

Gestaltung von OER zur guten wissenschaftlichen Praxis an der Universität

AUSGANGSLAGE

- Seit 1998 existieren Leitlinien zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis (GWP), die kontinuierlich aktualisiert werden (ALLEA, 2017).
- Die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) strebt an, eine verbindliche Kultur wissenschaftlicher Integrität zu etablieren (DFG, 2022).
- Die Grundlagen GWP sollten bereits im Studium vermittelt werden (Dumppitak, 2019).
- GWP-Module wurden bisher für Medizinstudierende entwickelt (Fuerholzer et al., 2020).

THEORETISCHER HINTERGRUND

- Digitale Lernmedien fördern durch motivationale und organisatorische Vorteile die Selbstregulation des Lernprozesses (Darnik et al., 2018).
- Effektivität des Lernprozesses wird durch Interaktion der Lernenden mit der digitalen Lernumgebung beeinflusst (Niegemann & Heidig, 2020).
- Audiovisuelle Lernmedien steigern die Lernmotivation (Bolliger, 2010).
- *Cognitive Theory of Multimedia Learning* als theoretische Grundlage (Mayer & Fiorella, 2022).
- Graphic Novels eignen sich zur Darstellung komplexer Themen, die moralische Fragen und konfliktreiche Szenarien behandeln (Kuzminykh, 2015).
- Einsatz von Figuren in Graphic Novels fördert emotionale Bindung der Lernenden an das Medium und den Lerninhalt, was das persönliche Interesse positiv beeinflusst (Rogas, 2023).
- Identifikation mit Figuren in Graphic Novels sowie daraus resultierende Selbstreflexion können die Motivation der Lernenden steigern (Peters & Peters, 2021).

FORSCHUNGSFRAGEN

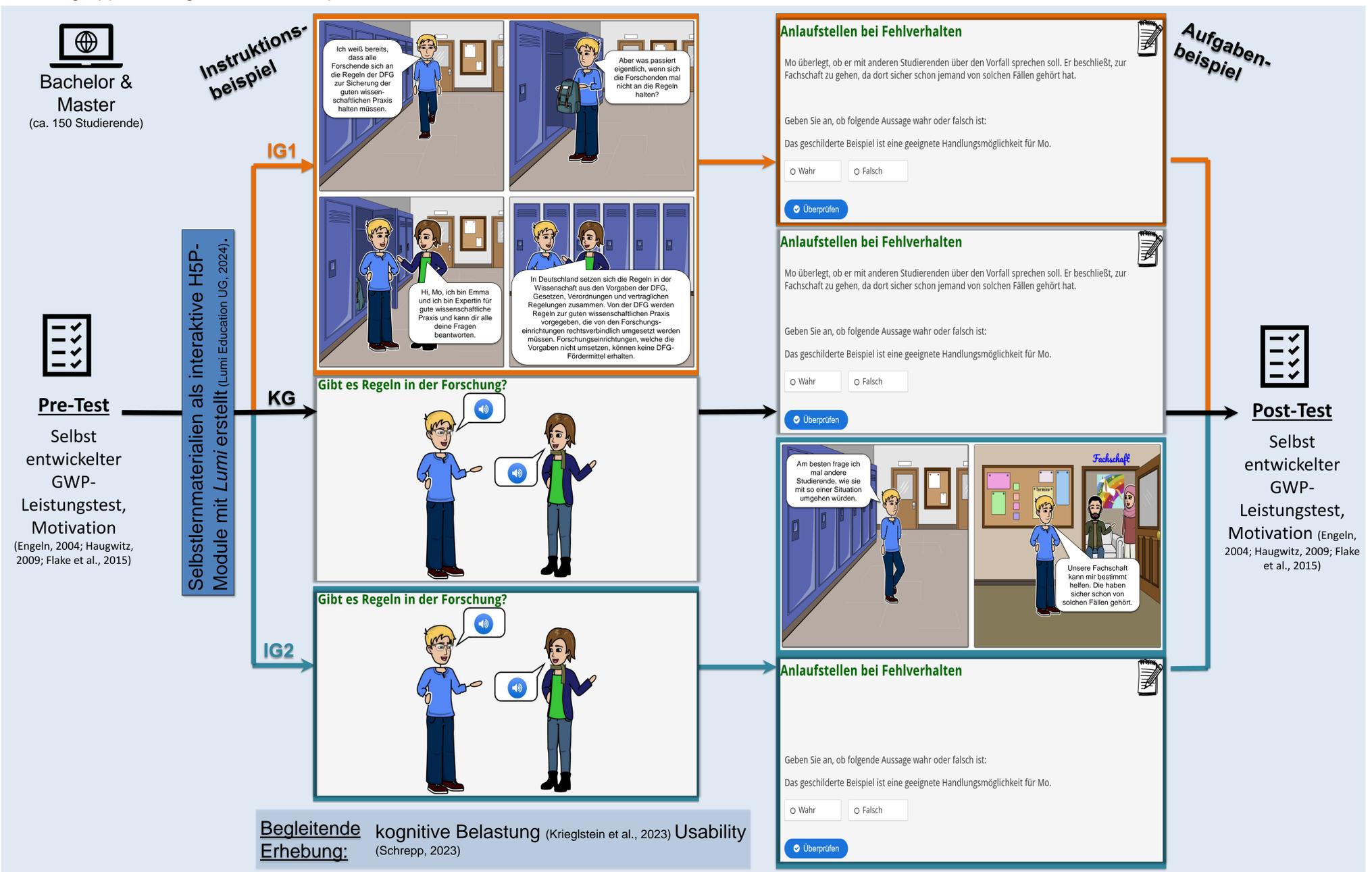
Inwiefern unterscheiden sich digitale Lernmodule mit Graphic Novels ...

FF1: von Lernmodulen ohne Graphic Novels (KG) hinsichtlich Lernwirksamkeit, kognitiver Belastung, Usability und der motivationalen Wirkung?

FF2: in der Instruktionsphase (IG1) von Lernmodulen mit Graphic Novels in den Lernaufgaben (IG2) hinsichtlich Lernwirksamkeit, kognitiver Belastung, Usability und motivationaler Wirkung?

DIGITALES GWP-SELBSTLERNMATERIAL & METHODIK

Im Rahmen eines Kooperationsprojekts an der TU Dortmund, der Universität Duisburg-Essen und der HHU Düsseldorf werden GWP-Module für Bachelor- und Masterstudierende der Naturwissenschaften als Selbstlernmaterialien entwickelt und empirisch untersucht. Die Forschungsfragen werden mittels Pre-Post-Kontrollgruppen-Design an einer Stichprobe von 150 Studierenden untersucht.



AUSBLICK

- Erkenntnisse über die Lernwirksamkeit, Usability, kognitive Belastung und Motivation bei der Nutzung digitaler GWP-Selbstlernmaterialien.
- Erkenntnisse über die Lernwirksamkeit, Usability, kognitive Belastung und Motivation bei der Nutzung von digitalen GWP-Selbstlernmaterialien, die Graphic Novels beinhalten.

Literaturverzeichnis



Kontakt

André Kolbe
Didaktik der Chemie
Schützenbahn 70
45127 Essen
andre.kolbe@uni-due.de