

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>9</b>
1.1	Problemstellung	9
1.2	Bekannte Lösungen	15
1.3	Die Vorlesungsaufzeichnung (VAZ)	16
1.4	Lernszenarien mit VAZ	18
<b>2</b>	<b>Vorbereitung der Forschungsarbeit</b>	<b>23</b>
2.1	Forschungsbedarf	23
2.2	Zwei Forschungsfragen	24
2.3	Forschungsansatz: Design-Based-Research (DBR)	26
2.4	Von der Forschungsfrage zum Design-Framework	30
2.4.1	Entwurfsphase: Didaktisches Design	30
2.4.2	Umsetzungs- & Analysephase: Design-Experiment	33
2.4.3	Interpretationsphase: Design-Framework	33
2.4.4	Darstellung des Design-Prozesses	35
2.5	Vorgehensweise für diese Forschungsarbeit	36
<b>3</b>	<b>Lehr-/Lerntheoretische Betrachtungen</b>	<b>41</b>
3.1	Lehr-/Lernmethoden	41
3.1.1	Selbstgesteuertes Lernen	42
3.1.1.1	Theoretische Grundlagen	42
3.1.1.2	Wie kann selbstgesteuertes Lernen gefördert werden?	49
3.1.1.3	Abschließende Betrachtung zum selbstgesteuerten Lernen	52
3.1.2	Fremdgesteuertes Lernen	53
3.1.2.1	Vom Lehrerzentrierten Unterricht zum Frontalunterricht	54
3.1.2.2	Frontalunterricht als Sozialform	55
3.1.2.3	Aktionsformen im Frontalunterricht	59
3.1.2.4	Die Vorlesung	62
3.1.2.5	Abschließende Betrachtung zum fremdgesteuerten Lernen	65
3.1.3	Kooperatives Lernen	65
3.1.3.1	Theoretische Grundlagen	66
3.1.3.2	Wie kann kooperatives Lernen gefördert werden?	71
3.1.3.3	Abschließende Betrachtung zum Kooperativen Lernen	72
3.2	Lernen mit Medien	72
3.2.1	Begriffsbestimmung	73
3.2.2	Mediengestütztes Lernen	75
3.2.3	Eigenschaften von eMedien	78
3.2.4	Abschließende Betrachtung zum Lernen mit Medien	84

3.3	Das Medium Vorlesungsaufzeichnung (VAZ)	84
3.3.1	Unterschiedliche Darstellungsformen	85
3.3.2	Mediendidaktische Einordnung	87
3.3.3	Audio contra Video	88
3.3.4	Aktionsformen	89
3.3.5	Lernszenarien	91
3.3.6	Abschließende Betrachtung zum Medium VAZ	94
3.4	Zusammenführung zu einem Lehr-/Lernverständnis	95
<b>4</b>	<b>Das Lernszenario VideoLern</b>	<b>99</b>
4.1	Ableiten von Gestaltungsaspekten	99
4.2	Didaktisches Design: VideoLern <sup>Entwurf</sup>	104
4.2.1	Veranstaltungsablauf	104
4.2.2	Beschreibung	106
4.2.3	Mehrwerte	108
4.3	Design-Experiment: VideoLern <sup>Experiment</sup>	111
4.3.1	Analyse des didaktischen Feldes	112
4.3.2	Zuschnitt des didaktischen Designs	113
4.3.3	Design-Hypothesen	114
4.4	Reflektion der DBR-Entwurfsphase	116
<b>5</b>	<b>Untersuchungsdesign</b>	<b>117</b>
5.1	Forschungsmethodische Betrachtung	117
5.2	Datenerhebung	118
5.2.1	Videoaufzeichnungen	119
5.2.2	Selbstgesteuertes Lernen	127
5.2.3	Kooperatives Lernen	132
5.2.4	Motivationale Ausprägungen	134
5.2.5	Lernleistungen, Übungsaufgaben und Lernzeit	135
5.2.6	Lernszenario VideoLern <sup>Experiment</sup> und VAZ	137
5.3	Untersuchungseinheiten und Ablaufdiagramm	138
5.4	Qualitative Aspekte der Untersuchung	140
5.4.1	Triangulation	141
5.4.2	Interraterüberprüfung	142
5.4.3	Hawthorne- und Neuigkeits-Effekt	144
<b>6</b>	<b>Durchführung der Studien</b>	<b>147</b>
6.1	Instrumentelle und inhaltliche Voruntersuchungen	147
6.1.1	Ergebnisse der Voruntersuchungen	149
6.1.2	Beantwortung der Leitfragen für die Voruntersuchungen	153
6.2	Dokumentation des Versuchsaufbaus	160

6.3	Darstellung der Studien	163
6.4	Videoaufbereitung	167
6.5	Entwicklung des Kategoriensystems	171
6.6	Interraterüberprüfung	177
6.7	Zusammenfassung	178
<b>7</b>	<b>Darstellung der Ergebnisse</b>	<b>181</b>
7.1	Niedrig-inferente Unterrichtsbeurteilung: Kodierungen	181
7.1.1	Quantitative Untersuchung der Lehr-/Lernhandlungen	182
7.1.2	Identifikation von Lernphasen	198
7.1.3	Sich verändernde Lehr-/Lernhandlungen	203
7.1.4	Zusammenfassung	206
7.2	Hoch-inferente Unterrichtsbeurteilung: Verlaufsuntersuchung	206
7.2.1	Beschreibung des Verfahrens	207
7.2.2	Befunde	211
7.2.3	Reflexion der Verlaufsuntersuchung	215
7.3	Selbstgesteuertes Lernen: ALK-I	215
7.4	Kooperatives Lernen: Befragungen	220
7.5	Motivationale Ausprägungen	221
7.6	Lernleistungen, Übungsaufgaben und Lernzeit	226
7.7	Lernszenario VideoLern <sup>Experiment</sup> und VAZ	232
7.8	Modifikationen	240
7.8.1	Auswertung der Modifikation <i>Fragen höherer Ordnung</i>	241
7.8.2	Auswertung der Modifikation <i>Lautsprecher contra Headset</i>	249
7.8.3	Gegenseitige Beeinflussung der Modifikationen	252
<b>8</b>	<b>Beurteilung der Ergebnisse</b>	<b>255</b>
8.1	Überprüfung der Design-Hypothesen	255
8.1.1	Design-Hypothese 1: Intention und Lernumgebung	255
8.1.2	Design-Hypothese 2: Medien	260
8.1.3	Design-Hypothese 3: Förderansätze	262
8.1.4	Design-Hypothese 4: Akteure	263
8.1.5	Design-Hypothese 5: Sequenz	264
8.1.6	Design-Hypothese 6: Fragen höherer Ordnung	265
8.1.7	Design-Hypothese 7: Lautsprecher kontra Headsets	266
8.1.8	Resümee	266
8.2.	Hawthorne- und Neuigkeitseffekt	267
8.3	Beantwortung der Forschungsfragen	270
8.3.1	Erste Forschungsfrage	270

8.3.2	Zweite Forschungsfrage	280
8.4	Erfahrungen mit dem Design-Prozess	282
<b>9</b>	<b>Abschließende Diskussion</b>	<b>287</b>
9.1	Bezüge zur aktuellen Forschungssituation	287
9.2	Bewertung der Ergebnisse dieser Arbeit	293
9.3	Weiterzuführende Forschungsarbeiten	294
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>297</b>
	<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>311</b>