Usability

Kompetenz

Usability

Kompetenzformulierung

Ich kann digitale Materialien hinsichtlich ihrer intuitiven Bedienbarkeit (Effizienz), Effektivität und Bedienerfreundlichkeit bewerten und auswählen.

Stufe

Basiskompetenz

Taxonomie-Stufe

2. Anwenden

Spalte/Nummer im Gesamtdokument

A/43

Erläuterung

Diese Kompetenz beschreibt die Fähigkeit, digitale Materialien zu analysieren und zu beurteilen, wie benutzerfreundlich und effektiv sie sind. Dabei geht es darum, Materialien auszuwählen, die leicht zu bedienen sind und die Lernerfolge optimal unterstützen.

Begründung

Die Auswahl digitaler Materialien mit hoher Benutzerfreundlichkeit und Effektivität tragen dazu bei, dass SuS effektiver lernen können. Intuitiv bedienbare und effektive Materialien erhöhen die Motivation der SuS und steigern den Lernerfolg.

Beispiel

Eine Lehrkraft nutzt ein Online-Quiz zur Prüfungsvorbereitung. Intuitiv: Die Lehrkraft testet das Quiz selbst, um zu beurteilen, ob die Navigation klar, Fragen leicht verständlich und Antwortmöglichkeiten

logisch geordnet sind. Effektivität: Kann das Quiz die gewünschten Lernziele erreichen?

Quellen

Dahleez, K.A., El-Saleh, A.A., Al Alawi, A.M. and Abdelmuniem Abdelfattah, F. (2021), „Higher education student engagement in times of pandemic: the role of e-learning system usability and teacher behavior“, International Journal of Educational Management, Vol. 35 No. 6, pp. 1312-1329. https://doi.org/10.1108/IJEM-04-2021-0120

Dahri, N. A., Muhammad Saleem Vighio, Waleed Mugahed Al-Rahmi, & Omar A. Alismaiel. (2022). Usability Evaluation of Mobile App for the Sustainable Professional Development of Teachers. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 16(16), pp. 4–30. https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.32015

Estrada Molina, O., Fuentes Cancell, D.R. y García Hernández, A. (2022). Evaluating usability in educational technology: a systematic review from the teaching of mathematics. LUMAT, 10 (1), 65-88. https://doi.org/10.31129/LUMAT.10.1.1686.

Kundu, Arnab, Kedar Nath Dey, and Tripti Bej. „Subject-Self Affecting on Teachers' Perceived ICT Usability: A Proposition for TAM3+,“ International Journal of Distance Education Technologies (IJDET) 20, no.1: 1-24. http://doi.org/10.4018/IJDET.295980

Shernoff, E.S., Von Schalscha, K., Gabbard, J.L. et al. Evaluating the usability and instructional design quality of Interactive Virtual Training for Teachers (IVT-T). Education Tech Research Dev 68, 3235–3262 (2020). https://doi.org/10.1007/s11423-020-09819-9

Lehrmaterial

Zusammenhang mit anderen Kompetenzen

Alle Kompetenzen welche unter dem Bereich „Digitale Ressourcen“ aufgelistet sind, beleuchten unterschiedliche Aspekte, welche für die Nutzung und Erstellung digitaler Medien und Ressourcen von Bedeutung sind. Diese Kompetenzen bauen aufeinander auf und bilden gemeinsam einen fundierten Ansatz für einen kompetenten Umgang mit digitalen Ressourcen im Bildungsbereich. Diese Basiskompetenzen zielen darauf ab, Lehrkräften notwendige Fähigkeiten zu vermitteln, um digitale Ressourcen effektiv nutzen zu können. Es soll ein umfassendes Verständnis für den Einsatz digitaler Ressourcen im Bildungsbereich erlangt/erworben werden.

Tagging

Usability, Evaluation, Lernmaterial, Effizienz, Effektivität, Lehrmittel.

From:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/ - **ZenDi Wiki**

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/weingarten-competence-model/usability

Last update: **2023/11/20 17:06**