



Mach mit!



IDLE-Eye

Eine Untersuchung zu
Blickbewegungen in digitalen
Lernumgebungen

Wie funktioniert Lernen im digitalen Zeitalter?
Unterstütze uns dabei, es zu verstehen!

IDLE-Eye

Eine Untersuchung digitaler Lernumgebungen mittels Eye-Tracking

Wiegenuverstehen wir Informationen, die wir im Internet recherchieren? Wie eignen wir uns neue Fertigkeiten beim Lernen in digitalen Umgebungen an? Und was passiert eigentlich, wenn am Rechner gerade nichts passiert?

Genau diese Fragen stellen wir uns und versuchen in unserer Studie IDLE-Eye den Antworten mit eurer Hilfe näher zu kommen. Dafür setzen wir verschiedene Tracking-Möglichkeiten ein, um Mausclicks und Blickbewegungen zu erfassen.

Unsere Forschungsthemen

- Lernen in digitalen Lernumgebungen
- Arbeiten mit Information aus verschiedenen Quellen
- Problemlösen und Selbstregulation beim Lernen

Dein Beitrag

Mit deiner Teilnahme leistest Du einen wichtigen Beitrag zur aussagekräftigen Untersuchung von Kernkompetenzen des digitalen Lernens und zur Entwicklung von guten Lernumgebungen!

Eine Teilnahme bietet Dir auch die Gelegenheit, Strategien zum Filtern von Informationen aus verschiedenen Quellen zu erlernen und Dir grundlegende Konzepte des Programmierens schrittweise anzueignen.

Wer kann teilnehmen?

Schülerinnen und Schüler der 8., 9. und 10.Klasse



15,-€
Dankeschön

Klassenbonus
Spende von
10 € pro Person
zusätzlich

Was kommt auf dich zu?

Du wirst am Computer verschiedene Lese- und Programmieraufgaben bearbeiten. Dabei erhältst Du Hilfestellungen in Form von Lernmaterialien und Tutorials, die Dich an die Lösungen heranzuführen. Außerdem wird es kleine Tests zur Messung deiner Lesegeschwindigkeit und Fragen zur Aufgabenbearbeitung und zu deiner Lesemotivation geben.

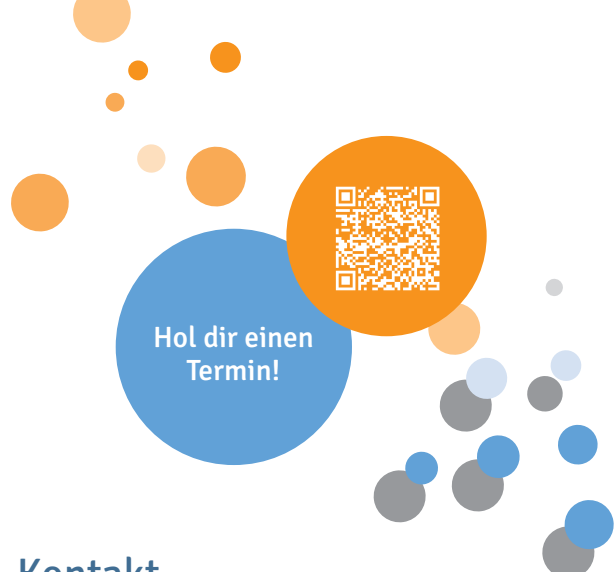
Während der Testung zeichnen wir mithilfe einer Eye-Tracking-Kamera Blickbewegungen und Veränderungen der Pupillengröße auf. Es werden keine Videoaufnahmen der Augen gespeichert, sondern nur die in Echtzeit berechneten Blickpositions- und Pupillenausdehnungsmaße.

Die Studie findet in den Laborräumen des DIPF in Frankfurt statt. Eine Testung dauert ca. **90 Minuten** mit einer Pause von 5 Minuten. Die Teilnahme ist **freiwillig** und kann jederzeit ohne Angabe von Gründen abgebrochen werden, ohne dass daraus Nachteile entstehen.

Dankeschön

Wer an der Studie teilnimmt, erhält ein Dankeschön in Höhe von **15,-€**.

Außerdem gibt es einen **Klassenbonus**: Wenn mindestens zehn Schüler*innen aus einer Klasse teilnehmen, werden zusätzlich **10,-€** pro Person für einen gemeinnützigen Zweck gespendet, den Du und deine Klasse euch zusammen mit eurer Klassenlehrer*in auszusuchen könnt (z. B. Spende an die Schulbibliothek oder den Schulförderverein). Falls eure Klasse teilnehmen möchte, kann uns eure Lehrkraft über die untenstehenden Kontaktdaten informieren!



Hol dir einen
Termin!



Kontakt

Du willst teilnehmen?
Dann schau vorbei und hol dir einen Termin unter



oder per E-Mail:
zib@dipf.de

Bei Rückfragen stehen wir gern bereit!

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Abteilung Lehr- und Lernqualität in
Bildungseinrichtungen (LLiB)

Rostocker Str. 6 • 60323 Frankfurt am Main
Tel +49 (0)69 24708-0
dipf.de

Telefonische Erreichbarkeit

Projektmitarbeiter Herr Lothar Persic-Beck
Tel +49 (0)69 24708-385

Projektleitung

Herr Prof. Dr. Frank Goldhammer
Frau Prof. Dr. Carolin Hahnel