

Instruktion beim Einsatz einer App - GLOBAL CHANGE

Einen anderen Blickwinkel nimmt das Projekt zur Untersuchung eines angemessenen Maßes an Instruktion beim Einsatz einer App ein. Dabei möchten wir als interdisziplinäres Team durch ein (Quasi-)Experiment mit Prä- und Post-Test angemessene Wege des Erwerbs von vertieftem Fachwissen und systemischem Denken von Studierenden mit Hilfe einer App zum Global Change untersuchen. Nicht nur zur Datenaufnahme soll das geplante Projekt mit dem Zentrum für Didaktik der Biologie der Universität Münster sowie mit dem App-Entwickler, Prof. Sebastian Leuzinger an der AUT University New Zealand, kooperieren.

Einerseits kann erwartet werden, dass Lernende den stärksten Gewinn aus dem Einsatz der App ziehen, wenn sie selbstbestimmt und selbstgesteuert mit der App arbeiten und wenige, strukturierende Arbeitsaufträge, gemäß einem forschend-entdeckenden Lernparadigma, bekommen (vgl. Deci & Ryan 1993). Andererseits könnte eine selbständige Erkundung der App zu einem lernhemmenden cognitive load führen, da Lernende sowohl Informationen aus der App ziehen als auch ihren eigenen Lernweg selbst bestimmen müssen (Moreno 2005). Es stellt sich nun die Frage, ob Lernende wirksamer durch ein direktiv-instruktives oder ein non-direktives, offenes Verfahren beim Erwerb von vertieftem Fachwissen und systemischem Denken mit Hilfe einer App gefördert werden können.

Projektteam: Roman Asshoff, Christiane Konnemann, Werner Rieß, Nadine Tramowsky