

Anhang H: Versuchsassistentenmanual (Tag 1)

Manual VL-Assistent(in): Tag 1

(Auszug zur Veranschaulichung der Assistenz-VP-Interaktion, ohne technisches Manual)

Flur, Begrüßung und erste Instruktionen

09:00 Uhr	13:00 Uhr	17:00 Uhr
-----------	-----------	-----------

VL begrüßt die VP.

Aufgaben:

Nach der Begrüßung durch den VL, die VP empfangen und ihren Arbeitstischen zuweisen.

Evtl. nicht erschienene VP spätestens jetzt im Protokoll vermerken.

Diagnostikraum, Kognitive Leistungsdiagnostik

09:15 – 10:05 Uhr	13:15 – 14:05 Uhr	17:15 – 18:05 Uhr
-------------------	-------------------	-------------------

VL führt Leistungsdiagnostik mit den VP durch.

Aufgaben:

VL-Assistenz ist bei den Testsituationen nicht anwesend sondern primär für die Vorbereitung des Experimentes und die Gestaltung der Freizeitsbedingungen zuständig. An Beispielplatz des VL-Assistenten ist der Schreibtisch im Freizeitraum bzw. der nichtmediale Freizeitraum.

Vor Testende sollte sich die Assistenz bescheiden, die VP für die Freizeitschichtungen in Empfang zu nehmen (ab ca. 16:00 / 14:00 / 18:00 Uhr). Dabei warnt die Assistenz bei den Medienbedingungen im Medienraum, bei der Kontrastgruppe im Flur.

Freizeitraum, Freizeitinstruktionen

10:05 Uhr	14:05 Uhr	18:05 Uhr
-----------	-----------	-----------

Aufgaben:

- Einsammeln der Arbeitshefte
- Austeilen der Bewertungsbölgte an die VP (diese verbleiben im Arbeitsraum)
- Freizeitinstruktionen

Wesentliches zur Assistentenrolle:

Der VL macht die Teils und hat somit ein wenig die „Lehrerrolle“ inne. Die Herausforderung für die Assistenz besteht darin, die VP aus dieser leistungs- und lernbezogenen Situation herauszuholen und ihnen eine lockere und ungezwungene Freizeitatmosphäre zu bieten. Es ist für das Experiment von großer Wichtigkeit, dass das Freizeiterebnis möglichst dicht an den Alltag von jungen Erwachsenen angegliedert wird. Dafür muss die Assistenz einen lockeren Eindruck machen; die VP sollen ein wenig das Gefühl haben, dass nun das Lernen vorbei ist und der Spakt beginnt. Dies kann schon durch einen lebendigen Vortrag der Instruktionen (kein Ablesen) erreicht werden.

→ Computerspielgruppe

„Sie werden gleich für 20 Minuten ein Video- bzw. Computerspiel spielen. Die Spiele werden auch Anfängern unter Ihnen kaum Schwierigkeiten bereiten. Vor sich werden Sie eine Info-

Tafel mit den wichtigsten Informationen finden, um das Spiel spielen zu können. Wichtig: Bitte wenden Sie sich dem angebotenen Spiel die ganze Zeit über aufmerksam zu, auch

wenn Ihnen das Spiel nicht gefallen sollte oder Sie es bereits kennen. Das hier ist jetzt kein Test. Es geht nicht darum, wie gut Sie das Spiel spielen können und es werden Ihnen auch keine Wissensfragen zu den Inhalten des Spiels gestellt. Sie können das Spiel also ganz entspannt spielen und genießen. Stellen Sie sich einfach vor, ein guter Freund/ eine gute Freundin hätte Sie zu sich eingeladen, um Ihnen das Spiel zu zeigen. **Haben Sie hierzu noch Fragen?***

Evtl. Fragen der VP beantworten. Nichts über die Inhalte oder die Auswahl der Stationen verraten!

„Auf Ihrem Deckblatt stehen jeweils Ihre Medienstationen. Dies ist nun Ihre erste Freizeit. Schauen Sie bitte, an welcher Medienstation Sie bei Freizeit 1 spielen werden und merken Sie sich die Nummer (kurz abwarten). Folgen Sie mir bitte und gehen Sie zu Ihrer Medienstation. Bitte erst spielen, wenn ich Ihnen ein Zeichen gebe“

Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/stehen

„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Spielanweisung durch. Ich sage Ihnen dann gleich, wenn es losgeht“ (Stoppuhr 1 min.)

Startsignal: „Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf und fangen Sie an.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

Gleich zu Anfang, nach der 7. Minute und der 14 Minute kurzen unauffälligen Kontrollgang um die Stationen unternehmen, um zu überprüfen, ob die vorgesehenen Spielmodi gespielt werden, noch alle VP aktiv dabei sind und ob irgendwelche Schwierigkeiten aufgetreten sind.

Stoppsignal 1 (laut): „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende!“

Stoppsignal 2 (laut): „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Hier kommt es oft vor, dass die Probanden so versunken sind bzw. die Kopfhörer so laut sind, dass sie die Assistenz nicht hören. In diesem Fall durch die Reihen schreiten, und die VP unmittelbar ansprechen.

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese erste Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Filmgruppe

„Sie werden gleich für 20 Minuten Filme sehen. Vor sich werden Sie eine Info-Tafel mit den wichtigsten Informationen zu den Filmen finden. **Wichtig:** Bitte wenden Sie sich den angebotenen Filmen die ganze Zeit über aufmerksam zu, auch wenn Ihnen ein Film nicht gefallen sollte oder Sie ihn bereits kennen. Das hier ist jetzt kein Test! Es geht nicht darum, wie gut Sie die Filme verstehen und es werden Ihnen auch keine Wissensfragen zu den Inhalten der Filme gestellt. Sie können das Fernsehen also ganz entspannt genießen.

Stellen Sie sich einfach vor, ein guter Freund/ eine gute Freundin hätte Sie zu sich eingeladen, um Ihnen einige Filme zu zeigen. Wenn die Filmvorführung zu Ende ist, warten Sie bitte auf mein Zeichen, weil andere vielleicht noch nicht zu Ende gesehen haben. **Haben Sie hierzu noch Fragen?**“

Evtl. Fragen der VP beantworten. Nichts über die Inhalte oder die Auswahl der Stationen verraten!
„Auf Ihrem Deckblatt stehen jeweils Ihre Medienstationen. Dies ist nun Ihre erste Freizeit. Schauen Sie bitte, an welcher Medienstation Sie bei Freizeit 1 sitzen werden und merken Sie sich die Nummer (kurz abwarten). Folgen Sie mir bitte und gehen Sie zu Ihrer Medienstation.“
Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/steht
„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Info-Tafel durch. Ich sage Ihnen dann gleich, wenn es losgeht“ (Stoppuhr 1 min.)

Startsignal: „Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf, die Filme starten jetzt.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

VL und Assistenten stattdie Filme möglichst zeitgleich, ohne Heftik auszustatten.

Stoppsignal (erst schauen, ob auch alle Filme beendet sind): „So, die Filmzeit ist um.“
Überleitungsstruktur: „Nachdem Sie diese erste Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Kontrollgruppe

„Sie werden gleich für 20 Minuten Freizeit haben, und verschiedene Spielgeräte wie Tischtennis, elektronisches Dart und Kicker benutzen können. Dabei können Sie sich einfach das aussuchen, was Ihnen am meisten Spaß macht. Das hier ist jetzt kein Test! Es werden Ihnen keine Wissensfragen zu den Spielgeräten gestellt. Sie können diese also ganz entspannt nutzen und genießen. In manchen Spielen werden Sie in der Gruppe sicherlich unterschiedlich gut sein, vielleicht haben einige von Ihnen diese Spiele bereits sehr intensiv gespielt, andere bislang kaum oder gar nicht. Deshalb geht es auch nicht um Werktampf zwischen Ihnen sondern darum, gemeinsam Spaß zu haben. Versuchen Sie, alle in der Gruppe in die Spiele einzubeziehen, und sich dabei ein wenig kennen zu lernen. Ggf. spielen Sie ein Spiel, das Sie vielleicht lieber zu zweit spielen würden, zu dritt, damit sich niemand langweilen muss. Wenn mehrere von Ihnen eines der Geräte nutzen wollen, sprechen Sie sich ab, wer wann mit wem spielt. Wechseln Sie sich ggf. ab. Stellen Sie sich einfach vor, ein guter Freund/ eine gute Freundin hätte Sie zu einer Party oder in eine Kneipe eingeladen. **Haben Sie hierzu noch Fragen?**“

Evtl. Fragen der VP beantworten

„Dann folgen Sie mir bitte jetzt in den Nebenraum.“

Warten, bis alle VP im Freizeitraum versammelt sind.

Startsignal: „Sie können nun anfangen.“ (Stoppuhr 21 min.)

Stoppsignal 1: „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende!“

Stoppsignal 2: „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Überleitungsstruktur: „Nachdem Sie diese erste Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

Freizeitraum, Verhalten während der Freizeitphasen

10:10 Uhr	14:10 Uhr	18:10 Uhr
-----------	-----------	-----------

Assistenz ist die ganze Zeit über neutral anwesend. Der VL ist meist in den ersten Minuten noch anwesend, um evtl. Störungen mit begegnen zu können. Danach ist er für evtl. Notfälle über Handy zu erreichen. Soweit wie möglich im Hintergrund halten, um genuisvollen Freizeitgenuss der VP zu ermöglichen, gleichzeitig aber einen Überblick über das Geschehen bewahren. Nur in Ausnahmefällen wie den folgenden Situationen eingreifen.

VP unterhalten sich miteinander (nur bei Filmen und Computerspielen problematisch.)

Mögliche Intervention: „Es ist für uns sehr wichtig, dass Sie sich während des Versuchs nicht miteinander unterhalten. Bei dringenden Fragen wenden Sie sich bitte an uns.“

VP nehmen nicht an den Freizeitaktivität teil

Mögliche Intervention medial: „Es ist für uns sehr wichtig, dass Sie sich die ganze Zeit auf den Film / das Computerspiel konzentrieren.“

Mögliche Intervention nichtmedial (nur wenn eine Pause von ca. 2-3 Minuten entsteht, ohne das einige VP sich einer Aktivität zuwenden)

„Es ist für uns sehr wichtig, dass Sie die Angebote in diesem Raum nutzen. Sie können dabei natürlich frei wählen, beschäftigen Sie sich aber bitte mit mindestens einem der Unterhaltungsgeräte.“

Oder sogar konkreter Vorschlag, wenn dem VP die Ideen ausgehen:

„Versuchen Sie doch einmal, ob Sie X nicht auch mit Y Personen spielen können

Technische Probleme treten auf (z.B. Film spielt nicht ab, Computerspiel stürzt ab, VP verlässt versehentlich das Spiel.)“

Mögliche Intervention: Das Problem so schnell wie möglich beheben, dabei jedoch Ruhe ausstrahlen. Die VP dabei nicht nervös machen (z.B. durch subtile Vorwürfe oder offensichtlichen Stress des Assistenten). Die VP nimmt an einer Freizeitbeschäftigung teil, dieses Gefühl darf nicht zerstört werden. Technische Probleme hält die Assistenz im Prokollfest (Art der Störung, betroffene VP, Dauer).

VP ist aufgrund der Gewaltdarstellungen verärgert

Mögliche Intervention: Beschwichtigen, Darauf hinweisen, dass Gewaltdarstellungen zum Versuch dazugehören, und wir vorab darauf hingewiesen haben. Der VP ggf. freistellen, den Versuch abbrechen.

VP bedient Computerspiel nur zögerlich, lacht über das Spiel oder die eigene vermeintliche Tollratschigkeit oder stellt immer wieder lautstark fest, dass sie mit dem Spiel überfordert ist

Mögliche Intervention: Die VP beruhigen, erneut darauf hinweisen, dass es nicht um Leistung geht, dass es normal ist, sich erstmal in ein Spiel einzuarbeiten zu müssen. Die VP bitten, sich leise zu verhalten und sich möglichst optimal durch das Spiel unterhalten zu lassen.

¹ Allerdings darf auch in der nichtmedialen Freizeitbeschäftigung nicht über den Versuch und die damit verbundenen Vermutungen sowie die Lerninhalte oder –aufgaben gesprochen werden.

Freizeitraum, Rating F1 und Pause

10:30 Uhr	14:30 Uhr	16:30 Uhr
-----------	-----------	-----------

(Stoppuhr 9 Minuten). Nachdem Sie sich nun etwas mit verschiedenen Freizeitangeboten beschäftigen konnten interessieren uns, wie Sie diese empfunden haben. Dazu nehmen Sie nun Ihr Heft und beantworten in Ruhe die Fragen, die Sie auf Seite 1, Freizeit 1 finden.“

Warten, bis alle die Seite ausgefüllt haben.

„Wenn Sie den Bogen vollständig ausgefüllt haben, haben Sie nun noch kurzZeit, sich zu erfischen, bevor es in etwa 5 Minuten weitergeht. Sie können auch kurz nach draußen an die frische Luft gehen. Ich sage Ihnen dann gleich Bescheid, wenn es weitergeht.“

Für Rating und Pause werden zusammen genau 9 Minuten abgenommen.

Ab der 8. Minute sammelt die Assistenz die VP wieder zusammen, so dass exakt nach 9 Minuten weitergemacht werden kann.

Diagnostikraum, Sprache lernen T3

10:40 Uhr	14:40 Uhr	16:40 Uhr
-----------	-----------	-----------

VL führt die dritte Lernphase mit den VP durch.

Aufgaben für Assistenz:

Bei medialen Treatmentgruppen: Spiele bzw. Filme wieder bereitmachen

Freizeitraum, Freizeitanleitung F2

10:50 Uhr	14:50 Uhr	18:50 Uhr
-----------	-----------	-----------

→ Videostudiogruppe

„Sie haben nun erneut ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher.“

„Bitte schauen Sie wieder auf Ihr Heft, an welche Medienstation es diesmal geht. Diesmal wird Ihnen ein anderes Spiel angeboten. Hinweise zu Steuerung und Co. finden Sie wieder auf dem Informationsblatt vor Ihnen. Folgen Sie mir bitte nun in den Nebenraum und gehen Sie zu Ihrer Medienstation. Bitte erst spielen, wenn ich Ihnen ein Zeichen gebe.“

Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/steht

„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Spielanweisung durch. Ich sage Ihnen dann gleich, wenn es losgeht (Stoppuhr 1 min.)“

Startsignal: „Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf und fangen Sie an.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

Gleich zu Anfang, nach der 7. Minute und der 14-Minute kurzen unauffälligen Kontrollgang um die Stationen unternehmen, um zu überprüfen, ob die vorgesehenen Spielmodi gespielt werden, noch alle VP aktiv dabei sind und ob irgendwelche Schwierigkeiten aufgetreten sind.

Stoppsignal 1 (laut): „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende.“

Stoppsignal 2 (laut): „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Hier kommt es oft vor, dass die Probanden so versunken sind bzw. die Kopfhörer so laut sind, dass sie die Assistenten nicht hören. In diesem Fall durch die Reihen schreien, und die VP unmittelbar ansprechen.

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese zweite Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Filmgruppe

„Sie haben nun erneut ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher.“

„Bitte schauen Sie wieder auf Ihr Heft, an welche Medienstation es diesmal geht. Diesmal werden Ihnen andere Filme präsentiert. Informationen zu den Filmen finden Sie wieder auf dem Informationsblatt vor Ihnen. Folgen Sie mir bitte nun in den Nebenraum und gehen Sie zu Ihrer Medienstation.“

Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/steht

„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Info-Tafel durch. Ich sage Ihnen dann gleich, wenn es losgeht“ (Stoppuhr 1 min.)

Startsignal: „Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf, die Filme starten jetzt.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

VL und Assistenten starten die Filme möglichst zeitgleich, ohne Hektik auszustrahlen.

Stoppsignal (erst schauen, ob auch alle Filme beendet sind!): „So, die Filmzeit ist um.“

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese zweite Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Kontrollgruppe

„Sie haben nun erneut ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher. Folgen Sie mir bitte wieder in den Nebenraum.“

Warten, bis alle VP im Freizeitraum versammelt sind.

Startsignal: „Sie können nun anfangen.“ (Stoppuhr 21 min.)

Stoppsignal 1: „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende!“

Stoppsignal 2: „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese zweite Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

Freizeitraum, Rating F2 und Pause

11:10 Uhr	15:10 Uhr	19:10 Uhr
-----------	-----------	-----------

(**Stoppuhr 9 Minuten**) „Wieder möchten wir von Ihnen wissen, wie Sie die Angebote empfunden haben. Dazu nehmen Sie nun Ihr Heft und beantworten in Ruhe die Fragen, die Sie auf Seite 2, Freizeit 2 finden.“

Warten, bis alle die Seite ausgefüllt haben.

Wenn Sie den Bogen vollständig ausgefüllt haben, haben Sie nun wieder kurz Zeit, sich zu erfrischen, bevor es **in etwa 5 Minuten** weitergeht. Ich sage Ihnen dann gleich Bescheid, wenn es weitergeht.

Für Rating und Pause werden zusammen genau 9 Minuten abgenommen.

Ab der 8. Minute sammelt die Assistenz die VP wieder zusammen, so dass exakt nach 9 Minuten weitergemacht werden kann.

Diagnostikraum, Sprache lernen T4

11:20 Uhr	16:20 Uhr	19:20 Uhr
-----------	-----------	-----------

VL führt letzte Sprachlernphase mit VP durch.

Freizeitraum, Freizeitinstruktion F3

11:30 Uhr	15:30 Uhr	19:30 Uhr
-----------	-----------	-----------

→ Videospiegelgruppe

„Sie haben nun ein letztes Mal für heute ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher.“

„Bitte schauen Sie wieder auf Ihr Heft, an welche Medienstation es diesmal geht. Diesmal wird Ihnen ein anderes Spiel angeboten. Hinweise zu Steuerung und Co. finden Sie wieder auf dem Informationsblatt vor Ihnen. Folgen Sie mir bitte nun in den Nebenraum und gehen Sie zu Ihrer Medienstation.“

Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/steht.

„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Spielanweisung durch und fangen Sie erst an zu spielen, wenn ich Ihnen ein Zeichen gebe“ (Stoppuhr 1 min.)

„Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf und fangen Sie an.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

Ca. alle 5 Minuten kurzen unauffälligen Kontrollgang um die Stationen unternehmen, um zu überprüfen, ob die vorgesehene Spielmodi gespielt werden, noch alle VP aktiv dabei sind und ob irgendwelche Schwierigkeiten aufgetreten sind.

Stopsignal 1 (laut): „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende!“

Stopsignal 2 (laut): „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Hier kommt es oft vor, dass die Probanden so versunken sind bzw. die Kopfhörer so laut sind, dass sie die Assistenz nicht hören. In diesem Fall durch die Röhren schreien, und die VP unmittelbar ansprechen.

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese letzte Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Abellraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Filmgruppe

„Sie haben nun ein letztes Mal für heute ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher.“

„Bitte schauen Sie wieder auf Ihr Heft, an welche Medienstation es diesmal geht. Diesmal werden Ihnen andere Filme präsentiert. Informationen zu den Filmen finden Sie wieder auf dem Informationsblatt vor Ihnen. Folgen Sie mir bitte nun in den Nebenraum und gehen Sie zu Ihrer Medienstation.“

Warten, bis alle Probanden ihre Plätze eingenommen haben. Überprüfen, ob die VP an den richtigen Medienstationen sitzen/stehen

„Bitte lesen Sie sich nun in Ruhe die Info-Tafel durch. Ich sage Ihnen dann gleich, wenn es losgeht“ (Stoppuhr 1 min.)

Startsignal: „Bitte setzen Sie nun die Kopfhörer auf, die Filme starten jetzt.“ (Stoppuhr 20 Minuten)

VL und Assistenten starten die Filme möglichst zeitgleich, ohne Hektik auszusstrahlen.

Stoppsignal (erst schauen, ob auch alle Filme beendet sind!): „So, die Filmzeit ist um.“

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese letzte Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

→ Kontrollgruppe

„Sie haben nun erneut ca. 20 Minuten Freizeit. Bitte nutzen Sie die Angebote genau wie vorher. Folgen Sie mir bitte wieder in den Nebenraum.“

Warten, bis alle VP im Freizeitraum versammelt sind.

Startsignal: „Sie können nun anfangen.“ (Stoppuhr 21 min.)

Stoppsignal 1: „Noch 1 Minute, bitte kommen Sie langsam zum Ende!“

Stoppsignal 2: „So, die Spielzeit ist um. Bitte beenden Sie das Spiel!“

Überleitungsinstruktion: „Nachdem Sie diese letzte Freizeit nun beendet haben, folgen Sie mir bitte nochmals kurz in den Arbeitsraum und nehmen Sie wieder Ihren alten Platz ein.“

Freizeitraum, Rating F3 und Pause

11:50 Uhr	16:50 Uhr	19:50 Uhr
-----------	-----------	-----------

„Wieder möchten wir von Ihnen wissen, wie Sie die Angebote empfunden haben. Dazu nehmen Sie nun Ihr Heft und beantworten in Ruhe die Fragen, die Sie auf Seite 3, Freizeit 3 finden.“

Warten, bis alle die Seite ausgefüllt haben.

Wenn Sie den Bogen vollständig ausgefüllt haben, folgt nun noch ein kurzer Test. Abgeben an den VL.

Diagnostikum, Konzentration T2

11:55 Uhr	16:55 Uhr	19:55 Uhr
-----------	-----------	-----------

VL führt den zweiten Konzentrationstest mit den VP durch.

Diagnostikum, Abschlussinstruktionen

12:05 Uhr	17:05 Uhr	20:05 Uhr
-----------	-----------	-----------

VL verabschiedet VP, gibt Instruktionen.

Abschlussarbeiten:

- Becher entsorgen
- Computer herunterfahren (Bei Frage „Speichern?“ immer **verneinen**)
- Restliche Protokollkisten ausfüllen und Versuch mit VL kurz reflektieren

Anhang I: Versuchsleitermanual (Tag 2)

VL-Manual: Tag 2

Flur, Begrüßung und erste Instruktionen

09:00 Uhr	13:00 Uhr	17:00 Uhr
-----------	-----------	-----------

Türen zu, Klingel aus!

„Hallo liebe Teilnehmer,

willkommen zum zweiten Untersuchungstag unsere Studie „Freizeithalten und Lernen“. Die Erhebung dauert heute noch einmal 1,5 Stunden. Im Anschluss daran können Sie die 40 Euro direkt mit nach Hause nehmen.

Auch heute gilt wieder: Bitte sprechen Sie während des Versuches nicht miteinander – insbesondere nicht über das, was Sie während des Versuches erleben oder lernen. Ihre Handys müssen Sie (z. B. die Dauer des Versuches ausstellen, Benutzen können Sie diese erst wieder nach Abschluss des heutigen Versuchstages, also in ca. 1,5 Stunden. Zwischenzeitliches Telefonieren geht leider nicht. Haben Sie zu diesem Zeitpunkt noch Fragen?“

Falls ja, beantworten. Es wird empfohlen, günstigstenfalls jetzt die Toilette zu benutzen. Anschließend werden die Teilnehmer gebeten, im Diagnostikraum Platz zu nehmen.

Arbeitsraum, Sprache lernen T5

09:05 Uhr	13:05 Uhr	17:05 Uhr
-----------	-----------	-----------

„Bitte füllen Sie zunächst wieder die fehlenden Angaben oben auf dem Deckblatt Ihres Arbeitsheftes aus und benenneten Sie die Frage unten. Hier möchten wir wieder wissen, wie fit Sie sich momentan fühlen. Bitte kreuzen Sie an, was momentan am ehesten auf Sie zutrifft.“

Warten, bis alle VP die Frage beantwortet haben.

„Wir kommen nur noch einmal zu dem Lernst von gestern, den wir wieder am Computer vor Ihnen durchführen. Es werden Ihnen wieder dieselben Worte wie gestern präsentiert. Zur Erinnerung.“

„grün“ für Richtig

„rot“ für Falsch

„Setzen Sie bitte jetzt die Kopfhörer auf.“

Warten bis alle VP die Kopfhörer aufgesetzt haben

Startsignal – Starten Sie dann **bitte jetzt den Lernst!**

Zwischenzeitlich:

Während der Lernst stattfindet schon mal die Fragebogen mit den Nr. der anwesenden VP sowie dem Datum beschriften. Diese gleich entsprechend der Arbeitsliste der VP sortieren, damit diese schnell platziert werden können.

Compassgruppe und Kontrollgruppe:

Spieler bekommen „Fragebogen“

Nichtspieler (Vp Nr. 1XX und 4XX) bekommen „Fragebogen (N)“

Feldspieler:

Spieler bekommen „Fragebogen (F)“

Nichtspieler (Vp. Nr. 10X und 40X) bekommen „Fragebogen (F. N)“