

Inhalt

1. Einleitung	5
1.1 Begriffe: E-Learning und Blended Learning	5
1.2 E-Learning-Einsatz an Hochschulen	6
1.3 Weshalb E-Learning oder Blended Learning an Hochschulen?	7
1.4 Defizite beim E-Learning an Hochschulen	9
1.5 Erkenntnisinteresse	11
1.6 Vorgehensweise/Methodik	12
1.7 Aufbau der Arbeit	13
2. Didaktische Gestaltung von Blended Learning	15
2.1 Didaktische Ansätze zur Förderung von Emotionen	15
2.1.1 Der FEASP-Ansatz	15
2.1.2 Der ECOLE-Ansatz	20
2.1.3 Das IEMEL-Modell	22
2.1.4 Offene Fragen	23
2.2 WebQuests	25
2.2.1 Elemente eines WebQuests	26
2.2.2 WebQuest Beispiele	27
2.2.2.1 WebQuest „Platonische Körper“	27
2.2.2.2 WebQuest „Größen“	31
2.2.3 Lerntheoretische Einordnung von WebQuests	35
2.2.4 Problemorientiertes Lernen und WebQuests	39
3. Emotionen und Lernen	43
3.1 Emotionen in der (Pädagogischen) Psychologie	43
3.1.1 Definition von Emotion	44
3.1.2 Welche Emotionen treten in Lernsituationen auf?	49
3.1.3 Welche Rolle spielen Emotionen in Lernsituationen?	54
3.1.3.1 Empirische Befunde	55
3.1.3.2 Theoretische Annäherung: Motivation und Emotion	64
3.2 Emotionen in der Hirnforschung	70
3.2.1 Die Bedeutung der Emotionen in Lernsituationen	71
3.2.2 Zur Bedeutung der Erkenntnisse für die vorliegende Arbeit	74
3.3 Fazit	75
4. Blended Learning mit WebQuests aus emotionstheoretischer Sicht	79
4.1 Anforderungen an die einzelnen Elemente des WebQuests	82
4.1.1 Thema und Aufgabe	83
4.1.2 Ressourcen/Materialien	85
4.1.3 Prozess	85
4.1.4 Evaluation und Präsentation	88
4.1.5 Gruppenarbeit	90
4.2 Anforderungen an die Elemente des WebQuests im Überblick	91
5. Umsetzung eines Blended Learning-Seminars mit WebQuests	93
5.1 Ablauf des Blended Learning-Seminars	93
5.2 Exkurs: Anforderungen an die mediale Gestaltung	94
5.2.1 Bedienbarkeit/Usability	95
5.2.2 Screen Design	96
5.2.2.1 Textgestaltung	96
5.2.2.2 Farbwahl	99

5.2.3 Anforderungen an die mediale Gestaltung im Überblick	100
5.3 Mediale Gestaltung des WebQuests	100
5.4 Didaktische Gestaltung des WebQuests	101
5.4.1 Thema und Aufgabe	102
5.4.2 Ressourcen/Materialien	104
5.4.3 Prozess	106
5.4.4 Evaluation und Präsentation	108
5.4.5 Gruppenarbeit	108
6. Empirische Überprüfung	111
6.1 Untersuchungsdesign	111
6.2 Weitere Variablen eines Blended Learning mit emotionaler Wirkung	115
6.2.1 Selbstregulation und Prokrastination	115
6.2.2 Interesse	117
6.2.3 Vorwissen	118
6.2.4 Computerbezogene Personenvariablen	118
6.2.5 Mediale Gestaltung	120
6.2.6 Lernklima	122
6.3 Darstellung der Variablen im Modell	122
6.3.1 Lernervariablen	123
6.3.2 Lernumgebungsvariablen	124
6.4 Stichprobe	127
6.5 Messinstrumente und Untersuchungsablauf	127
7. Entwicklung der Messinstrumente	129
7.1 Allgemeine Vorgehensweise	129
7.1.1 Itemformulierung	130
7.1.2 Skalenniveau und Anzahl der Skalenstufen	130
7.1.3 Anordnung der Items	131
7.1.4 Itemanalyse	131
7.2 Konstruktion der Selbstberichtsskalen	132
7.2.1 Emotionen	133
7.2.1.1 Lernfreude	136
7.2.1.2 Langeweile	138
7.2.1.3 Angst	141
7.2.1.4 Ärger	142
7.2.2 Motivation	144
7.2.2.1 Intrinsische Motivation	145
7.2.2.2 Kompetenz	146
7.2.2.3 Autonomie	147
7.2.2.4 Soziale Eingebundenheit	148
7.2.2.5 Druck	148
7.2.3 Selbstregulation	150
7.2.4 Prokrastination	151
7.2.5 Interesse	152
7.2.6 Computerangst	155
7.2.7 Computerplayfulness	156
7.2.8 Computerselbstwirksamkeit	157
7.2.9 Elemente des WebQuests	159
7.2.9.1 Thema und Aufgabe	159
7.2.9.2 Ressourcen/Materialien	163
7.2.9.3 Prozess	164
7.2.9.4 Evaluation und Präsentation	168

7.2.9.5 Gruppenarbeit.....	169
7.2.10 Mediale Gestaltung	170
7.2.10.1 ScreenDesign.....	170
7.2.10.2 Bedienbarkeit/Usability	171
7.2.11 Lernklima	174
7.2.12 Übersicht der Skalen und Subskalen.....	176
8. Ergebnisse	179
8.1 Ausprägungen der Lernemotionen.....	179
8.2 Zusammenhänge der WebQuest-Elemente mit Lernemotionen	182
8.2.1 Aufgabe	184
8.2.2 Ressourcen/Materialien.....	184
8.2.3 Prozess.....	185
8.2.4 Evaluation und Präsentation.....	186
8.2.5 Gruppenarbeit.....	186
8.2.6 WebQuest-Elemente und Ärger.....	187
8.2.7 WebQuest-Elemente und Kompetenzerleben	188
8.3 Intrinsiche Motivation und Lernemotionen.....	190
8.4 Die Rolle weiterer Variablen.....	194
8.4.1 Selbstregulation und Prokrastination	195
8.4.2 Interesse.....	197
8.4.3 Computerbezogene Personenvariablen	198
8.4.4 Mediale Gestaltung	202
8.4.5 Lernklima	204
8.5 Zusammenfassung der Ergebnisse	205
9. Erkenntnisse der Arbeit und Empfehlungen für die pädagogische Praxis	209
10. Ausblick.....	215
Literatur	217