können keine Rückschlüsse auf einzelne Studierende ziehen. Die Rückmeldungen an die Lehrenden sind anonym und die Auswertungen beziehen sich nur auf die Gesamtheit der Teilnehmer. Sie lassen keine Rückschlüsse auf einzelne Personen zu.
- Mit der Teilnahme an dieser Befragung erklären Sie Ihre Einwilligung der Teilnahme an der Befragung und stimmen dem dazugehörigen Datenschutzkonzept zu.

Herzlichen Dank für Ihre Mitarbeit!

Kontakt:

Prof. Dr. Malte Schwinger, M. Sc. Henrike Kärchner und M. Sc. Maren Rumpf

Innovationsforum Wirksamkeitsanalyse

Projekt digital gestütztes Lehren und Lernen in Hessen (digLL)

Philipps-Universität Marburg

Fachbereich 04 - Psychologie
AE Pädagogische Psychologie
Gutenbergstr. 18 35032 Marburg

E-Mail: malte.schwinger@uni-marburg.de; henrike.kaerchner@uni-marburg.de, maren.rumpf@uni-marburg.de

PROF. DR. MALTE SCHWINGER, M. SC. HENRIKE KÄRCHNER & M. SC. MAREN GEHLE

IF Wirksamkeitsanalyse, Gutenbergstr. 18, 35032 Marburg
malte.schwinger@uni-marburg.de, henrike.kaerchner@uni-marburg.de, maren.gehle@uni-marburg.de

[Optionales Element bei mehr als einem Messzeitpunkt]

Codeerstellung

Um Ihre Ergebnisse bei einer weiteren Befragung wieder zuordnen zu können und trotzdem Ihre Anonymität zu wahren, bitte ich Sie, einen Code nach folgendem Muster zu erstellen:

1. *Erster Buchstabe des Vornames der Mutter*
2. *Erster Buchstabe des Vornames des Vaters*
3. *Erster Buchstabe des eigenen Geburtsortes*
4. *Eigener Geburtsmonat*

*z.B.: Mutter heißt **L**isa, Vater heißt **P**aul, geboren in **M**arburg im **O**ktober:
der Code lautet LPM10*

Code: ____ ____ ____ ____ ____

Nur Sie kennen diesen Code!

Datenschutzerklärung und Datenschutzkonzept

Zunächst finden Sie hier die ausführliche Datenschutzerklärung für diese Erhebung.

Die Datenschutzerklärung und das Datenschutzkonzept dienen zur Erfüllung der nach Artikel 13 EU DSGVO geforderten Informationspflicht bei Erhebung von Daten zum Zeitpunkt der Erhebung bei betroffenen Personen.

[EINZUFÜGEN: Individuelles Datenschutzkonzept und Datenschutzerklärung]

- Ich habe die Teilnahmebedingungen und Informationen gelesen und erkläre mich einverstanden.
- Ich habe die Teilnahmebedingungen und Informationen gelesen und erkläre mich nicht einverstanden. (In diesem Fall können Sie nicht an der Befragung teilnehmen.)

Teil I – allgemeine Aspekte, Rahmenbedingungen, digitale Gelingensbedingungen und Outcomes

Angaben zur Veranstaltung und zur Person

Vorab bitten wir Sie, noch einige Angaben zu der Veranstaltung selbst und Ihrer Person zu machen.

Veranstaltungsname	
Name der Dozentin / des Dozenten	
Art der Veranstaltung	<input type="checkbox"/> Vorlesung <input type="checkbox"/> Seminar <input type="checkbox"/> Übung <input type="checkbox"/> Kolloquium <input type="checkbox"/> Kurs <input type="checkbox"/> andere
Aktuelles Semester	
Datum der Befragung	
Alter	
Geschlecht	<input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> andere

[Optionales Element für jedes Item bei einer digitalisierten Veranstaltung]

(Hinweis: Einzusetzen bei Interesse an dem jeweiligen zusätzlichen spezifischen Anteil der Digitalisierung an der jeweiligen Antwort unterhalb des Items mit der Skala, z.B. Anteil an der Aussage: „Die Veranstaltung trug zu einer regelmäßigen Auseinandersetzung mit den Inhalten bei.“)

Welchen Anteil haben die digitalen Lernelemente an dieser Antwort?



PROF. DR. MALTE SCHWINGER, M. SC. HENRIKE KÄRCHNER & M. SC. MAREN GEHLE

IF Wirksamkeitsanalyse, Gutenbergstr. 18, 35032 Marburg
malte.schwinger@uni-marburg.de, henrike.kaerchner@uni-marburg.de, maren.gehle@uni-marburg.de

1) GESAMTURTEIL VERANSTALTUNG

Sie haben an der Veranstaltung teilgenommen und wir möchten Sie bitten, die Veranstaltung hinsichtlich Ihres Gesamturteils zu bewerten.

Wichtig: Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten, wir sind an Ihrer anonymisierten Meinung interessiert.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen über die Veranstaltung zustimmen.

1. Insgesamt beurteile ich die Veranstaltung mit ...
(Gesamturteil allgemein)

Bitte vergeben Sie Schulnoten von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend).

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 ungenügend	5 mangelhaft	4 ausreichend	3 befriedigend	2 gut	1 sehr gut	Kann ich nicht sinnvoll beantworten

2. Das Tempo der Veranstaltung war...
(Gesamturteil Selbstregulation)

viel zu gering	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	viel zu hoch	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------	---

3. Der Stoffumfang der Veranstaltung war...
(Gesamturteil Anforderungen - Stoffumfang)

viel zu gering	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	viel zu hoch	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------	---

4. Die Schwierigkeit dieser Veranstaltung war...
(Gesamturteil Anforderungen - Schwierigkeit)

viel zu gering	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	viel zu hoch	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
----------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	--------------	--

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
5.	Insgesamt bin ich mit dem/der Dozenten/Dozentin als Veranstaltungsleiter/in sehr zufrieden. (Gesamtbeurteilung Dozent/in)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stellen Sie sich vor, diese Veranstaltung ist eine Wahlveranstaltung.						
6.	Ich würde meinen Kommilitonen/ Kommilitoninnen empfehlen, diese Veranstaltung zu besuchen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1) GELINGENSBEDINGUNGEN DIGITAL

Im Folgenden bitten wir Sie, anzugeben, welche spezifischen Aspekte der Veranstaltung Sie als hilfreich bzw. nicht hilfreich empfunden haben.

Praxisbezug

In der Veranstaltung ...		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
7.	... wurde der mögliche Nutzen der Inhalte thematisiert. (Praxisbezug: allgemeine persönliche Nützlichkeit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	...konnte ich Einblicke in spätere berufliche Tätigkeitsfelder erhalten. (Praxisbezug: Berufsnähe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	...konnte ich Einblicke in die Forschungsarbeit des Faches erhalten. (Praxisbezug: Forschungsnähe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Individualisierung

In der Veranstaltung ...		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
10.	...konnte ich selbst entscheiden, wie ich lernen möchte. (Individualisierung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	...konnte ich selbst entscheiden, wie schnell ich lernen möchte. (Individualisierung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	...wurde an mein Vorwissen bzw. an meine Vorerfahrungen angeknüpft. (Individualisierung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Flexibilisierung

		trifft gar nicht zu					trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
13.	Für die Veranstaltung konnte ich räumlich flexibel lernen (z.B. mal in der Uni, mal zu Hause). (Flexibilisierung: Raum)	○	○	○	○	○	○	
14.	...konnte ich zeitlich flexibel lernen (z.B. mal morgens, mal abends). (Flexibilisierung: Zeit)	○	○	○	○	○	○	

Effizienzsteigerung

In der Veranstaltung ...		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
15.	... wurde alles bereitgestellt, so dass ich effizient lernen konnte (z.B. Materialien, Technik). (Effizienzsteigerung - Verfügbarkeit)	○	○	○	○	○	○
16.	... gab es viele Störungen, so dass ich nicht effizient lernen konnte (z.B. nicht verfügbare Inhalte). (Effizienzsteigerung - Störungen)	○	○	○	○	○	○

Interaktion

17. Die in der Veranstaltung eingesetzten Lernformate und -werkzeuge haben mir die Kommunikation mit den anderen VeranstaltungsteilnehmerInnen ...
 (Interaktion: zwischen TeilnehmerInnen)

erschwert	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	erleichtert	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-----------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	--

18. Die in der Veranstaltung eingesetzten Lernformate und -werkzeuge haben dazu geführt, dass ich mit anderen Teilnehmenden.....
 (Interaktion: Zusammenarbeit)

schlechter zusammenarbeiten konnte	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	besser zusammenarbeiten konnte	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	--------------------------------	--

19. Die in der Veranstaltung eingesetzten Lernformate und -werkzeuge haben den Kontakt mit dem/der Dozent/in...
 (Interaktion: Kontakt Dozent/in)

erschwert	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	erleichtert	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-----------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	--

2) OUTCOMES

Nun ist von Interesse, wie Sie die Teilnahme empfunden haben und was Sie in der Veranstaltung gelernt haben.

Partizipation

		trifft gar nicht zu					trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
20.	Insgesamt hat mich die Veranstaltung angeregt, aktiv mitzuarbeiten. (Partizipation: aktive Mitarbeit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

21. An wie vielen Sitzungen dieser Veranstaltungen haben Sie gefehlt?
(Partizipation: Anwesenheit)

<input type="radio"/> 0	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 6	<input type="radio"/> 7	<input type="radio"/> 8	<input type="radio"/> 9	<input type="radio"/> 10	<input type="radio"/> mehr als 10
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------	--------------------------------------

Selbstreguliertes Lernen (SRL) und Motivation

		trifft gar nicht zu					trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
22.	Die Veranstaltung hat mich motiviert, mich regelmäßig während des Semesters mit den Inhalten auseinanderzusetzen. (SRL- kontinuierliches Lernen und Motivation)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
23.	Ich konnte mir beim Lernen für die Veranstaltung Ziele setzen, die ich auch erreichen konnte. (SRL-Planning)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
24.	In der Veranstaltung war mir stets bewusst, wie mein eigener Lernstand war. (SRL-Monitoring)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

		trifft gar nicht zu					trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
25.	Schwierigkeiten beim Lernen für diese Veranstaltung konnte ich stets beheben. (SRL-Regulation/ Kontrolle)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
26.	In der Veranstaltung hatte ich regelmäßig Gelegenheiten, meinen Lernfortschritt und meine Lernergebnisse zu reflektieren. (SRL-Reflexion des Lernprozesses)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Lernzuwachs

27. Mein Wissen über die Themen der Veranstaltung...
(Lernzuwachs- Wissen)

hat sich kaum verändert	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	ist stark gestiegen	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------------	---

28. Mein Interesse über die Themen der Veranstaltung...
(Lernzuwachs- Interesse)

hat sich kaum verändert	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	ist stark gestiegen	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------------	---

29. Meine Fähigkeit, die Inhalte der Veranstaltung in der Praxis anzuwenden...
(Lernzuwachs- Praxisanwendung)

hat sich kaum verändert	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	ist stark gestiegen	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
-------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------------	---

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

30. Was gefiel Ihnen an dieser Veranstaltung besonders gut (+) oder schlecht (-)?
Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und
Anmerkungen nutzen.

Teil II – spezifische Lernformate und -werkzeuge

1) Einschätzung, Kategorisierung sowie Gesamturteil der digitalen Anteile in der Veranstaltung

Bitte geben Sie hier an, ob und welche Art von digitalen Anteilen (u.a. Le(h)rnrformate und -elemente) in der Veranstaltung eingesetzt wurden.

1. Wurden in dieser Veranstaltung digitale Lernanteile eingesetzt?

<input type="radio"/> Ja	<input type="radio"/> Nein	<input type="radio"/> Weiß nicht
-----------------------------	-------------------------------	-------------------------------------

2. Welche digitalen Anteile wurden in dieser Veranstaltung verwendet?

3. In welche Kategorien lassen sich die eben genannten digitalen Anteile einordnen?
(Mehrfachnennungen möglich, Fortsetzung auf den nächsten Seiten)

<input type="radio"/>	Veranstaltungsaufzeichnung (z.B. Vorlesungsmitschnitt hochladen auf Ilias oder Webportale)
<input type="radio"/>	Freie Lernmaterialien [OER – Open Educational Resources] (z.B. Kurse, Kursanwendungen, Kursmodule, (Hyper-)Textdateien, Bilder, Audio, Video, Simulationen)

<input type="radio"/>	E-Portfolio (z.B. via Drupal, EPOS, Evernote, Mahara, Elgg, Pepple Pad, Ilias LMS, WiKis, Weblogs)
<input type="radio"/>	Game-based Learning / Digital Game Based Learning / Educational Games (z.B. Lernspiele, Geocaching)
<input type="radio"/>	Gamification/ Spielelemente (z.B. Quizze, Highscores)
<input type="radio"/>	Inverted Classroom (Online-Phasen und Präsenzphasen)
<input type="radio"/>	Mobiles Lernen (z.B. App zum Vokabellernen)
<input type="radio"/>	Nutzung sozialer Medien / Instant-Messaging-Dienste (z.B. Facebook, WhatsApp, Instagram, Skype, Twitter)
<input type="radio"/>	Online-Peer und kollaboratives Lernen (z.B. Etherpad)
<input type="radio"/>	Adaptives Lernen
<input type="radio"/>	Augmented Reality (AR)
<input type="radio"/>	Simulationsgestütztes Lernen
<input type="radio"/>	Virtual Reality (VR)
<input type="radio"/>	E-Lecture (Office- oder Studio-Setting)

<input type="radio"/>	Online-Veranstaltung (vollständig online)
<input type="radio"/>	Open Course und MOOC
<input type="radio"/>	Lernplattformen (z.B. Ilias, Stud.IP, CLIX, Moodle, OLAT)
<input type="radio"/>	Live-Votings und - Feedback, Umfragen, Lernstandsüberprüfungen, (z.B. via Ilias, Pidgenhole, Pingo)
<input type="radio"/>	(Lehr-)videos (z.B. via YouTube, Ilias)
<input type="radio"/>	Andere: _____

4. In welchem Setting wurden die digitalen Anteile überwiegend eingesetzt?

<input type="radio"/>	innerhalb von Präsenzphasen (z.B. während der Veranstaltung im Veranstaltungsraum)
<input type="radio"/>	außerhalb von Präsenzphasen (z.B. zu Hause, in der Unibibliothek)
<input type="radio"/>	innerhalb und außerhalb von Präsenzphasen

5. Wofür wurden die digitalen Anteile in dieser Veranstaltung verwendet?

Einstellungen gegenüber digitalen Medien

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
6.	Ich lerne lieber analog (z.B. Lesen und Schreiben auf Papier) als digital (z.B. Lesen und Schreiben auf dem Laptop).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gesamtbeurteilung digital

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
7.	Insgesamt bin ich mit dem Einsatz der digitalen Anteile in der Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2) Lernvideos

Im Folgenden möchten wir von Ihnen wissen, wie Sie die eingesetzten Lernvideos in der Veranstaltung beurteilen. Wenn in der Veranstaltung verschiedene Videos gezeigt bzw. produziert wurden, geben Sie bitte an, auf welches Video sie sich beziehen.

Meine folgenden Aussagen beziehen sich auf folgendes Video aus der Veranstaltung:

2a) Konsum

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
1.	Insgesamt bin ich mit dem Video, das in der Veranstaltung gezeigt wurde, zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merkmale

2. Die Länge der Videos war ... (Länge)

zu kurz	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	zu lang	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
---------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	---------	--

3. Wie lange dauerte das gezeigte Video?

Minuten

4. Die technische Qualität (z.B. Schnitt, Auflösung) des Videos war ...
(Qualität)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

5. Die Einbettung des Videos (z.B. passender Zeitpunkt, Vor- und Nachbesprechung) in
der Veranstaltung war ...
(Einbettung in Lehrveranstaltung)

überhaupt nicht sinnvoll	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr sinnvoll	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
--------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------	---

6. Die Verständlichkeit der im Video verwendeten Sprache (z.B. einfache vs. schwierige
Formulierungen) war....
(Verständlichkeit Sprache)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

Cognitive load

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
7.	<p>Ich hatte Schwierigkeiten, dem Video zu folgen.</p> <p>(cognitive load - Gesamt Video)</p>	○	○	○	○	○	○
8.	<p>In dem Video wurden wichtige Informationen (z.B. Einblendung von Keywords, Wiederholung von wichtigen Aussagen) deutlich.</p> <p>(cognitive load - Hervorhebung wichtiger Infos)</p>	○	○	○	○	○	○
9.	<p>Das Video beinhaltete Elemente (z.B. spezielle Musik, häufiger Wechsel des Hintergrunds, viele wechselnde Animationen), auf die man auch verzichten kann.</p> <p>(cognitive load - Entfernung überflüssiger Elemente)</p>	○	○	○	○	○	○

Active learning und Engagement

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
10.	Der Sprecher/ die Sprecherin des Videos hat mit Begeisterung gesprochen. (Engagement und Anstrengungsbereitschaft der Zuhörer)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Das Video regte zur aktiven Auseinandersetzung mit den Inhalten an. (aktives Lernen – gesamt)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	Das Video hat dazu beigetragen, dass ich selbst entscheiden konnte, wie und wann ich lernen möchte. (aktives Lernen-Kontrolle)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.	Das Video beinhaltete interaktive Elemente (z.B. offene Fragen, Quizfragen). (aktives Lernen-Aktivierung durch Interaktion)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

14. Was gefiel Ihnen an dem Video besonders gut (+) oder schlecht (-)?
Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

2b) Produktion

1. Die eigenständige Erstellung und Umsetzung des Lernvideos
fiel mir
(Kompetenz – Erstellung Content)

sehr schwer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sehr leicht	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
	1	2	3	4	5		

Inhalte und Rahmenbedingungen

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
2.	Die Arbeitsaufträge zur Erstellung des Lernvideos waren verständlich. (Arbeitsauftrag - Verständlichkeit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Es wurden ausreichend Hilfsmittel zur Erstellung des Lernvideos (z.B. Anleitungen, Unterstützung durch Dozierende) zur Verfügung gestellt. (Unterstützung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Die verfügbare Zeit für die selbständige Erstellung des Lernvideos war ausreichend. (Organisation - Zeitbedarf)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
5.	Das Erstellen des Lernvideos hat dazu beigetragen, dass die Veranstaltung abwechslungsreicher wurde. (Abwechslung - Veranstaltung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Durch das Erstellen des Lernvideos hatte ich Spaß am Lernen. (spielerisches Lernen-Spaß)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Die eigenständige Erstellung des Lernvideos hat meine Lernmotivation erhöht. (Motivationssteigerung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Die eigenständige Erstellung des Lernvideos regte zur aktiven Auseinandersetzung mit den Inhalten an. (aktives Lernen – gesamt)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
9.	Insgesamt bin ich mit dem erstellten Lernvideo in dieser Veranstaltung zufrieden.	○	○	○	○	○

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

10. Was gefiel Ihnen an dem Erstellen des Lernvideos besonders gut (+) oder schlecht (-)? Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

3) (Selbst-)lernmodul in Lernmanagementsystemen (LMS) (z.B. Ilias, Moodle)

[Basis: Lischka, 2019; In Anlehnung an und Modifizierung des Fragebogens zur Evaluation von E-Learning-/ ILIAS-Pegasus-App-Anwendungen, Universität Hohenheim, Fakultät Agrarwissenschaften WS 19/20]

Im Folgenden möchten wir Sie zu Ihrer Einschätzung zu dem Einsatz des Selbstlernmoduls in der Veranstaltung über das gesamte Semester befragen.

3a) Konsum/ Nutzung

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
1.	Insgesamt bin ich mit dem verwendeten Selbstlernmodul in dieser Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merkmale

2. Die Benutzerfreundlichkeit (z.B: Navigation, Übersichtlichkeit) des Selbstlernmoduls war...
(Usability)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
---------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------	--

3. Die Umsetzung des Selbstlernmoduls (z.B. ansprechend gestaltet, wichtige Informationen enthalten) war ...
(Qualität)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

4. Die Einbettung des Selbstlernmoduls (z.B. passender Zeitpunkt, Vor- und Nachbesprechung) in der Veranstaltung war ...
(Einbettung in die Lehrveranstaltung)

überhaupt nicht sinnvoll	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr sinnvoll	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
--------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------	---

5. Die Verständlichkeit der im Selbstlernmodul verwendeten Sprache (z.B. einfache vs. schwierige Formulierungen) war....
(Verständlichkeit Sprache)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

Inhalte, Lernziele und Nutzung des Selbstlernmoduls

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
6.	Die Inhalte des Selbstlernmoduls trugen zum Verständnis der jeweiligen Sitzungsinhalte bei. (Inhalte - Verständnis)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Bei der Bearbeitung des Selbstlernmoduls war mir stets bewusst, welche Kenntnisse und Fähigkeiten in dem Selbstlernmodul erworben werden sollen. (Fremdregulation - Planung und Lernziele)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Mit den Tests und Lernstandsüberprüfungen innerhalb des Moduls konnte ich stets meinen Lernstand einschätzen. (SRL – Control und Monitoring)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Die Aufgaben und Inhalte des Selbstlernmoduls konnte ich selbstständig bearbeiten. (SRL – Regulation/Control)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PROF. DR. MALTE SCHWINGER, M. SC. HENRIKE KÄRCHNER & M. SC. MAREN GEHLE

IF Wirksamkeitsanalyse, Gutenbergstr. 18, 35032 Marburg
malte.schwinger@uni-marburg.de, henrike.kaerchner@uni-marburg.de, maren.gehle@uni-marburg.de

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu		Kann ich nicht sinnvoll beantworten
10.	Die direkte Rückmeldung bei der Bearbeitung des Selbstlernmoduls (z.B. Anzeige richtig oder falsch ausgefüllter Lücken) empfand ich als sinnvoll. (Feedback)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Ich werde das Selbstlernmodul auch nach Beendigung der Veranstaltung zum Lernen oder Nachschlagen nutzen. (Nutzung - Nachhaltigkeit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3b) Produktion

1. Die eigenständige Erstellung und Umsetzung des Selbstlernmoduls
(z.B.: Gestaltung von Seiten) fiel mir
(Kompetenz – Erstellung Content)

sehr schwer	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr leicht	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
----------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------	---

Inhalte und Rahmenbedingungen

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
2.	Die Arbeitsaufträge zur Erstellung des Selbstlernmodus waren verständlich. (Arbeitsauftrag - Verständlichkeit)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Es wurden ausreichend Hilfsmittel zur Erstellung des Selbstlernmodus (z.B. Anleitungen, Unterstützung durch Dozierende) zur Verfügung gestellt. (Unterstützung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
4.	Die verfügbare Zeit für die selbständige Erstellung des Selbstlernmoduls war ausreichend. (Organisation - Zeitbedarf)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
5.	Insgesamt bin ich mit dem erstellten Selbstlernmodul in dieser Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

6. Was gefiel Ihnen an dem Selbstlernmodul besonders gut (+) oder schlecht (-)? Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

4) Game-based Learning

Im Folgenden möchten wir Sie um Ihre Einschätzung hinsichtlich des in der Veranstaltung verwendeten digitalen Lernspiels bitten.

4a) Konsum

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
1.	Insgesamt bin ich mit dem verwendeten digitalen Lernspiel in dieser Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merkmale

2. Bitte geben Sie im Folgenden an, welche Art von digitalem Lernspiel im Rahmen der besuchten Lehrveranstaltung eingesetzt wurde (Mehrfachnennung möglich).

<input type="radio"/>	Quiz
<input type="radio"/>	Simulation
<input type="radio"/>	Educaching
<input type="radio"/>	Augmented Reality
<input type="radio"/>	Gestenbasiertes Spiel

Fortsetzung auf der nächsten Seite

<input type="radio"/>	Action-, Abenteuer- oder Rollenspiel
<input type="radio"/>	Massively Multiplayer Online Game (MMOG)
<input type="radio"/>	Andere: _____

3. Die technische Qualität (z.B. Auflösung, reibungsloser Einsatz) des digitalen Lernspiels war ...
(Qualität - Technik)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

4. Die Umsetzung des digitalen Lernspiels (z.B. ansprechend gestaltet, wichtige Informationen enthalten) war ...
(Qualität - Gestaltung)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

5. Die Einbettung des digitalen Lernspiels (z.B. passender Zeitpunkt, Vor- und Nachbesprechung) in der Veranstaltung war ...
(Einbettung in Lehrveranstaltung)

überhaupt nicht sinnvoll	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sehr sinnvoll	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
	1	2	3	4	5		

6. Das digitale Lernspiel war...
(Entertainment)

überhaupt nicht unter- haltsam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sehr unter- haltsam	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
	1	2	3	4	5		

Inhalte und Rahmenbedingungen

						trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
7.	Das digitale Lernspiel regte zur aktiven Auseinandersetzung mit den Inhalten an. (aktives Lernen – gesamt)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
8.	Das digitale Lernspiel beinhaltet interaktive Elemente. (aktives Lernen-Aktivierung durch Interaktion)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Die Inhalte des digitalen Lernspiels trugen zum Verständnis der jeweiligen Sitzungsinhalte bei. (Inhalte - Verständnis)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	Die Aufgaben des digitalen Lernspiels konnte ich selbstständig bearbeiten. (SRL-Regulation/Control)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Das digitale Lernspiel hat dazu beigetragen, dass die Veranstaltung abwechslungsreicher wurde. (Abwechslung - Veranstaltung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu		Kann ich nicht sinnvoll beantworten
12.	Durch den Einsatz des digitalen Lernspiels hatte ich Spaß am Lernen. (spielerisches Lernen-Spaß)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
13.	Der Einsatz des digitalen Lernspiels hat meine Lernmotivation erhöht. (Motivationssteigerung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

14. Was gefiel Ihnen an dem digitalen Lernspiel besonders gut (+) oder schlecht (-)? Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

5) Abstimmungssystem

Im Folgenden möchten wir Sie um Ihre Einschätzung hinsichtlich des in der Veranstaltung verwendeten Abstimmungssystems bitten. Bitte geben Sie hierzu zunächst an, um welches Abstimmungssystem es sich handelt.

In der Veranstaltung wurde folgendes Abstimmungssystem eingesetzt:

5a) Konsum

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
1.	Insgesamt bin ich mit dem verwendeten Abstimmungssystem in dieser Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merkmale

2. Die Benutzerfreundlichkeit (z.B: Übersichtlichkeit) des Abstimmungssystems war... (Usability)

sehr schlecht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
	1	2	3	4	5		

3. Die Einbettung des Abstimmungssystems (z.B. passender Zeitpunkt) in der Veranstaltung war ...
(Einbettung in Lehrveranstaltung)

überhaupt nicht sinnvoll	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr sinnvoll	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
--------------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	------------------	---

4. Die technische Umsetzung des Abstimmungssystems in der Veranstaltung (z.B. reibungsloser Einsatz) funktionierte...
(technische Umsetzung)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

5. Die Verständlichkeit der im Abstimmungssystem verwendeten Sprache (z.B. einfache vs. schwierige Formulierungen) war....
(Verständlichkeit Sprache)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
6.	Mit Hilfe des Abstimmungssystems konnte ich stets meinen Lernstand einschätzen. (SRL – Control und Monitoring)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Dank des verwendeten Abstimmungssystems war mir stets bewusst, welche Kenntnisse und Fähigkeiten in der Veranstaltung erworben werden sollen. (Planung und Lernziele)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Das Abstimmungssystem hat zum Verständnis der jeweiligen Sitzungsinhalte beigetragen. (Inhalte - Verständnis)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Die Ergebnisse des Abstimmungssystems wurden ausreichend besprochen. (Inhalte - Nachbesprechung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
10.	Der Einsatz des Abstimmungssystems hat dazu beigetragen, dass die Veranstaltung abwechslungsreicher wurde. (Abwechslung - Veranstaltung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Der Einsatz des Abstimmungssystems hat zum regelmäßigen Austausch zu den Kursinhalten mit meinen Kommilitonen beigetragen. (Austausch - Kursinhalte)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	Die direkte Rückmeldung bei der Bearbeitung von Fragen (z.B. Anzeige richtiger oder falscher Antworten) empfand ich als sinnvoll. (Feedback)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.	Das Abstimmungssystem hat zur Strukturierung der jeweiligen Veranstaltungsinhalte beigetragen. (Struktur)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

14. Was gefiel Ihnen an dem Abstimmungssystem besonders gut (+) oder schlecht (-)? Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

6) Virtual Reality

Im Folgenden möchten wir Sie um Ihre Einschätzung hinsichtlich der in der Veranstaltung eingesetzten Virtual Reality bitten. Vorab bitten wir Sie, sofern Ihnen dies bekannt ist, anzugeben, mit welcher Hardware und welcher Software die virtuelle Umgebung realisiert wurde.

Hardware

(**Art der VR - Brille** (z.B. Oculus Rift, HTC Vive, HTC Vive Pro, Microsoft HoloLens, Sony Playstation VR, Samsung Gear VR, Google Daydream/Cardboard, Valve Index oder Standalone-Headsets (z.B. Oculus Go)); **Art des Einsatzgerätes** (z.B. Smartphone, Tablet, Computer oder Konsole))

Anwendungssoftware

(**Art der Anwendung** (z.B. App, Spiel); **Art des Settings** (z.B. Besuch eines virtuellen Museums, Spinnenexposition zur Angstreduktion))

Im Folgenden wird die Abkürzung VR für Virtual Reality verwendet.

Gesamturteil

		Ich stimme ...				Kann ich nicht sinnvoll beantworten
		überhaupt nicht zu	eher nicht zu	eher zu	voll zu	
1.	Insgesamt bin ich mit dem verwendeten VR-Element in dieser Veranstaltung zufrieden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Merkmale

2. Die Benutzerfreundlichkeit der **VR-Anwendungssoftware** (z.B. Übersichtlichkeit der virtuellen Umgebung) war...
(Usability - Software)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

3. Die Benutzerfreundlichkeit der **VR-Hardware** (z.B. der VR-Brille) war...
(Usability- Hardware)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

4. Die technische Umsetzung der virtuellen Umgebung war (z.B. ansprechend gestaltet, wichtige Informationen enthalten) ...
(Qualität)

sehr schlecht	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	sehr gut	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------	---

5. Die Einbettung der VR (z.B. passender Zeitpunkt, Vor- und Nachbesprechung) in der Veranstaltung war...
(Einbettung in die Lehrveranstaltung)

überhaupt nicht sinnvoll	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sehr sinnvoll	<input type="radio"/> Kann ich nicht sinnvoll beantworten
	1	2	3	4	5		

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
6.	Der Einsatz der VR hat mir geholfen, komplexe Zusammenhänge zu erfahren. (Erfahrungsbarmachung komplexer Zusammenhänge)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Der Einsatz der VR hat mir geholfen, aufeinanderfolgende Prozesse zu verstehen. (Verständnis für Prozesse)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Durch den Einsatz der VR sind mir konkrete praktische Kenntnisse vermittelt worden. (Praktische Kenntnisse)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
9.	Durch den Einsatz der VR konnte ich bestimmte Fähigkeiten trainieren. (Training Fähigkeiten)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	Die VR-Inhalte trugen zum Verständnis der jeweiligen Sitzungsinhalte bei. (Inhalte - Verständnis)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.	Bei der VR-Nutzung war mir stets bewusst, welche Kenntnisse und Fähigkeiten erworben werden sollen. (Fremdregulation - Planung und Lernziele)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.	Die VR-Aufgaben konnte ich selbstständig bearbeiten. (SRL – Regulation/Control)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Im Folgenden interessieren wir uns dafür, wie Sie sich selbst in der virtuellen Welt wahrgenommen haben und wie die virtuelle Umgebung auf Sie gewirkt hat.

		trifft gar nicht zu				trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
13.	Ich hatte das Gefühl, Teil der virtuellen Welt zu sein. (VR – Immersion)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14.	Ich habe mich ganz auf die Inhalte der virtuellen Welt fokussiert. (VR- Immersion)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15.	Ich hatte das Gefühl, dass ich Einfluss auf die virtuelle Welt nehmen konnte (z.B. dass meine Handlungen stimmig mit Veränderungen in der virtuellen Welt waren). (VR- Plausibilität)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16.	Ich erhielt Feedback auf verschiedenen Sinnesebenen, das zu einem wirklichkeitsgetreuen Erleben verhalf. (VR- Plausibilität)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

		trifft gar nicht zu					trifft voll zu	Kann ich nicht sinnvoll beantworten
17.	Die Umgebung war wirklichkeitsnah gestaltet (z.B. naturgetreue, wahr erscheinende Darstellung von Elementen). (VR- Wiedergabetreue)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18.	Ich verspürte Unwohlsein (z.B. Übelkeit, Schwindel). (VR- motion sickness)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Anmerkungen und Verbesserungsvorschläge

19. Was gefiel Ihnen am Einsatz der VR besonders gut (+) oder schlecht (-)?
Gerne können Sie den Platz auch für Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anmerkungen nutzen.

Literatur

Evaluationsdesign, -modell und -prozess

- Helmke, A. & Schrader, F.-W. (2011). Vom Angebots-Nutzungs-Modell zur Unterrichtsentwicklung. In A. Bartz, H.-J. Brandes & S. Engelke (Hrsg.), *Praxishilfen für die mittlere Führungsebene in der Schule* (S. 3-6). Köln: Carl Link Verlag.
- Klingenberg, A. (2017). Die Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ und der „Referenzrahmen Informationskompetenz“ des Deutschen Bibliotheksverbandes. *o-bib. Das offene Bibliotheksjournal/Herausgeber VDB*, 4, 62-75.
- Kultusministerkonferenz (2019). *Empfehlungen zur Digitalisierung in der Hochschullehre*. Zugriff am 20.09.2019 unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2019/BS_190314_Empfehlungen_Digitalisierung_Hochschullehre.pdf
- Seidel, T. (2014). Angebots-Nutzungs-Modelle in der Unterrichtspsychologie. Integration von Struktur- und Prozessparadigma. *Zeitschrift für Pädagogik*, 60, 850-866.
- Wannemacher, K., Jungermann, I., Scholz, J., Tercanli, H. & Villiez, A. (2016). *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr.15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung

Basis des „Modularen Fragebogens zur Evaluation von digitalen Lehr-Lern-Szenarien (Studierende)“

Teil 1 des Fragebogens für Studierende

- Hense, J., Raser, M. & Treppesch, C. (2015). *Modularer Gießener verhaltensbasiertes Lehrveranstaltungsrückmeldungsinstrument Kernfragebogen und E-Learning (MoGLi-KE)*. Servicestelle Lehrevaluation: Justus-Liebig – Universität Gießen.
- Staufenbiel, T. (o.D.). *Fragebogen zur Evaluationen von Seminaren (FESEM)*. Servicestelle Lehrevaluation: Philipps-Universität Marburg.

Teil 2 des Fragebogens

Baustein Lernvideos:

- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, 15, 1-6. doi: 10.1187/cbe.16-03-0125
- Ebner, M., Schön, S. (2017). Lern- und Lehrvideos: Gestaltung, Produktion, Einsatz. In K. Wilbers & A. Hohenstein (Hrsg.), *Handbuch E-Learning. Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis – Strategien, Instrumente, Fallstudien* (S. 1-14). Köln: Deutscher Wirtschaftsdienst.

- Kreidl, C. (2011). *Akzeptanz und Nutzung von E-Learning Elementen an Hochschulen. Gründe für die Einführung und Kriterien der Anwendung von E-Learning*. Münster: Waxmann.
- Laurillard, D. (2002). *Rethinking university teaching: A conversational framework for the effective use of learning technologies*. New York: Taylor & Francis.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering Education*, 93(3), 223-231.

Baustein Selbstlernmodul:

In Anlehnung an den Fragebogen zur Evaluation von E-Learning-/ ILIAS-Pegasus-App-Anwendungen, Universität Hohenheim, Fakultät Agrarwissenschaften WS 19. Zugriff am 02.08.2019 unter https://agrar.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/agrar/Studium/Lehrevaluierung/Fragebogen_E-Learning.pdf

- Friedrich, H.F. & Mandl, H. (1997). Analyse und Förderung selbstgesteuerten Lernens. In F.E. Weinert & H. Mandl (Hrsg.), *Psychologie der Erwachsenenbildung - Enzyklopädie der Psychologie, D, Serie I, Pädagogische Psychologie, Band 4: Erwachsenenbildung* (S. 237-293). Göttingen: Hogrefe.
- Hattie, J. A. C. (2009). *Visible learning: A synthesis of 800+ meta-analyses on achievement*. Oxford: Routledge.
- Hauske S., Schwabe G., Bernstein A. (2010) Wiederverwendung multimedialer und online verfügbarer Selbstlernmodule in der Wirtschaftsinformatik: Lessons Learned. In: Breitner M., Lehner F., Staff J., Winand U. (Hrsg.). *E-Learning 2010*. Physica, Heidelberg
- Lischka, K. (2019). Entwicklung eines Lernsystems–Überblick, Aufbereitung und Integration von Lernmodulen. In J. M. Leimeister & K. David (Hrsg.), *Chancen und Herausforderungen des digitalen Lernens* (S. 167-181). Berlin: Springer.
- Pekrun, R., Cusack, A., Murayama, K., Elliot, A. J., & Thomas, K. (2014). The power of anticipated feedback: Effects on students' achievement goals and achievement emotions. *Learning and Instruction*, 29, 115-124.
- Simons, P. R. J. (1992). Lernen selbständig zu lernen – ein Rahmenmodell. In H. Mandl & H. F. Friedrich (Hrsg.), *Lern- und Denkstrategien. Analyse und Intervention*. Göttingen: Hogrefe.

Baustein Game-based Learning:

- Wannemacher, K., Jungermann, I., Scholz, J., Tercanli, H. & Villiez, A. (2016). *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr.15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung
- Le, S. & Weber, P. (2011). Game-Based learning. In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*, Zugriff am 21.04.2020 unter <https://l3t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/view/79/38>

Baustein Abstimmungssysteme:

Live-Voting im Hörsaal. (o. D.) Abgerufen am 20. März 2020 von https://www.th-koeln.de/hochschule/live-voting-im-hoersaal_54484.php

Witt, H. (2014). Abstimmungstools (Didaktik), Zugriff am 21.04.2020 unter <https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/abstimmungssysteme>

Baustein Virtual Reality:

Bente, G., Krämer, N. C., & Petersen, A. (Eds.). (2002). *Virtuelle Realitäten*. Hogrefe Verlag.

Virtuelle Realität. (o. D.) Abgerufen am 20. März 2020 von <https://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/>

Wannemacher, K., Jungermann, I., Scholz, J., Tercanli, H. & Villiez, A. (2016). *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr.15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung