

Anhang:
Unterlagen zur empirischen Studie

Instruktion für die Lehrerinnen und Lehrer

Vorbefragung und Gruppenzuteilung

Kalenderwoche 25

1. Erklären Sie Ihren Schülerinnen und Schülern, dass sie an einer wissenschaftlichen Studie der Universität in Koblenz teilnehmen. Es geht grob gesagt um Kinder und Computer (bitte erwähnen Sie auf keinen Fall das Wort „Lernspiel“). Worum es genau geht, erfahren die Schülerinnen und Schüler später.
2. Zuerst werden die Würfel und die Umschläge mit den darin befindlichen Fragebögen an die Schülerinnen und Schüler verteilt.
3. Die Schülerinnen und Schüler öffnen die Umschläge und beantworten Bereich **B** des Fragebogens.
4. Wenn die Schülerinnen und Schüler damit fertig sind, lesen Sie bitte die folgende Anleitung vor:

Als nächstes bearbeitet ihr Abschnitt C. Das sind keine Aufgaben, die euer Wissen prüfen, wie etwa eine Klassenarbeit, sondern einfach nur Fragen zu eurer ganz persönlichen Meinung. Ihr seht auf der linken Seite eine Aussage und auf der rechten Seite fünf Kreise zum Ankreuzen. Der Kreis ganz links bedeutet, dass die Aussage überhaupt nicht auf euch zutrifft. Der Kreis ganz rechts bedeutet, dass die Aussage voll und ganz auf euch zutrifft. Die Kreise dazwischen bedeuten, dass die Aussage ein bisschen mehr oder weniger auf euch zutrifft.

Ein Beispiel: Wenn links die Aussage steht „Ich liebe Erdbeerjoghurt über alles“ und ihr Erdbeerjoghurt nicht ausstehen könnt, kreuzt ihr den Kreis ganz links an, über dem „stimmt gar nicht“ steht. Wenn ihr Erdbeerjoghurt zum Beispiel ganz gerne esst, aber andere Sorten lieber mögt, würdet ihr den zweiten Kreis von rechts ankreuzen, über dem „stimmt ein bisschen“ steht. Nur, wenn ihr euch wirklich nicht entscheiden könnt, kreuzt ihr die Mitte an, über der „weiß nicht“ steht.

Nehmt die Fragen bitte ernst und gebt ehrliche Antworten. Eure Antworten lassen sich später nicht mehr zu eurem Namen zuordnen, ihr habt also nichts zu befürchten. Wenn ihr euch nicht so recht entscheiden könnt, welchen Kreis ihr ankreuzen sollt, ist meistens die Antwort am besten, die euch ganz spontan beim Lesen der Frage durch den Kopf schießt.

Arbeitet jetzt also die Fragen im Abschnitt C ab. Wenn ihr fertig seid, legt euren Stift hin und wartet, bis die anderen auch fertig sind.

5. Wenn alle Schüler mit der Beantwortung des Abschnitts **C** fertig sind, erfolgt die Zuteilung zu einer der beiden Gruppen. Lesen Sie dazu bitte den folgenden Text vor:

Jetzt nehmt ihr euren zehneitigen Würfel und würfelt bitte **genau einmal**. Es geht nicht darum, möglichst hoch zu würfeln. Jede Zahl ist gleich viel wert! Schreibt die Zahl, die ihr gewürfelt habt, an die entsprechende Stelle im Abschnitt D **und** in das entsprechende Feld auf dem Umschlag, in dem der Fragebogen drin war.

6. Nun falten die Schülerinnen und Schüler den Fragebogen wieder zusammen, stecken ihn in den Umschlag und kleben den Umschlag zu. In das entsprechende Feld auf der Außenseite des Umschlags tragen sie ihren Namen ein. Das dient nur dazu zu vermeiden, dass Fragebögen vertauscht werden oder und nicht mehr zugeordnet werden können. Damit der Fragebogen am Tag des Experiments nicht vergessen wird, bleiben die verschlossenen Umschläge beim Lehrer oder im Klassenraum. Da der Fragebogen am

Tag des Experiments aus dem Umschlag genommen wird und die Kinder den Umschlag mit ihrem Namen wegwerfen, bleibt der Fragebogen anonym.

7. Als letztes werden die Kinder nun über das mysteriöse Würfelergebnis aufgeklärt. Lesen Sie dazu bitte folgenden Text vor:

Jetzt fragt ihr euch sicher, was es mit dem Würfelergebnis auf sich hat. Es ist folgendermaßen: Die Wissenschaftler von der Universität machen zwei Untersuchungen: Einmal soll eine Lernsoftware von Schülerinnen und Schülern beurteilt werden und einmal ein Computerspiel. Jeder von euch kann aber nur entweder in der Spielgruppe oder in der Lernsoftwaregruppe sein. Aus ganz bestimmten Gründen könnt ihr euch die Gruppe nicht aussuchen, sondern es wird per Zufallsprinzip entschieden, ob ihr das Spiel oder die Lernsoftware beurteilt. Und dafür habt ihr gewürfelt. Alle, die die Null oder eine gerade Zahl gewürfelt haben, bewerten das Computerspiel. Alle, die eine ungerade Zahl gewürfelt haben, bewerten die Lernsoftware. Schreibt jetzt bitte in das entsprechende Feld auf den Umschlag, in welcher Gruppe ihr seid: Bei Null oder einer geraden Zahl schreibt ihr „Spiel“ hin, bei einer ungeraden Zahl „Lernsoftware“.

Wenn die Schüler fragen, ob Sie als Lehrer Näheres über die Lernsoftware oder das Spiel wissen, sagen Sie bitte, dass Sie da auch nichts wissen. In Wahrheit testen beide Gruppen das gleiche Produkt, aber das dürfen die Schüler natürlich auf keinen Fall vorher erfahren! Auch sollte an keiner Stelle das Wort „Lernspiel“ fallen. Wenn Sie von den Schülerinnen und Schülern gefragt werden, ob sie ihre Gruppenzugehörigkeit tauschen können, sagen Sie, dass das nicht geht, weil die Wissenschaftler das nicht wollen, da das nämlich die Forschungsergebnisse verfälschen würde – was es im Übrigen höchstwahrscheinlich auch wirklich tun würde. Durch das Würfeln werden die Gruppen wahrscheinlich ungefähr gleich groß sein – es sei denn, die Schüler haben gepfuscht, die Würfel sind nicht gleichmäßig oder es ist ein sehr großer Zufall eingetreten. Wichtig ist, dass Sie Ersteres ausschließen können, alles andere ist dann mein Problem.

8. Sammeln Sie nun die Umschläge wieder ein. Achten Sie bitte darauf, dass die Schülerinnen und Schüler die Gruppen richtig eingetragen haben. Bewahren Sie die Umschläge sicher auf, denn sie sind für die Teilnahme am Experiment erforderlich. Direkt vor der Experimentdurchführung erhalten die nach Spiel- und Lernsoftwaregruppen getrennten Schülerinnen und Schüler ihre verschlossenen Umschläge zurück, öffnen sie und bringen ihren Inhalt mit zum Experiment.

Fragebogen der Vorbefragung und Randomisierung

A

Zugangscode:	77f1c
--------------	-------

B

Alter: Jahre
Geschlecht:	<input type="radio"/> Mädchen <input type="radio"/> Junge
Wie viele Stunden pro Woche verbringst du durchschnittlich mit Computerspielen? Stunden

C

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	weiß nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Beim Lernen zu Hause oder in der Schule kann ich nicht das tun, was mir eigentlich Spaß machen würde.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbeit und Spiel sind zwei völlig verschiedene Dinge.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wer lieber spielt als zu arbeiten, muss damit rechnen, Ärger zu kriegen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist mir sehr wichtig, in der Schule etwas zu lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich finde Lernsoftware spannend.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielen dient der Erholung vom Alltag.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wer Spiele zu ernst nimmt, ist ein Spielverderber.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lernen ist harte Arbeit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich genieße es, dass ich in Spielen tun kann, was ich will.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beim Lernen zu Hause oder in der Schule fühle ich mich unter Druck, gut abschneiden zu müssen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Unterricht kann nicht immer Spaß machen, sonst lernt man nichts.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich finde es entspannend, dass Spiele nicht ernst gemeint sind.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lernspiele sind gar keine echten Spiele.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	stimmt vollig	stimmt ein bisschen	weiß nicht	stimmt eher nicht	stimmt gar nicht
Mit Lernsoftware sollte man nicht spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ein Spiel, zu dem man gezwungen wird, ist kein Spiel mehr.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich fände es unpassend, wenn der Lehrer mir im Unterricht ein Computerspiel aufgibt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Lernsoftware kann man nichts lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele und Schule passen gut zueinander.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele machen mir sehr großen Spaß.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In Computerspielen kann man etwas für das Leben lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich lenke mich mit Spielen gern vom Alltag ab.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mache eine kurze Verschnaufpause. Bald hast du es geschafft!

	stimmt vollig	stimmt ein bisschen	weiß nicht	stimmt eher nicht	stimmt gar nicht
In Computerspielen kann man etwas für das Leben lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spiele sind dafür da, um Spaß zu machen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist normal, zum Lernen auch mal ein Videospiele zu spielen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele sind der wirklichen Welt sehr ähnlich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn man mich dazu zwingt, ein Computerspiel zu spielen, verdirbt mir das den Spaß.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Man spielt nicht, um etwas Nützliches zu erledigen, sondern weil man einfach nur spielen will.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Lernsoftware kann ich viel lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	weiß nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Beim Spielen gelten andere Regeln als in der wirklichen Welt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Computerspiele sind sehr nützlich für das tägliche Leben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich mag gerne Denkspiele.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beim Spielen fühle ich mich unter Druck, gut abschneiden zu müssen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich finde Lernspiele langweilig.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich interessiere mich für Politik.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielen ist eine Abwechslung vom täglichen Leben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wer Computerspiele spielt, um daraus etwas zu lernen, hat den Sinn des Spiels nicht verstanden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn ich etwas spiele, betrete ich eine andere Welt.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Dinge in Computerspielen sind alle frei erfunden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Man darf aus den Inhalten in Computerspielen nicht auf das wirkliche Leben schließen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich interessiere mich für Geografie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Lernspielen kann ich viel lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn ich keine Computerspiele mehr spielen könnte, wäre das ein großer Verlust für mich.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wenn ich spiele statt zu lernen, entgeht mir etwas Wichtiges.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Das war's, vielen Dank!
Jetzt warte, bis dein Lehrer dir weitere Anweisungen gibt.

D

Würfelergebnis:	
-----------------	--

Instruktion für die Schülerinnen und Schüler (Gruppe E)

Lernprogramm

- Ihr seid alle aus der Gruppe [Lernprogramm](#)?
- Also erstmal guten Morgen! Ich bin der Herr Wechselberger. Ich komme von der Universität in Koblenz. Wisst ihr alle, wo das ist? Man fährt eine halbe Stunde mit dem Auto.
- An der Universität gibt es verschiedene Themenbereiche, und ich arbeite da in der Informatik. Und in der Informatik beschäftigt man sich mit Computern. Bei mir und meinen Kollegen geht es genauer gesagt um [Lernsoftware](#). Also z. B. um die Frage, wie man [den Computer möglichst effektiv im Unterricht zum Lernen einsetzen kann](#).
- Wir betreuen da eine [Firma, die Lernprogramme für Schüler](#) erstellt. Die wollen wissen, wie ein bestimmtes [Lernkonzept](#) bei [Schülern](#) ankommt. Und deswegen bin ich heute hier: damit ihr das [Lernprogramm bearbeitet](#) und dann ein paar Fragen dazu beantwortet.
- Habt ihr alle euren Zettel mit dem Zugangscode dabei?
- Das werden wir gleich machen:
 - Webseite der [Firma](#) öffnen, Link anklicken.
 - Einen kurzen Fragebogen beantworten. Genau wie der, den ihr schon ausgefüllt habt. Ihr seht meistens Sätze, und ihr müsst sagen, ob und wie sehr ihr mit denen einer Meinung seid.
 - Dann kommt das [Lernprogramm](#). Da müsst ihr euch die Reihenfolge von Begriffen merken. Das [Lernprogramm](#) z. B. zeigt die Begriffe „Apfel, Birne“, und ihr müsst „Apfel, Birne“ anklicken. Dann zeigt es „Apfel, Birne, Banane“, und ihr klickt „Apfel, Birne, Banane“ an. So lange, bis ihr einen Fehler macht und oder die [Lektion](#) zu Ende ist. Es gibt drei [Lektionen](#). Es geht darum, dass ihr euch möglichst viel merkt und eine [möglichst gute Note](#) kriegt.
- Das dauert fünf bis zehn Minuten, je nachdem, wie fit ihr seid. Nach den [Lektionen](#) ist das [Lernprogramm](#) vorerst zu Ende. Dann kommt noch ein FB, genau wie der erste.
- Das Ganze dauert nicht lange. Wir haben nur ca. 10 bis 15 Minuten Zeit. Wenn genug Zeit ist, können ihr nach dem zweiten Fragebogen noch mal mit dem [Lernprogramm arbeiten](#), das sehen wir dann.
- Bitte nicht Vor- und Zurückasten im Browser benutzen. Wenn ihr eine falsche Antwort beim Fragebogen angekreuzt habt, gebt mir Bescheid.
- Alles klar? Dann öffnet die Webseite, die euch zum [Lernprogramm](#) bringt!
- *[URL zeigen]*
- *[Kinder arbeiten]*
- *[Wenn sie fertig sind, Browserfenster schließen]*
- *[Wenn alle fertig sind und noch Zeit ist, Fragen beantworten und unterhalten]*
- Bitte versprecht mir, den andern Schülern erst einmal nichts von dem zu verraten, was ihr hier gemacht habt. Ihr könntet euch später darüber unterhalten.
- *[Süßigkeitenverteilung]*
- Verratet den Anderen bitte auch nichts von den Süßigkeiten, sonst denken die nur an die Süßigkeiten und können sich nicht mehr auf die Fragen konzentrieren!

Instruktion für die Schülerinnen und Schüler (Gruppe S)

Spiel

- Ihr seid alle aus der Gruppe **Spiel**?
- Also erstmal guten Morgen! Ich bin der Herr Wechselberger. Ich komme von der Universität in Koblenz. Wisst ihr alle, wo das ist? Man fährt eine halbe Stunde mit dem Auto.
- An der Universität gibt es verschiedene Themenbereiche, und ich arbeite da in der Informatik. Und in der Informatik beschäftigt man sich mit Computern. Bei mir und meinen Kollegen geht es genauer gesagt um **Computerspiele**. Also z. B. um die Frage, wie man **Computerspiele so erstellt, dass sie Spaß machen**.
- Wir betreuen da **ein Studio, das Spiele für Kinder und Jugendliche** erstellt. Die wollen wissen, wie ein bestimmtes **Spielprinzip** bei **jungen Spielern** ankommt. Und deswegen bin ich heute hier: damit ihr das **Spiel spielt** und dann ein paar Fragen dazu beantwortet.
- Habt ihr alle euren Zettel mit dem Zugangscode dabei?
- Das werden wir gleich machen:
 - Die Webseite des **Studios** öffnen, Link anklicken.
 - Einen kurzen Fragebogen beantworten. Genau wie der, den ihr schon ausgefüllt habt. Ihr seht meistens Sätze, und ihr müsst sagen, ob und wie sehr ihr mit denen einer Meinung seid.
 - Dann kommt das **Spiel**. Da müsst ihr euch die Reihenfolge von Begriffen merken. Das **Spiel** z. B. zeigt die Begriffe „Apfel, Birne“, und ihr müsst „Apfel, Birne“ anklicken. Dann zeigt es „Apfel, Birne, Banane“, und ihr klickt „Apfel, Birne, Banane“ an. So lange, bis ihr einen Fehler macht und oder bis **das Level** zu Ende ist. Es gibt drei **Level**. Es geht darum, dass ihr euch möglichst viel merkt und eine **enen möglichst hohen Highscore** kriegt.
- Das dauert fünf bis zehn Minuten, je nachdem, wie fit ihr seid. Nach den **Leveln** ist das **Spiel** vorerst zu Ende. Dann kommt noch ein FB, genau wie der erste.
- Das Ganze dauert nicht lange. Wir haben nur ca. 10 bis 15 Minuten Zeit. Wenn genug Zeit ist, können ihr nach dem zweiten Fragebogen noch mal mit dem **Spiel spielen**, das sehen wir dann.
- Bitte nicht Vor- und Zurückasten im Browser benutzen. Wenn ihr eine falsche Antwort beim Fragebogen angekreuzt habt, gebt mir Bescheid.
- Alles klar? Dann öffnet die Webseite, die euch zum **Spiel** bringt!
- *[URL zeigen]*
- *[Kinder arbeiten]*
- *[Wenn sie fertig sind, Browserfenster schließen]*
- *[Wenn alle fertig sind und noch Zeit ist, Fragen beantworten und unterhalten]*
- Bitte versprecht mir, den andern Schülern erst einmal nichts von dem zu verraten, was ihr hier gemacht habt. Ihr könntet euch später darüber unterhalten.
- *[Süßigkeitenverteilung]*
- Verratet den Anderen bitte auch nichts von den Süßigkeiten, sonst denken die nur an die Süßigkeiten und können sich nicht mehr auf die Fragen konzentrieren!

Fragebogen der Zwischenbefragung (Gruppe E)

A

Zugangscode:	
--------------	--

B

Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Wie sehr freust du dich auf das Lernprogramm?

ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Was glaubst du, wie viel Spaß dir das Lernprogramm machen wird?

ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Ich mag solche Denkaufgaben, wie sie im Lernprogramm vorkommen werden.	○	○	○	○
Ich bin neugierig auf das Lernprogramm.	○	○	○	○
Wenn ich an das Lernprogramm denke, bin ich etwas beunruhigt.	○	○	○	○
Das Lernprogramm wurde entwickelt, damit ich Spaß habe.	○	○	○	○
Ein solches Lernprogramm würde ich auch in meiner Freizeit bearbeiten.	○	○	○	○
Hier werde ich sicher etwas für die Schule lernen.	○	○	○	○
Ich glaube, der Umgang mit dem Lernprogramm wird eine reizvolle Aufgabe für mich sein.	○	○	○	○
Ich glaube, das Lernprogramm wird ein angenehmer Zeitvertreib für mich sein.	○	○	○	○
Ich fürchte mich ein wenig davor, dass ich mich hier blamieren könnte.	○	○	○	○
Ich glaube, das Lernprogramm wird spannend.	○	○	○	○
Das Lernprogramm wurde entwickelt, damit ich etwas lerne.	○	○	○	○
Ich glaube, das Lernprogramm wird für mich eine willkommene Abwechslung vom Unterricht sein.	○	○	○	○

Ich fühle mich unter Druck, beim Lernprogramm gut abschneiden zu müssen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube, das Lernprogramm wird eine angenehme Zerstreuung für mich sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube, ich werde mich durch das Lernprogramm entspannt fühlen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube, das Lernprogramm wird sehr interessant.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fragebogen der Zwischenbefragung (Gruppe S)

A

Zugangscode:	
--------------	--

B

Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Wie sehr freust du dich auf das Spiel?
 ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Was glaubst du, wie viel Spaß dir das Spiel machen wird?
 ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Ich mag solche Denkaufgaben, wie sie im Spiel vorkommen werden.	○	○	○	○
Ich bin neugierig auf das Spiel.	○	○	○	○
Wenn ich an das Spiel denke, bin ich etwas beunruhigt.	○	○	○	○
Das Spiel wurde entwickelt, damit ich Spaß habe.	○	○	○	○
Ein solches Spiel würde ich auch in meiner Freizeit bearbeiten.	○	○	○	○
Hier werde ich sicher etwas für die Schule lernen.	○	○	○	○
Ich glaube, der Umgang mit dem Spiel wird eine reizvolle Aufgabe für mich sein.	○	○	○	○
Ich glaube, das Spiel wird ein angenehmer Zeitvertreib für mich sein.	○	○	○	○
Ich fürchte mich ein wenig davor, dass ich mich hier blamieren könnte.	○	○	○	○
Ich glaube, das Spiel wird spannend.	○	○	○	○
Das Spiel wurde entwickelt, damit ich etwas lerne.	○	○	○	○
Ich glaube, das Spiel wird für mich eine willkommene Abwechslung vom Unterricht sein.	○	○	○	○
Ich fühle mich unter Druck, beim Spiel gut abschneiden zu müssen.	○	○	○	○

Ich glaube, das Spiel wird eine angenehme Zerstreuung für mich sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube, ich werde mich durch das Spiel entspannt fühlen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich glaube, das Spiel wird sehr interessant.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fragebogen der Nachbefragung (Gruppe E)



Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Wie viel Spaß hat dir das Lernprogramm gemacht?

ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

Angenommen, in einer Klassenarbeit musst du Bundesländer nach Größe ordnen. Im Internet hast du gelesen, dass Sachsen-Anhalt vor Rheinland-Pfalz kommt, aber im Lernprogramm von eben war es genau anders herum. Wem glaubst du?

○ dem Lernprogramm
○ dem Internet

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Ich hatte mir das Lernprogramm ganz anders vorgestellt.	○	○	○	○
Ich hätte mich gerne noch länger mit dem Lernprogramm beschäftigt.	○	○	○	○
Ich mag solche Denkaufgaben, wie sie im Lernprogramm vorgekommen sind.	○	○	○	○
Das Lernprogramm hat meine Neugierde geweckt.	○	○	○	○
Das Lernprogramm wurde entwickelt, damit ich Spaß habe.	○	○	○	○
Eine solches Lernprogramm würde ich auch in meiner Freizeit bearbeiten.	○	○	○	○
Hier habe ich etwas für die Schule gelernt.	○	○	○	○
Der Umgang mit dem Lernprogramm war eine reizvolle Aufgabe für mich.	○	○	○	○
Das Lernprogramm war ein angenehmer Zeitvertreib für mich.	○	○	○	○
Das Lernprogramm war spannend.	○	○	○	○
Das Lernprogramm wurde entwickelt, damit ich etwas lerne.	○	○	○	○
Das Lernprogramm war eine willkommene Abwechslung vom Unterricht.	○	○	○	○
Der Umgang mit dem Lernprogramm war eine angenehme Zerstreuung für mich.	○	○	○	○
Ich fühlte mich durch den Umgang mit dem Lernprogramm entspannt.	○	○	○	○
Die Inhalte aus dem Lernprogramm sind frei erfunden.	○	○	○	○
Das Lernprogramm war sehr interessant.	○	○	○	○

<p>Ein guter Mitschüler behauptet, die Reihenfolge der Bundeskanzler, wie sie im Lernprogramm von eben angegeben war, sei in Wirklichkeit anders. Wem glaubst du?</p>	<p><input type="radio"/> Dem Lernprogramm <input type="radio"/> Den guten Mitschüler</p>
<p>Das Flash-Programm, das du eben getestet hast, haben wir immer „Lernprogramm“ genannt. Aber vielleicht ist das ja gar kein guter Name. Welche der drei Bezeichnungen findest du am passendsten?</p>	<p><input type="radio"/> Spiel <input type="radio"/> Lernprogramm <input type="radio"/> Lernspiel</p>

Fragebogen der Nachbefragung (Gruppe S)



Auf einer Skala von 1 (ganz wenig) bis 7 (ganz viel): Wie viel Spaß hat dir das Spiel gemacht?
 ganz wenig ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ganz viel

Angenommen, in einer Klassenarbeit musst du Bundesländer nach Größe ordnen. Im Internet hast du gelesen, dass Sachsen-Anhalt vor Rheinland-Pfalz kommt, aber im Spiel von eben war es genau anders herum. Wem glaubst du?

○ Dem Spiel
 ○ Dem Internet

	stimmt gar nicht	stimmt eher nicht	stimmt ein bisschen	stimmt völlig
Ich hatte mir das Spiel ganz anders vorgestellt.	○	○	○	○
Ich hätte mich gerne noch länger mit dem Spiel beschäftigt.	○	○	○	○
Ich mag solche Denkaufgaben, wie sie im Spiel vorgekommen sind.	○	○	○	○
Das Spiel hat meine Neugierde geweckt.	○	○	○	○
Das Spiel wurde entwickelt, damit ich Spaß habe.	○	○	○	○
Eine solches Spiel würde ich auch in meiner Freizeit bearbeiten.	○	○	○	○
Hier habe ich etwas für die Schule gelernt.	○	○	○	○
Der Umgang mit dem Spiel war eine reizvolle Aufgabe für mich.	○	○	○	○
Das Spiel war ein angenehmer Zeitvertreib für mich.	○	○	○	○
Das Spiel war spannend.	○	○	○	○
Das Spiel wurde entwickelt, damit ich etwas lerne.	○	○	○	○
Das Spiel war eine willkommene Abwechslung vom Unterricht.	○	○	○	○
Der Umgang mit dem Spiel war eine angenehme Zerstreuung für mich.	○	○	○	○
Ich fühlte mich durch den Umgang mit dem Spiel entspannt.	○	○	○	○
Die Inhalte aus dem Spiel sind frei erfunden.	○	○	○	○
Das Spiel war sehr interessant.	○	○	○	○

<p>Ein guter Mitschüler behauptet, die Reihenfolge der Bundeskanzler, wie sie im Spiel von eben angegeben war, sei in Wirklichkeit anders. Wem glaubst du?</p>	<p><input type="radio"/> Dem Spiel <input type="radio"/> Den guten Mitschüler</p>
--	---

<p>Das Flash-Programm, das du eben getestet hast, haben wir immer „Spiel“ genannt. Aber vielleicht ist das ja gar kein guter Name. Welche der drei Bezeichnungen findest du am passendsten?</p>	<p><input type="radio"/> Spiel <input type="radio"/> Lernprogramm <input type="radio"/> Lernspiel</p>
---	---