

Inhalt

1 Einleitung.....	11
Theoretische Grundlagen.....	13
2 Evaluation von eLearning-Produkten/Prozessen.....	15
<i>Horst O. Mayer</i>	
2.1 Vorbemerkungen.....	15
2.2 Zum Begriff Evaluation.....	16
2.2.1 Definition.....	16
2.2.2 Verschiedene Ebenen der Evaluation	16
2.2.3 Evaluationsformen.....	17
2.3 Evaluationsverfahren.....	18
2.3.1 Vergleichsgruppen.....	18
2.3.2 Kriterienkatalog.....	19
2.3.3 Expertenbeurteilung.....	20
2.3.4 Rezensionen.....	20
2.4 Grenzen der Evaluation.....	21
2.5 Resümee.....	21
2.6 Literatur.....	22
3 Summative Evaluation von eLearning.....	25
<i>Horst O. Mayer</i>	
3.1 Vorbemerkungen.....	25
3.2 Das Forschungsdesign.....	25
3.3 Versuchsdurchführung.....	28
3.4 Subjektive Beurteilung der Lern-CD.....	33
3.5 Zusammenfassung.....	35
3.6 Literatur.....	36

4 Formative Evaluation von eLearning: Grundlagen und Anwendungsbeispiele.....	39
<i>Jan Ulrich Hense</i>	
4.1 Einleitung.....	39
4.2 Was ist formative Evaluation?.....	40
4.3 Umsetzung formativer Evaluationen von eLearning.....	41
4.4 Ansatzpunkte der Verbesserung von eLearning durch formative Evaluation.....	43
4.4.1 Verbesserung von Konzept, Umsetzung oder Implementierung?.....	44
4.4.2 Verbesserung welcher curricularen Merkmale?.....	46
4.5 Theoriebezug bei der formativen Evaluation von eLearning.....	48
4.5.1 Prozessmodelle des eLearning.....	49
4.5.2 Didaktische Grundposition beim eLearning.....	52
4.6 Zwei Beispiele aus der Praxis.....	54
4.6.1 Formative Evaluation von Digital Learning Games in der Konzeptphase durch kriteriengestützte Expertenanalysen.....	54
4.6.2 Formative Evaluation eines Blended-Learning-Seminars in der Pilotphase durch Lerntagebücher und Teilnehmerbefragungen.....	56
4.7 Ausblick.....	58
4.8 Literatur.....	59
5 Evaluation von ePlanspielen und digitalen Lernspielen.....	61
<i>Willy Christian Kriz</i>	
5.1 Plan- und Lernspiele.....	61
5.1.1 Planspielmethoden und ePlanspiele.....	61
5.1.2 Beispiele für die Verknüpfung von Planspiel und eLearning.....	71
5.1.3 Lernspiele, Serious Games und Game Based eLearning.....	73
5.2 Evaluation von Planspielen, ePlanspielen und digitalen Lernspielen.....	76
5.2.1 Theoriebasierte Evaluation von Planspielen und die Funktion logischer Modelle.....	78
5.2.2 Beispiel: logisches Modell von Simgame	80
5.2.3 Defizite der Evaluation von ePlanspielen.....	82
5.2.4 Beispiel: Aktuelle Evaluationstrends beim Fernplanspiel MARGA.....	83
5.3 Fazit.....	85
5.4 Literatur.....	86
6 Ein Generisches Modell zur Evaluation von Mikrolern-Prozessen.....	97
<i>Wolfgang Hagleitner & Theo Hug</i>	
6.1 Einleitung	97
6.2 GEM - Ein Generische Evaluations-Modell.....	98
6.2.1 Das Grundkonzept von GEM.....	98

6.2.2 Methodentriangulation als Konvergenz- bzw. Komplementaritätsmodell.....	100
6.3 Das Grundkonzept von GEM.....	102
6.3.1 Qualitativer Zugang.....	102
6.3.2 Quantitativer Zugang.....	104
6.3.3 Logfiles	106
6.3.4 Die Schnittbereiche.....	110
6.4 Ausblick.....	111
6.5 Literatur.....	113
Praxisbeispiele.....	117
7 eLearning – Qualität und Evaluation von Konzepten in der Praxis.....	119
<i>Peter Littig</i>	
7.1 Qualität und Evaluation von eLearning Konzepten aus Sicht eines Anbieters beruflicher Aus- und Weiterbildung.....	119
7.1.1 eLearning: Aus Erfahrung klug geworden?.....	120
7.1.2 Evaluation in der Praxis: ein hochkomplexer Prozess.....	122
7.1.3 Praxisbeispiele aus dem Arbeitsfeld der DEKRA Akademie.....	127
7.1.4 Conclusio.....	141
7.2 Literatur.....	141
8 Evaluation eines Schulungsprogramms zur Ausbildung von E-Tutoren	143
<i>Stéphanie Gretsche, Jan Hense & Heinz Mandl</i>	
8.1 Problemstellung.....	143
8.2 Anforderungen an E-Tutoren.....	144
8.3 Problemorientierte Gestaltung von virtuellen Lernszenarien	145
8.4 Ein Online-Kurs zur professionellen Ausbildung von E-Tutoren.....	147
8.4.1 Zielgruppe.....	147
8.4.2 Lernziele.....	147
8.4.3 Didaktisches Konzept.....	148
8.4.4 Aufbau und Ablauf.....	148
8.5 Evaluation des Online-Kurses zur Ausbildung von E-Tutoren.....	151
8.6 Fragestellungen.....	152
8.7 Methode.....	153
8.7.1 Stichprobe.....	153
8.7.2 Untersuchungsdesign und Instrumente.....	153
8.7.3 Auswertungsverfahren.....	154
8.8 Ergebnisse der modulspezifischen Evaluation.....	155

8.8.1 Modul 1 „Aufgaben des E-Tutors“	155
8.8.2 Modul 2 „Mediendidaktische Grundlagen“	156
8.8.3 Modul 3 „Individuell Lernende“	158
8.8.4 Modul 4 „Lerngruppen“	159
8.8.5 Modul 5 „Technische Grundlagen“	161
8.9 Ergebnisse der abschließenden Gesamtevaluation	162
8.9.1 Akzeptanz des Kurses und der Gruppenarbeit	163
8.9.2 Zufriedenheit mit Kursaufbau, Betreuung und Plattform	164
8.9.3 Lernerfolg und Nützlichkeit	165
8.10 Diskussion und Konsequenzen	166
8.11 Literatur	168
9 Kontinuierliche Qualitätsentwicklung eines Methodenkurses - Von der Präsenz zur E-Lehre	171
<i>Gabi Reinmann, Alexander Florian & Silvia Sippel</i>	
9.1 Von der Qualitätssicherung zur Qualitätsentwicklung	171
9.1.1 Evaluation zur Qualitätssicherung	171
9.1.2 Evaluation zur Qualitätsentwicklung	172
9.2 Fallbeispiel: Kurs zur Qualitativen Sozialforschung	173
9.2.1 Die Didaktik des Kurses	173
9.2.2 Das Assessment des Kurses	174
9.2.3 Die Entwicklung des Kurses im Überblick	175
9.3 Zyklen der Qualitätsentwicklung im Fallbeispiel	176
9.3.1 Entwicklungszyklen in der Blended Learning-Variante	176
9.3.2 Entwicklungszyklus in der eLearning-Variante	177
9.4 Lehren für die Qualitätsentwicklung aus dem Fallbeispiel	179
9.5 Literatur	180
10 Evaluation des Projektes „i-literacy“	183
<i>Hannah Dürnberger, Theresia Meyer & Anna-Maria Schmidt</i>	
10.1 Evaluationskontext: i-literacy	183
10.2 Evaluationskonzept	185
10.3 Ziele der Evaluation	185
10.4 Evaluationsmethoden	186
10.5 Evaluationsergebnisse	189
10.5.1 Nutzungszahlen	189
10.5.2 Ergebnisse des Usability-Tests	191
10.5.3 Ergebnisse der Online-Umfrage und Interviews	193

10.6 Zusammenfassung und Verbesserungsvorschläge.....	196
10.7 Ausblick und Konzept für eine angebotsbegleitende formative Evaluation.....	197
10.8 Literatur.....	198
11 Evaluation von Bedienoberflächen für eLearning Applikationen.....	201
<i>Guido Kempter</i>	
11.1 Einleitung.....	201
11.2 Kriterien zur Evaluation von Bedienoberflächen.....	202
11.2.1 Konsistenz als Evaluationskriterium.....	202
11.2.2 Kontrolle als Evaluationskriterium.....	205
11.3 Verfahren zur Evaluation von Bedienoberflächen.....	208
11.3.1 Experteninspektion.....	208
11.3.2 Benutzertests.....	211
11.4 Mögliche Widersprüche in den Evaluationsergebnissen.....	214
11.5 Literatur.....	215
12 Einflussfaktoren auf die Nutzung und Akzeptanz von eLearning-Angeboten.....	221
<i>Christian Kreidl & Ullrich Dittler</i>	
12.1 Einleitung und Überblick.....	221
12.2 Mögliche Einflussfaktoren.....	222
12.2.1 Didaktische Gestaltung.....	222
12.2.2 Organisatorische Gestaltung.....	224
12.2.3 Sonstige Faktoren.....	226
12.3 Darstellung der Untersuchung.....	227
12.3.1 Methodik und Stichprobe.....	227
12.3.2 Ausgewählte Ergebnisse.....	229
12.3.3 Wie wird das eLearning-Angebot wahrgenommen?.....	229
12.3.4 Welche Faktoren haben den größten Einfluss?.....	230
12.3.5 Wahrnehmung oder Wirklichkeit?.....	232
12.4 Fazit und Zusammenfassung.....	234
12.5 Literatur.....	234
13 Die NetGeneration im Studium?.....	237
<i>Oliver Strunk & Ullrich Dittler</i>	
13.1 Einleitung.....	237
13.2 NetGeneration und Digital Natives.....	238
13.3 Das Lernverhalten der NetGeneration.....	240

13.3.1 Zielsetzung der Studie.....	240
13.3.2 Untersuchungsmethode der Studie.....	241
13.3.3 Vorstellung des Fragebogens und der Fragekomplexe.....	242
13.3.4 Organisation und Durchführung der Studie.....	243
13.4 Ergebnisse der Studie	244
13.5 Fazit	251
13.5.1 Ist eine NetGeneration an der Hochschule angekommen?.....	251
13.5.2 Wie schätzen Studierende die studienbezogene Integration Neuer Medien ein?.....	252
13.5.3 Welche Konsequenzen ergeben sich durch das tatsächliche Mediennutzungs- und Lernverhalten Studierender für die Lehr- und Lernunterstützung?.....	252
13.6 Literatur.....	253
14 Autorinnen und Autoren der Beiträge.....	255