

PAST-TIMES



Vorbereitungs-Workshop

Modul 2: Wie man Webquests entwickelt

Einheit 2.2. Struktur eines Webquests



ARCS-Model

- ▣ Webquests sollten den ARCS-Test bestehen. ARCS steht für Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction:
 - Bekommt die Aktivität die **Aufmerksamkeit** der Lernenden?
 - Ist sie **relevant** für ihre Bedürfnisse, Interessen oder Motive?
 - Steigert die Aufgabe das **Vertrauen** der Lernenden in ihren eigenen Erfolg?
 - Würde der Abschluss der Aktivität den Lernenden ein Gefühl der **Zufriedenheit** mit ihrer Leistung, also ein Erfolgserlebnis vermitteln?

ARCS-Model

- Das ARCS-Modell wurde in den 80er Jahren von John Keller entwickelt und ist ein Ansatz für das Lehrdesign, der sich auf die Motivationsaspekte der Lernumgebung konzentriert.

- Zwei Hauptteile sind zu berücksichtigen:
 - eine Reihe von Kategorien, die die **vier Komponenten von Motivation** darstellen: Interesse wecken, Relevanz schaffen, Erfolgserwartung entwickeln und Zufriedenheit durch intrinsische / extrinsische Belohnungen erzeugen;
 - ein **Prozess**, der PädagogInnen bei der Formulierung motivierender Aufgabenstellungen für die angesprochenen Lernenden unterstützt.

Quelle: <https://www.instructionaldesign.org/models/arcs/>

ARCS-Model

- Die Kategorien des ARCS-Modells aus einer Synthese zur Erforschung der menschlichen Motivation.

ARCS-Kategorien – vier Motivationskomponenten:

Aufmerksamkeit	Relevanz	Erfolgszuversicht	Zufriedenheit
<ul style="list-style-type: none">- Wahrnehmung anregen- Nachforschung anregen- Variabilität	<ul style="list-style-type: none">- Zielorientierung- Motivation ansprechen- Vertrautheit	<ul style="list-style-type: none">- Lernanforderungen- Erfolgchancen- Persönliche Kontrolle	<ul style="list-style-type: none">- Stärkung intrinsischer Motivation- Extrinsische Belohnungen- Gerechtigkeit

Source: <https://www.arcsmodel.com/arcs-categories>

ARCS-Modell

- Dieser Prozess ist ein systematischer Ansatz zur Problemlösung, der Kenntnisse der menschlichen Motivation erfordert und von der Analyse der Lernenden zum Lösungsdesign übergeht. Der Prozess umfasst:
 - Die Elemente der menschlichen Motivation zu kennen und zu identifizieren;
 - Publikumsmerkmale zur Bestimmung ihrer Motivationsanforderungen zu analysieren;
 - Merkmale von Lehrmaterialien und -prozessen ermitteln, die die Motivation anregen;
 - Die Auswahl geeigneter Motivationstaktiken;
 - Die Anwendung und Bewertung geeigneter Taktiken.

Quelle: <https://www.arcsmodel.com/arcs-design-process>

ARCS-Model

- Motivationsdesign umfasst einen systematischen Prozess, der die genannten Schritte enthält und zur Vorbereitung von Lernumgebungen führt, die Methoden oder Aktivitäten enthalten, die einen vorhersehbaren Einfluss auf das Ausmaß und die Richtung des Verhaltens einer Person haben.
- Motivationsdesign befasst sich mit der Verknüpfung des Unterrichts mit den Zielen der Lernenden, der Bereitstellung von Anregungen und angemessenen Herausforderungen sowie der Frage, wie die Gefühle der Lernenden nach erfolgreicher Zielerreichung oder sogar nach einem Misserfolg beeinflusst werden können.
- Im Gegensatz dazu befasst sich das Instruktionsdesign mit Faktoren, die beeinflussen, wie gut eine Person neue Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, abrufen und nutzen kann.

Quelle: <https://www.arcsmodel.com/arcs-design-process>



ARCS-Model

- Bei der Gestaltung der Lernumgebung müssen sowohl motivierende als auch unterrichtliche Einflüsse auf die Lernenden berücksichtigt werden. Bei beiden Aktivitäten müssen die Ziele und Fähigkeiten der Lernenden sowie kulturelle und Umweltfaktoren berücksichtigt werden, die sich auf Einstellungen und Leistung auswirken.
- Viele der Herausforderungen, die DesignerInnen lösen müssen, können nicht „durch ein Lehrbuch“ gelöst werden. Sie benötigen eine Kombination aus systematischer Problemlösung und persönlichem Urteilsvermögen auf der Grundlage der eigenen Erfahrung und des Fachwissens.

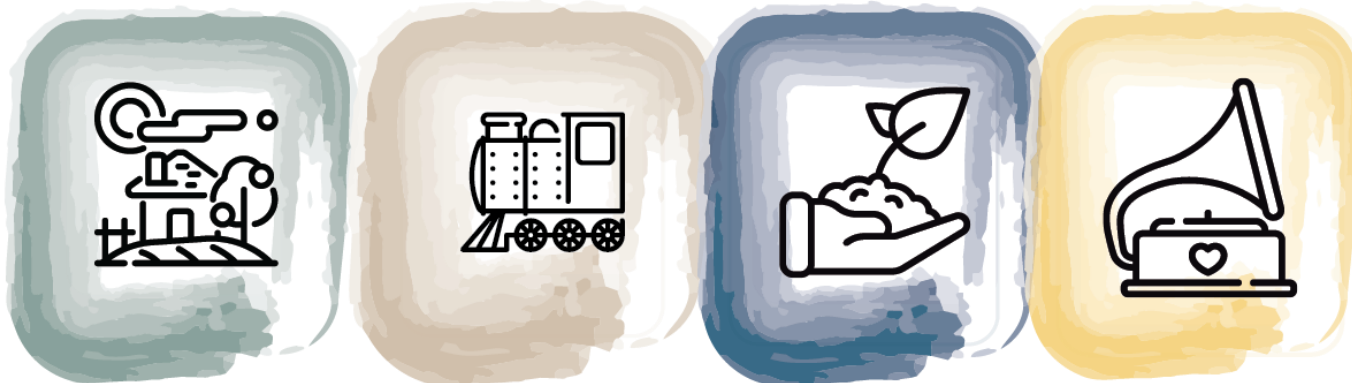
Quelle: <https://www.arcsmodel.com/arcs-categories>

Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!

Irgendwelche Fragen?



PAST-TIMES



inn^oventum



INNEO



S V E B ■
F S E A ■



Erasmus+

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.