

# Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten und Videos

Tim Weinert  
Fachgebiet Wirtschaftsinformatik

## **Titel des Teilprojektes, Beschreibung in zwei Sätzen: Was machen Sie?**

### **Titel des Teilprojekts**

Ko-Kreationskonzepte für die Entwicklung von interaktiven Lerninhalten und Videos

### **Was machen wir**

Wir entwickeln ein Ko-Kreationskonzept zur Gestaltung von interaktiven Gestaltung von Lernvideos durch Studierende im Rahmen der Grundlagenlehrveranstaltung Informationswissenschaften 1. Dabei werden Studierende durch einen Chatbot durch den Ko-Kreationsprozess geführt, welcher den Lernenden helfen soll, ihr Wissen strukturiert mittels interaktiver Lernvideos weiterzugeben.





## Welche Rolle haben Studierende in Ihrem Projekt?

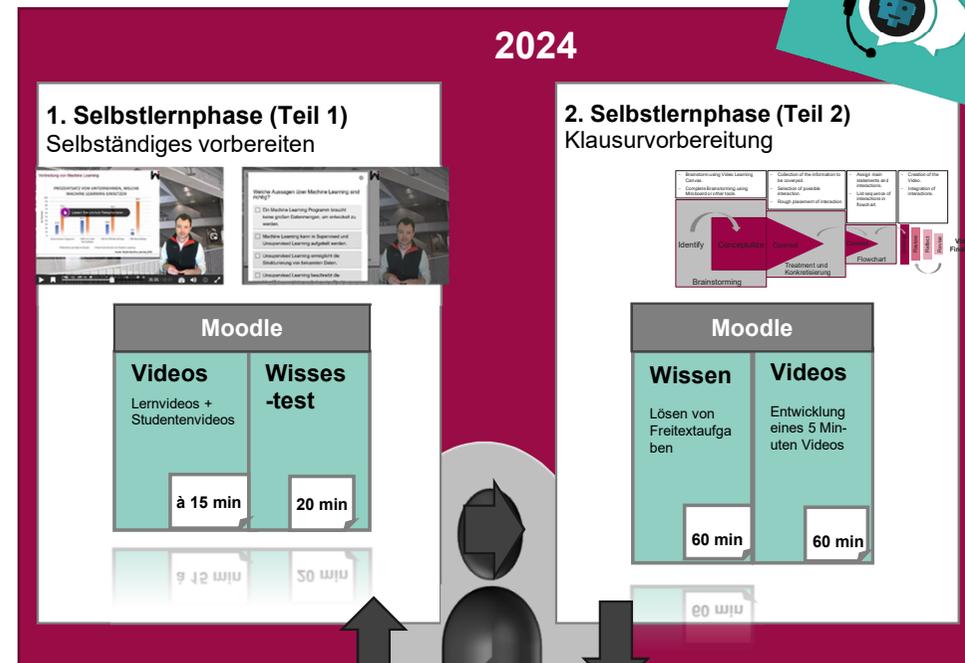
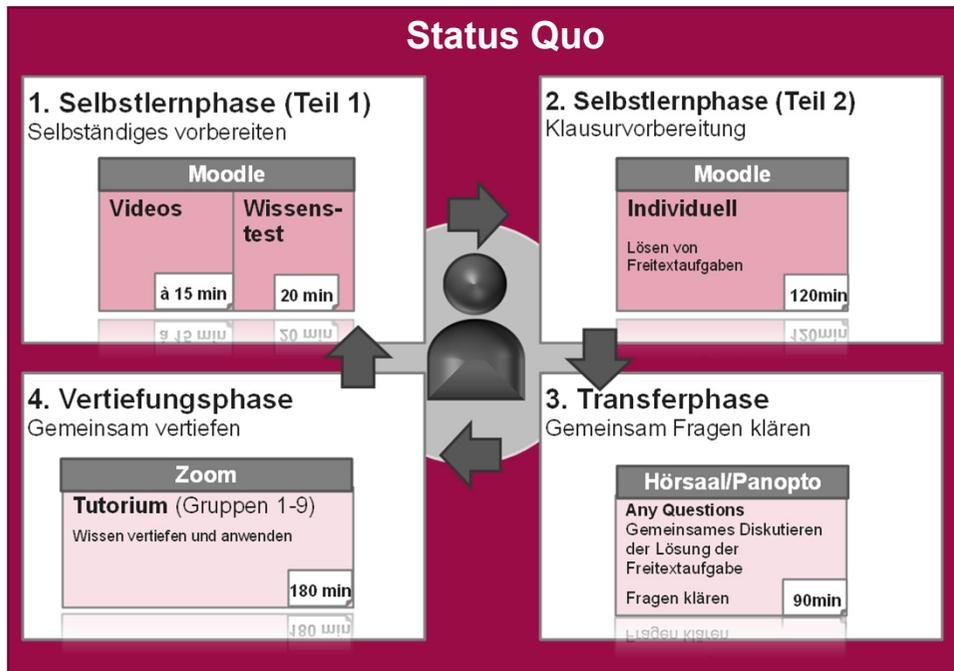
- Studierende sind **zentraler Bestandteil im Ko-Kreationsprozess**.
- Studierende werden in den Ko-Kreationsprozess einbezogen und werden dadurch befähigt, ihr eigenes Lernmaterial zu entwickeln.
- Förderung von fachübergreifenden Methoden und Kenntnissen, welche auch in anderen Modulen wertvoll sein können.



Stiftung  
Innovation in der  
Hochschullehre

U N I K A S S E L  
V E R S I T Ä T

## Was ist durch Ihr Projekt Ende Juli 2024 für Studierende anders an der universitären Lehre?



Reduzierung der vorbereiteten Lernvideos zugunsten von studentischen Arbeiten

## Welche Auswirkungen erwarten Sie von Ihrem Projekt auf Studierende/ die Studiengänge/ die Kolleg:innen...? Wie wollen Sie die Wirkungen evaluieren?

### Auswirkungen

- Verbesserte Einbindung von Studierenden in das Vorlesungskonzept.
- Verbesserung der Motivation, des Engagements und des Lernerfolgs.
- Verbesserung des Kompetenzniveaus für die Entwicklung von Lernvideos.

### Evaluationsmöglichkeiten

- A/B Experimente mit Studierenden zur **Sicherstellung der Qualität** der Lernvideos.
- A/B Experimente zur Messung von **Motivation, Engagement und Lernerfolg** bei den **Entwicklern** als auch bei den **Nutzern der Lernvideos**



## Woran erkennt die Universität Kassel, dass sie mit Ihrem Projekt das Richtige zur Förderung vorgeschlagen hat?

- Bereits 2019 nutzten 86% der 12- 19 jährigen regelmäßig Videoplattformen (RfKB 2019).
- Nutzungsdauer von Lernvideos steigt kontinuierlich an (Media Activity Guide 2021).
- Viele Studierende fühlen sich abgehängt und fühlen sich nicht richtig eingebunden in Lehrveranstaltungen, welche häufig Lernvideos nutzen (Merkt et al. 2022).
- Videos werden häufig gestoppt oder nur unvollständig angeschaut aufgrund von Überforderung oder zu großer Seriosität der Videos (He et al. 2022).

Verbesserung der Kollaboration zwischen Studierenden bei der Entwicklung und Nutzung von Lernvideos

Entwicklung eines übertragbaren Ko-Kreationskonzepts für die Entwicklung von interaktiven Lernvideos



Stiftung  
Innovation in der  
Hochschullehre

U N I K A S S E L  
V E R S I T Ä T

## Quellenverzeichnis

He, C., Liu, H., He, L., Lu, T., & Li, B. (2022). More collaboration, less seriousness: Investigating new strategies for promoting youth engagement in government-generated videos during the COVID-19 pandemic in China. *Computers in Human Behavior*, 126, 107019. doi:10.1016/j.chb.2021.107019.

Adler, M., Krapf, T., Nöthlich, M., & Teichmann, J. (2021). *Media Activity Guide 2021*. <https://www.sevenonemedia.de/documents/924471/1111769/Media+Activity+Guide+2021.pdf/b9388acc-5e06-51f2-572a-54b4108cb7b4?t=1635262256228>. Accessed 15 November 2021.

Merkt, M., Hoppe, A., Bruns, G., Ewerth, R., & Huff, M. (2022). Pushing the button: Why do learners pause online videos? *Computers & Education*. doi:10.1016/j.compedu.2021.104355.

RfKB. (2019). JUGEND / YOUTUBE / KULTURELLE BILDUNG. HORIZONT 2019 .

