



DiRect – Digital Rechtschreiben trainieren

Präsenzunterricht, Blended Learning und Onlinekurs im Vergleich

Hintergrund

Wenig empirische Evidenz zum Einsatz digitaler Lernangebote unter dem Blickwinkel von Unterrichtsqualitätsdimensionen

Der Einsatz digitaler Medien an Schulen wird zunehmend als wichtig erachtet (Drossel et al. 2019; Gerick et al. 2019) und spätestens seit der Pandemie-Zeit kann ein (erzwungener) Digitalisierungsschub beobachtet werden. Gleichzeitig wurde offensichtlich, dass nach wie vor ein Mangel an qualitativ hochwertigen und evaluierten digitalen Lernangeboten herrscht. Zudem geben noch viele Lehrkräfte die eigene mangelnde Digitalkompetenz als große Hürde für den Einsatz digitaler Materialien im Unterricht an (Initiative D21 2016; Bertelsmann Stiftung 2017) bzw. bemängeln die Qualität bestehender Materialien (VBE 2016).

Der Einsatz digitaler Angebote im Unterricht sollte darauf abzielen, Unterrichtsqualität zu erhöhen und den fachspezifischen Kompetenzerwerb der Lernenden zu unterstützen (Eickelmann/Gerick 2020). Bislang untersuchen jedoch nur wenige Forschungsarbeiten digitale Lernangebote unter dem Blickwinkel von Unterrichtsqualitätsdimensionen (Klieme 2020; Voss/Wittwer 2020).

Stand der Forschung

Forschung zum digitalen Lernen – mehr Fragen als Antworten

- Forschungsschwerpunkte im Bereich Hochschullehre und Erwachsenenbildung; keine Meta-Studien ausschließlich zu Schüler: innen
 - Ergebnisse verschiedener Meta-Analysen: Blended-Learning ist bzgl. Wirksamkeit dem Präsenzunterricht und reinem Online-Unterricht überlegen oder zumindest gleichwertig
 - Unklar, ob Ergebnisse von Studierenden/Erwachsenen auf Fünftklässler: innen übertragbar sind
 - Widersprüchliche Ergebnisse, welche Rolle das Unterrichtsfach bzw. die Lerninhalte spielen
 - Nur wenige Hinweise zu statistisch signifikanten Moderatorvariablen, die für die Gestaltung eines digitalen Rechtschreibtrainings genutzt werden könnten
- Sitzmann et al. (2006); Means et al. (2013); Bernard et al. (2014); Vo et al. (2017); Cheng et al. (2018); van Alten et al. (2019); Jang/Kim (2020)

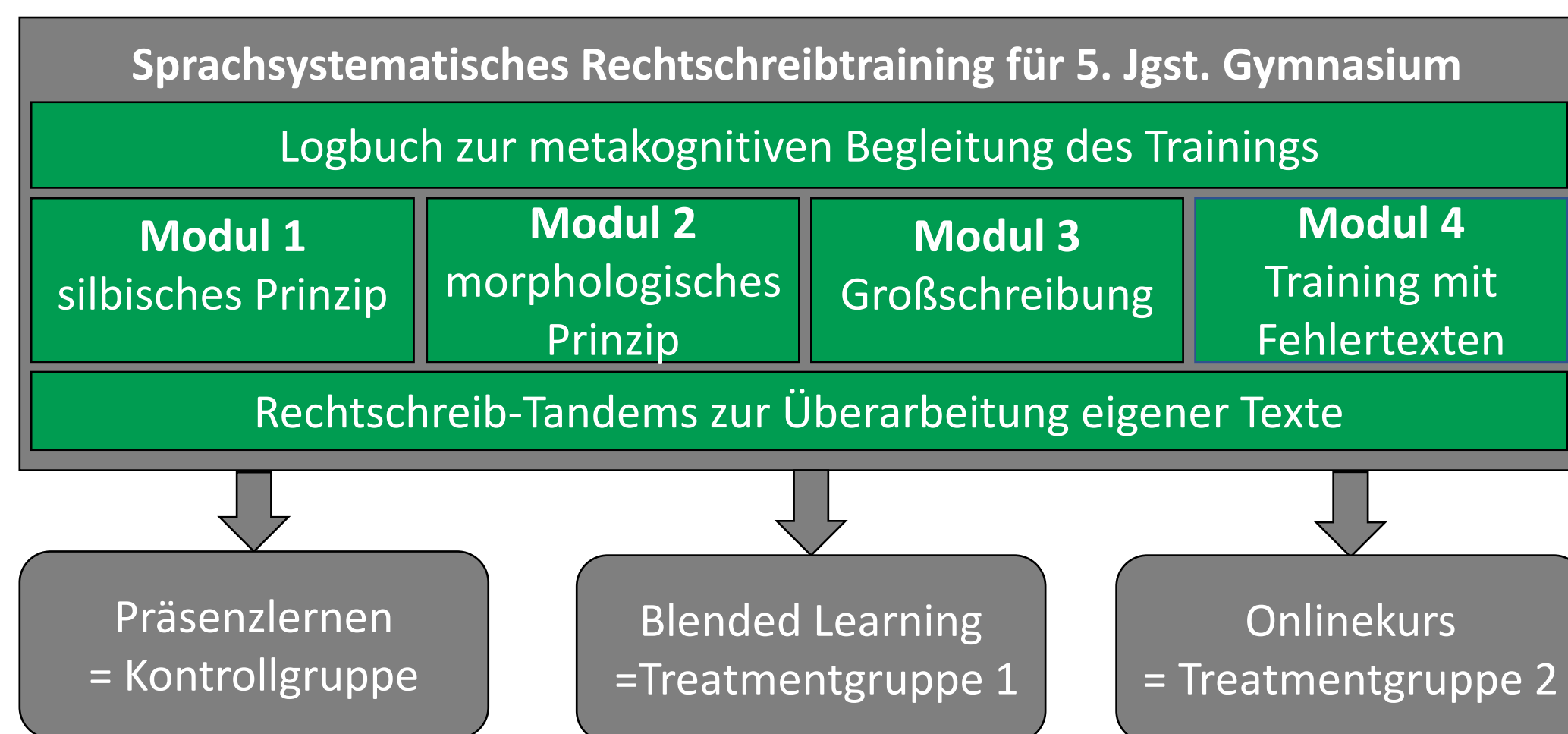
Forschungsfragen

Entwicklung und Evaluation digitaler Rechtschreibtrainings auf Basis eines Design Based Research-Ansatzes

- Wie entwickelt sich die Rechtschreibleistung der Schüler: innen in den drei Lernsettings?
- Profitieren rechtschreibschwache Schüler: innen von einem der drei Lernsettings in besonderem Maße?
- Welche Elemente der beiden digitalen Lernsettings sind lernförderlich, welche dagegen nicht?

Konzeption der Rechtschreibtrainings

Einheitlicher Aufbau der drei Lernsettings – gleiche Aufgaben – unterschiedliche (mediale) Umsetzung



- Moodlebasierte Lernplattform
- Erstellung der interaktiven Lehr-Lern-Inhalte mit H5P
- Interaktive Erklärvideos
- Automatisches Feedback zu den interaktiven Aufgaben
- Lehrerfeedback zu einzelnen Aufgaben, die eingereicht werden
- Block Game als Gamification-Element



Beispiel für interaktives Video

Untersuchungsdesign

Mixed-Method-Design mit mehreren Messzeitpunkten

