

# Motivationszeitpunkte in Lernplattformen

Proseminar Service and Cloud Computing

Sebastian Fehrs

(sebastian.fehrs@mailbox.tu-dresden.de)

7. Juli 2014

**Zusammenfassung.** Interaktive Lernplattformen und E-Learning gewinnen zunehmend an Bedeutung. Die eigenständige Arbeitsweise und das Fehlen einer externen Anleitung führt dazu, dass über Konzepte zur Motivationssteuerung nachgedacht werden muss. Diesbezügliche Studien und Konzepte gibt es viele, jedoch müssen diese auf die jeweilige Lernplattform und die lernenden Personen zugeschnitten sein. Der Zeitpunkt der Motivation und das geschickte setzen von Anreizen (Incentives) ist dabei entscheidend.

Diese Arbeit wirft einen Blick auf aktuelle E-Learning-Systeme und stellt Überlegungen an, wie mit den Mitteln der Motivationspsychologie eine positive Motivationssteuerung erreicht werden kann. Zunächst wird ein Überblick über Lernplattformen und deren Merkmale gegeben. Danach wird mit einer kurzen Einführung in die Begriffe der Motivationspsychologie der Prozess vom Motiv zur Handlung beschrieben. Abschließend wird diskutiert, wie diese Erkenntnisse in E-Learning-Angebote integriert werden können, um so die Motivation der Lernenden zu steigern.

**Keywords:** Lernplattformen, E-Learning, Motivationspsychologie

# 1 Einleitung

Interaktive Lernplattformen, E-Learning-Angebote und Tutorials mit interaktiven und multimedialen Elementen gewinnen zunehmend an Bedeutung und Reichweite. Unabhängigkeit von Ort und Zeit, die Möglichkeit eines individuellen Arbeitstempos, beliebiges Wiederholen von Lernabschnitten und niedrige Kosten machen diese Angebote für Lernende attraktiv. Nachteilig ist der fehlende Kontakt zu einer Lehrperson, die durch Anleitung, Korrektur und Motivation den Lernprozess steuern kann. [4] Auch der Einsatz von Kommunikationswerkzeugen, wie (Video-)Chats oder asynchrone Kommunikation wie Mail- oder Ticketsysteme können diesen Mangel nicht vollständig ausgleichen.

So ist es geboten, über Strategien nachzudenken, mit denen sich die Motivation der Lernenden steuern, positiv beeinflussen und aufrecht erhalten lässt. Diese Konzepte müssen vielfältige Faktoren berücksichtigen. Beginnend mit der Art und der Konzeption der Lernplattform und deren Instruktionsdesign, über die Definition der Zielgruppe und deren Bedürfnisse bis hin zur Zielsetzung und Art der Inhalte sind viele Komponenten zu berücksichtigen.

Wichtigstes Mittel dabei ist das Setzen von Anreizen (Incentives). [3] Aber nicht nur die Art der verwendeten Incentives ist entscheidend, sondern auch deren quantitativ und zeitlich geschickter Einsatz.

Um diesbezüglich adäquate Entscheidungen treffen zu können, muss zunächst die Art und Konzeption der Lernplattform betrachtet werden. Sie ist entscheidend, welche Mittel zu Motivationsunterstützung eingesetzt werden können. [7]

Ein weiterer Faktor sind die Erkenntnisse der Motivationspsychologie, die maßgeblich für den Zeitpunkt der zu setzenden Anreize sind.

Im folgenden soll untersucht werden, wie diese Ziele zu erreichen sind.

# 2 Lernplattformen

Unter Lernplattformen werden im allgemeinen zwei verschiedene Arten Software-Systemen verstanden. Zum Einen das *Learning Management System (LMS)* [9], das unter anderem Verwaltungs- und Verteilungsmöglichkeiten für Lehr- bzw. Lerninhalte bietet und sich von bloßen Sammlungen von Lehrskripten oder Aufgabensammlungen dahingehend unterscheidet, dass es folgende Funktionen bietet:

- Eine Benutzerverwaltung (Anmeldung mit Verschlüsselung)
- Eine Kursverwaltung (Kurse, Verwaltung der Inhalte, Dateiverwaltung)
- Eine Rollen- und Rechtevergabe mit differenzierten Rechten
- Kommunikationsmethoden (Chat, Foren)
- Werkzeuge für das Lernen

Zum Anderen *E-Learning Systeme*, die einen Ersatz oder eine Ergänzung für zeit- und ortsgebundene Lehrveranstaltungen darstellen sollen. Diese Systeme basieren im allgemeinen auf Internet-Standards und ermöglichen es, Schulungen zu erstellen, durchzuführen und zu betreuen. Sie bieten Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen durch digitale Medien oder Werkzeuge und zeichnen sich durch folgende Eigenschaften aus:

- **Interaktivität.** Der Benutzer kann durch sein Handeln den Verlauf des Lernfortschritts beeinflussen. Nicht nur der Benutzer reagiert auf das Programm, sondern auch umgekehrt, das Programm auf das Verhalten des Benutzers.
- **Multimedialität.** Der zu vermittelnde Stoff wird in Form verschiedener Medien wie Text, Bild, Ton/Sprache oder Video aufbereitet und angeboten.
- **Multimodalität.** Dies umfasst die verschiedenen Möglichkeiten, die Inhalte über die Sinnesmodalitäten aufzunehmen. Beim E-Learning sind dies in der Regel ausschließlich auditive und visuelle Sinneseindrücke.
- **Multicodalität.** Inhalte können in unterschiedlichen Codierungen vorliegen was zur Barrierefreiheit beiträgt.

Das so unterstützte Lernen zeichnet sich durch die Überwindung bestehender Schranken aus [9]:

- **Zeitschranke.** Überwindung der Gebundenheit an die Zeit durch einen neuen Umgang mit der Lernzeit, deren beliebige Verteilung und Ungebundenheit an organisierte Präsenzphasen, die Optimierung der Kontaktzeit und die Expansion der Lernzeit
- **Raumschranke.** Überwindung der Gebundenheit an den Raum durch einen globalen Zugang zu Ressourcen und die Expansion der Raumes des Lernens
- **Analog-Digital-Schranke.** Ablösung analoger Medien durch digitale Medien verbunden mit der Verteilbarkeit, Virtualisierbarkeit und Verknüpfbarkeit von Lernobjekten und Lernorten sowie dem Einsatz von Metadaten, wodurch semantische Formen der Vernetzung möglich werden
- **Normenschranke.** Überwindung eingespielter Normen, die durch Individualisierung des Lernens, Personalisierung des Lernmaterials, Berücksichtigung der Diversität, Partizipation aller am Unterricht und Barrierefreiheit die Diversifizierung, Differenzierung und Expansion der Lernchancen unterstützt

Nachteil dieser Form des Lernens ist die mangelnde Anleitung, die der Lernende daher für sich selbst übernehmen muss. Um dies zu erleichtern müssen zur E-Learning-Plattform passende Konzepte zur Unterstützung der Motivation erarbeitet und implementiert werden.

## 3 Motivationspsychologie

Um Konzepte zur Unterstützung der Motivation der Benutzer einer E-Learning-Plattform zu entwickeln, ist es wichtig, die Grundlagen der Motivationspsychologie zu verstehen und ausgewählte Konzepte auf den Bereich des Rechnergestützten Lernens zu übertragen. Dazu sollen zunächst die wichtigsten Begriffe der Motivationsforschung betrachtet werden.

### 3.1 Motiv

Der Begriff des Motivs umfasst eine innere Einstellung oder übergeordnete Zielsetzung, nach der eine Person ihr Handeln ausrichtet. Die Bandbreite möglicher Motive ist groß und reicht von grundlegenden Instinkten wie dem Überlebenstrieb über Ziele wie das Erreichen einer bestimmten beruflichen Position oder das Gründen einer Familie bis hin zur Verwirklichung eines bestimmten Lebensstils. Der Begriff des Motivs im Kontext der Motivationspsychologie ist also weiter und abstrakter gefasst als zum Beispiel in der Kriminologie, wo das Motiv des Täters beispielsweise das bloße Erlangen eines finanziellen Vorteils sein kann.

Weiterhin ist zu berücksichtigen, dass Motive nicht direkt beobachtbar sind, sondern nur durch bestimmte Verhaltensweisen oder Handlungen der betreffenden Person festzustellen sind.

### 3.2 Motivation

Motivation ist das Streben nach Zielen (Motiven), das zur Handlungsbereitschaft führt. Im Gegensatz zu einem Motiv ist Motivation ein zeitlich enger begrenzter Zustand und immer an eine Situation gebunden. In der Literatur wird häufig zwischen *intrinsischer* Motivation und *extrinsischer* Motivation unterschieden. [2] Dabei beschreibt der Begriff der intrinsischen Motivation ein Handlungsbestreben, das durch die Aussicht auf innere Befriedigung entsteht. Die Belohnung kommt demnach aus der handelnden Person selbst, zum Beispiel wenn eine Tätigkeit ausgeführt wird, weil sie Spaß macht, die Neugier befriedigt oder eine Herausforderung darstellt. Extrinsische Motivation hingegen entsteht durch die Aussicht auf eine Belohnung oder das Vermeiden einer Bestrafung von außen. Die handelnde Person verspricht sich hierbei direkt oder indirekt Vorteile (oder auch weniger Nachteile), die sowohl materieller als auch immaterieller Art sein können.

### 3.3 Volition

Volition bezeichnet den Prozess, der von der Motivation zur entsprechenden Handlung führt. Der Begriff umfasst die Intention, die Planung und den Impuls, mit dem eventuelle Handlungsbarrieren überwunden werden und die Ausführung eingeleitet wird.

### 3.4 Handlung

Der Begriff der *Handlung* lässt sich am Besten in Abgrenzung zum Begriff des *Verhaltens* beschreiben. Mit dem Verhalten einer Person werden deren äußerlich beobachtbare Bewegungen weitestgehend frei von einer Interpretation oder Bewertung beschrieben. Ausnahmen werden zum Beispiel beim gesprochenen Wort gemacht, dessen Bedeutung bereits eine Interpretation ist, jedoch trotzdem vom Verhaltensbegriff erfasst wird. Im Gegensatz dazu steht der Begriff der Handlung. Eine Handlung ist das im Sinne der handelnden Person gedeutete Verhalten. So wird durch den Begriff der Handlung ein planvolles, subjektiv sinnvolles und zielgerichtetes Tun beschrieben.

### 3.5 Vom Motiv zur Handlung

Um die Motivation eines Lernenden, die sich direkt auf dessen Konzentration, Aufnahmefähigkeit und letztlich auf den Lernerfolg auswirkt, positiv steuern zu können, muss zunächst der Prozess betrachtet werden, der vom Motiv zur Handlung führt. Hierzu wird das von Heinz Heckhausen und Peter M. Gollwitzer entwickelte *Rubikonmodell der Handlungsphasen* [6] herangezogen. Das Modell beschreibt vier Phasen, denen ein oder mehrere Motive zugrunde liegen.

#### 3.5.1 Abwägephase

In der *motivationalen Phase* werden Wünsche, denen ein Motiv zugrunde liegt hinsichtlich ihres Wertes und der Erfolgserwartung abgewogen. Der Vorgang der Abwägung kann mit Erwartung-mal-Wert-Modellen [1] näher beschrieben werden. Im pädagogischen Bereich lässt sich mit diesen Modellen zeigen, dass die Leistungsbereitschaft von Schülern, ihr Durchhaltevermögen und die Wahl ihrer Aufgaben, kurz ihre Motivation, direkt mit ihren Erfolgserwartungen und dem subjektiven Wert der Aufgabe zusammenhängen. Am Ende dieser Abwägung steht die Intentionbildung, bei der ein Wunsch zu einer Absicht wird. Gemäß des Rubikonmodells der Handlungsphasen wird dieses Fazit der Abwägephase der *Schritt über den Rubikon* genannt.

#### 3.5.2 Planungsphase

Wurde die Abwägephase mit der Bildung einer Intention abgeschlossen, wird diese Absicht als selbstverpflichtend erlebt und es folgt nun die *präaktionale Volitionsphase*. Sie ist die Vorbereitung der Handlungsphase und dient dazu, eine Strategie zu entwickeln, wie das gesteckte Ziel erreicht werden kann. Statt der Motivation tritt nun die Volition in den Vordergrund. Ergebnis und Voraussetzung für die nächste Phase ist die *Fiat-Tendenz*, in die situations- und persönlichkeitsbezogene Faktoren einfließen und letztlich den Entschluss darstellt, mit der Handlung zu beginnen.

### 3.5.3 Handlungsphase

Die *aktionale Volitionsphase* beginnt mit der Ausführung der Handlung, welche von der Fiat-Tendenz angestoßen wurde. Voraussetzung für eine erfolgreiche Handlungsphase ist die Volitionsstärke, die als Grad der Selbstverpflichtung gesehen werden kann und entscheidend für die Anstrengungsbereitschaft ist.

### 3.5.4 Bewertungsphase

In der abschließenden *postaktionalen Motivationsphase* wird bewertet, ob die Handlungsphase erfolgreich war und das Ziel erreicht wurde. Zudem wird verglichen, ob der Wert der Aufgabe mit dem in der Abwägephase geschätzten Wert übereinstimmt. Die Ergebnisse dieser Beurteilungen können für zukünftige Intentionbildungen wertvoll sein und wirken sich so auf die Motivation bei zukünftigen Zielbestimmungen aus.

## 4 Motivationssteuerung im Kontext von Lernplattformen

Im folgenden soll die Motivationssteuerung im Kontext von E-Learning-Systemen betrachtet und untersucht werden. Es kann davon ausgegangen werden, dass das Motiv des Lernenden, die Lerninhalte erfolgreich zu verinnerlichen, bereits vorhanden ist. Um die aus dem Motiv erwachsende Motivation zu unterstützen und dazu erfolgversprechende Konzepte zu entwickeln, ist es wichtig einige besonders bedeutsame Faktoren zu berücksichtigen:

- **Zielgruppe.** Es ist die Zielgruppe zu definieren und in diesem Zusammenhang besonders auf die Erwartungen der Lernenden an die Lernumgebung sowie die Vertrautheit der Lernenden mit dem Computer (Altersspezifika) zu achten.
- **Inhalte.** Der Umfang der Inhalte (Informationen, Aufgaben, Fragestellungen) ist einzugrenzen und zu strukturieren.
- **Lehr- und Lernziele.** Die Lehr- und Lernziele sind als Eigenschaften zu beschreiben, die der Lernende nach erfolgreicher Lernerfahrung erworben haben soll.
- **Methoden.** Es sind gegebenenfalls geeignete Instruktionmethoden zu wählen.
- **Entwurfsmuster.** Es sind gegebenenfalls geeignete Entwurfsmuster (erprobte Szenarien, Methoden und Aufbereitungstechniken) zu wählen.

Unter Berücksichtigung dieser Faktoren und der in Kapitel 3 beschriebenen Handlungsphasen kann nun ein Konzept zur positiven Steuerung der Motivation der Lernenden erarbeitet werden. Entscheidend für die Motivation sind dabei

die Abwagephase (motivationale Phase) und die Bewertungsphase (postaktionale Motivationsphase).

#### **4.1 Erwartung-mal-Wert-Modell**

J. W. Atkinson beschreibt mit dem Risiko-Wahl-Modell [1] ein Beispiel fur ein Erwartung-mal-Wert-Modell im Leistungsbereich. Wie in Abschnitt 3.5.1 beschrieben, entsteht die Motivation, die zur Intentionsbildung fuhrt, durch Abwagung von (subjektivem) Wert des Zieles beziehungsweise der Aufgabe und (subjektiver) Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen zielfuhrenden Handlung. Einer schwierig zu meisternden Aufgabe muss demnach ein entsprechend hoher Wert beigemessen werden. Hierbei kommt es sehr auf den Charakter und die Motive des Lernenden an, welche Anreize (Incentives) motivationssteigernd wirken. Entscheidend ist, dass die Abschatzung, also das Produkt der Faktoren Wert und Erwartung, so attraktiv ausfallt, dass am Ende der Abwagungsphase eine Intentionsbildung stattfindet, die zur Planungsphase fuhrt. Ist dies der Fall, war das Setzen des Anreizes erfolgreich.

#### **4.2 Gamification**

Ein Konzept zum Setzen von (mehr oder weniger subtilen) Anreizen ist das Konzept der Gamification. [5] Dabei werden einem spielfremdem Kontext spieltypische Elemente hinzugefugt und so der Spieltrieb zur Motivationssteigerung ausgenutzt. [8] Im Falle einer E-Learning-Umgebung konnen Elemente wie Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten oder virtuelle Guter wie Auszeichnungen (Badges) verwendet werden. Der Einsatz dieser verschiedenen Mittel kann bei unterschiedlichen Spielertypen unterschiedlich erfolgreich sein.

#### **4.3 Incentives wahrend der motivationalen Phase**

Die Erkenntnisse aus der Motivationspsychologie und dem Erwartung-mal-Wert-Modell lassen den Schluss zu, dass als Motivationszeitpunkt in Lernplattformen zum einen die motivationale Phase in Frage kommt. In dieser Abwagephase wird die Entscheidung getroffen, ob die Aufgabe angenommen wird oder nicht und welche Anstrengung in die Losung der Aufgabe investiert werden soll. Ziel der motivierenden Manahmen muss hier sein, den subjektiven Wert der Aufgabe und die subjektive Erfolgserwartung so attraktiv zu gestalten, dass die Aufgabe angenommen wird und die beabsichtigte Anstrengung zur Losung der Aufgabe moglichst hoch ausfallt. Um dies zu erreichen muss zu allererst der lernenden Person das Gefuhl genommen werden, vor einem unlosbaren Komplex zu stehen. Die Aufgabe muss von Anfang an uberschaubar sein, unabhangig von ihrem Schwierigkeitsgrad. Niedrige Einstiegshurden sind dazu hilfreich und konnen zum Beispiel durch eine weniger umfangreiche erste Teilaufgabe mit niedrigem

Schwierigkeitsgrad erreicht werden, die bei erfolgreicher Bearbeitung unmittelbar belohnt werden sollte. Als Belohnung wäre hier beispielsweise ein Hinweis denkbar, der die weitere Bearbeitung der Aufgabe erleichtert.

#### **4.4 Incentives während der aktionalen Volitionsphase**

Während der Handlungsphase bearbeitet die lernende Person die Aufgabe. Dem Erwartung-mal-Wert-Modell folgend, sind in dieser Phase keine direkten Incentives nötig und können unter Umständen sogar ablenkend wirken, was vermieden werden sollte. Durch die in der motivationalen Phase entstandene selbstverpflichtende Intention und die in der präaktionalen Volitionsphase entstandene Fiat-Tendenz steht die Absicht und die Volitionsstärke der lernenden Person bereits fest und muss nicht direkt unterstützt werden.

#### **4.5 Incentives während der postaktionalen Motivationsphase**

In der Bewertungsphase findet die Bewertung nach dem Erwartung-mal-Wert-Modell statt. Sie bildet den zweiten wichtigen Zeitpunkt zum Setzen motivationssteigernder Maßnahmen. Ziel ist es in dieser Phase, die lernende Person zu einer positiven Bilanz nach dem Erwartung-mal-Wert-Modell zu führen, was bedeutet, dass sich die Investition in die Bearbeitung der Aufgabe für die lernende Person gelohnt hat. Der subjektive Wert der Aufgabe, der in der motivationalen Phase festgelegt wurde sollte nun bestätigt, eventuell noch leicht übertroffen werden. Nicht zuletzt bieten sich hier die Mittel der Gamification an, deren Wirkung durch visuelle und auditive Mittel noch verstärkt werden kann.

#### **4.6 Incentives während des Einstiegs**

Einen besonderen Motivationszeitpunkt in Lernplattformen stellt die Phase des Einstiegs während der ersten Benutzung oder der Wiedereinstieg nach längerer Abwesenheit dar. Komplizierte Bedienungsanleitungen können hier die Geduld des Benutzers strapazieren. Statt dessen ist es geboten, mit schnellen Erfolgserlebnissen die Motivation zum Einstieg in die Lernplattform zu steigern. Ein häufig gewähltes Mittel dazu sind kurze Einführungstutorials, mit denen der Benutzer spielerisch die wichtigsten Funktionen der Plattform erlernen kann und dabei bereits Belohnungen erhält. Auch hier können die Mittel der Gamification hilfreich sein, indem sich der Benutzer zum Beispiel einen Grundstock an virtuellen Gütern verdienen kann. Wichtig ist hier, den Schwierigkeitsgrad minimal zu wählen und so den Benutzer lediglich vor leichteste Aufgaben zu stellen, deren Bewältigung überproportional belohnt werden kann.

Trotzdem sollte die Möglichkeit berücksichtigt werden, ein derartiges Tutorial abzubrechen, um Benutzer, die bereits mit der Lernplattform vertraut sind, nicht zu frustrieren.

## 4.7 Incentives während des Ausstiegs

Ein weiterer außerordentlicher Motivationszeitpunkt kann der Ausstieg des Benutzers aus der Lernplattform sein. Der Benutzer sollte zu diesem Zeitpunkt nicht mit direkten Incentives am Beenden der Sitzung gehindert werden. Statt dessen können indirekte Anreize die Motivation erhöhen, die Lernplattform bald wieder zu benutzen. Denkbar sind hier beispielsweise Ultimaten in Form von begrenzter Haltbarkeit bereits erreichter Fortschritte.

Ein Beispiel hierfür wäre die Vorgabe, eine Reihe unabhängiger Aufgaben in einem bestimmten Gesamtzeitraum zu bearbeiten. Darüber hinaus sind Belohnungen für eine regelmäßige Benutzung der Lernplattform denkbar.

## 4.8 Fazit

Wichtige Zeitpunkte zum Setzen von Incentives sind die Phasen der Abwägung und der Bewertung.

In der Abwägungsphase entscheidet sich, ob sich der Lernende einer Aufgabe annimmt oder nicht. In der darauf folgenden Planungsphase entscheidet sich, wieviel Aufwand der Lernende bei der Bearbeitung der Aufgabe zu geben bereit ist. Dies zu beeinflussen ist nach Abschluss der Abwägungsphase, dem Überqueren des Rubikon [6], aber nur noch schwer möglich.

Die zweite für die Motivation wichtige Phase ist die Phase der Bewertung nach erfolgreichem oder nicht erfolgreichem Bearbeiten einer Aufgabe. Wird die Aufgabe erfolgreich erledigt, entscheidet der Lernende, ob sich der Aufwand gelohnt hat und wird je nach subjektiver Einschätzung den Faktor des Wertes zukünftig neu bewerten. Bei Scheitern an einer Aufgabe wird der Lernende zukünftig unter Umständen die Erfolgserwartung niedriger bewerten, was einen höheren Wert der Aufgabe erfordert.

Maßnahmen zur Steigerung der Motivation sind von zahlreichen Faktoren abhängig und müssen je nach Form und Konzept des E-Learning-Angebots und Bedürfnissen der Zielgruppe behutsam angepasst werden.

## Literatur

- [1] John William Atkinson and Christine Buchroithner. *Einführung in die Motivationsforschung*. E. Klett, 1975.
- [2] John E. Barbuto and Richard W. Scholl. Motivation sources inventory: Development and validation of new scales to measure an integrative taxonomy of motivation. *Psychological Reports*, 82:1011 – 1022, 1998.
- [3] Kuan-Chung Chen and Syh-Jong Jang. Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 26(4):741 – 752, 2010. Emerging and Scripted Roles in Computer-supported Collaborative Learning.
- [4] Catherine H. Crouch and Eric Mazur. Peer instruction: Ten years of experience and results. *American Journal of Physics*, 69(9):970–977, 2001.
- [5] Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O’Hara, and Dan Dixon. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI ’11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, CHI EA ’11, pages 2425–2428, New York, NY, USA, 2011. ACM.
- [6] Heinz Heckhausen and PeterM. Gollwitzer. Thought contents and cognitive functioning in motivational versus volitional states of mind. *Motivation and Emotion*, 11(2):101–120, 1987.
- [7] Kris M.Y. Law, Victor C.S. Lee, and Y.T. Yu. Learning motivation in e-learning facilitated computer programming courses. *Computers and Education*, 55(1):218 – 228, 2010.
- [8] LloydP. Rieber. Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2):43–58, 1996.
- [9] R. Schulmeister. *Lernplattformen für das virtuelle Lernen: Evaluation und Didaktik*. Oldenbourg, 2005.