

## 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 Intrinsische 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