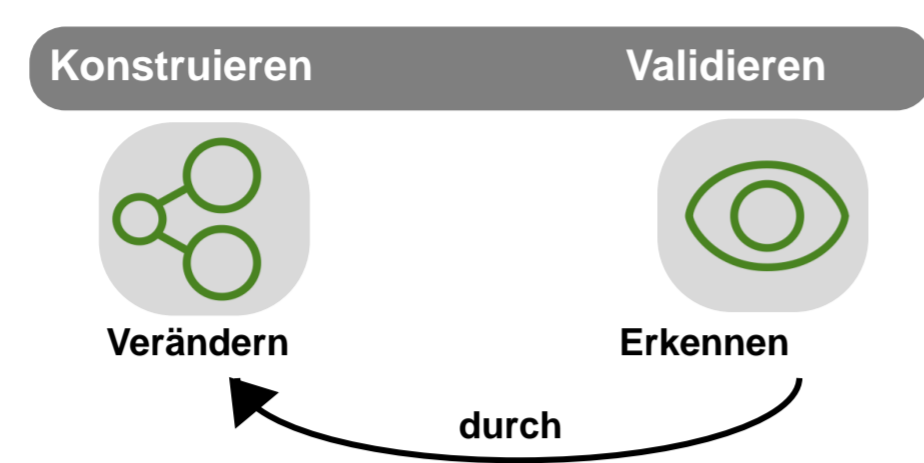


DBR in der hochschuldidaktischen Forschung

DEFINITION

DBR ist eine **Meta-Methodologie** mit eigener Logik. Ziel sind **praktische Interventionen** (Praxisveränderung) und **theoretische Design-Modelle** (wissenschaftliche Erkenntnis). Im DBR-Prozess bindet man rekursiv andere Forschungsprozesse ein: zur iterativen Suche nach theoretisch fundierten Lösungen für praktische Bildungsprobleme. Design und Forschung verschmelzen in DBR.

DESIGN-BASED-RESEARCH



BESONDERHEITEN

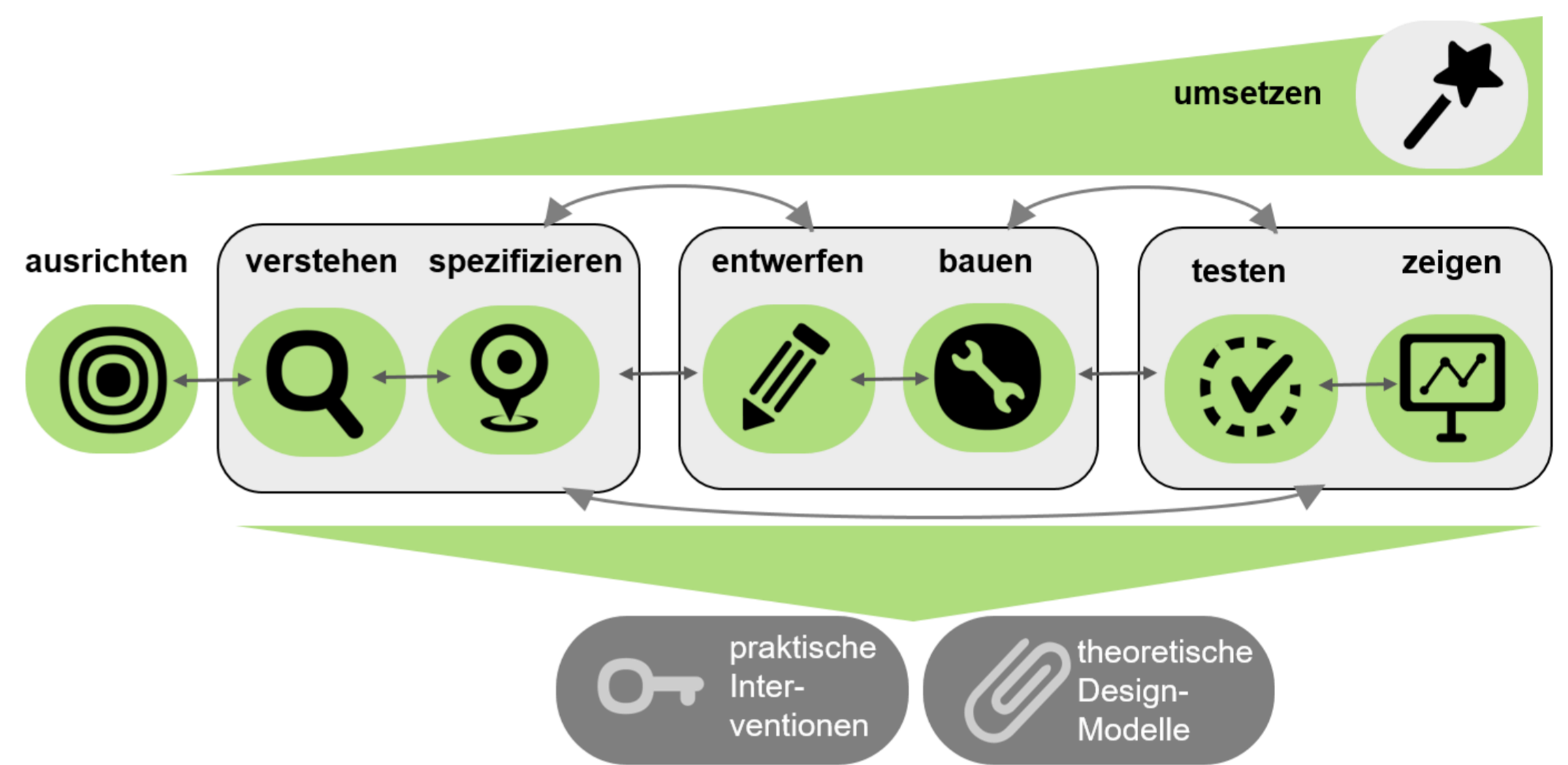
DBR setzt auf **Erkennen durch Verändern**: Interventionen werden konstruiert und theoretisch wie auch empirisch validiert. Dieses Prinzip charakterisiert den gesamten DBR-Prozess. Interventionen werden sukzessive entworfen, in Form von (mehreren) Prototypen „gebaut“, getestet und gezeigt – in frühen Phasen umgesetzt mit kleinen Fallzahlen und situativ angepasst, in späteren Phasen in größeren Zielgruppen und mit „strengerem“ Standards.

PASSUNG

Mit seinen Eigenschaften eignet sich der DBR-Ansatz besonders gut für die **hochschuldidaktische Forschung**: Als anwendungsorientierte Bildungswissenschaft hat sie mit nicht wiederholbaren (einzigartigen) Situationen sowie sozialen Phänomenen und kulturellen Artefakten zu tun, die nicht gesteuert, aber gestaltet werden können. DBR bildet eine Teilmenge hochschuldidaktischer Forschung, kann neben anderen Forschungsansätzen stehen und/oder diese integrieren.

Der DBR-Prozess

- ist auf ein relevantes **Problem** auszurichten, das auf einer hochschuldidaktischen Handlungsebene liegt.
- durchläuft zyklisch-iterativ **Prozesse** der Analyse (verstehen & spezifizieren), Gestaltung (entwerfen & bauen) und Überprüfung (testen & zeigen) einer Intervention.
- integriert unterschiedlich gestaltete **Umsetzungen** von Prototypen der Intervention im gesamten DBR-Prozess.
- hat zum **Ziel**, praktische und theoretische Ergebnisse zu generieren.



Der DBR-Prozess in Anlehnung an McKenney & Reeves (2012, p.77) und Easterday, Lewis & Gerber (2017)

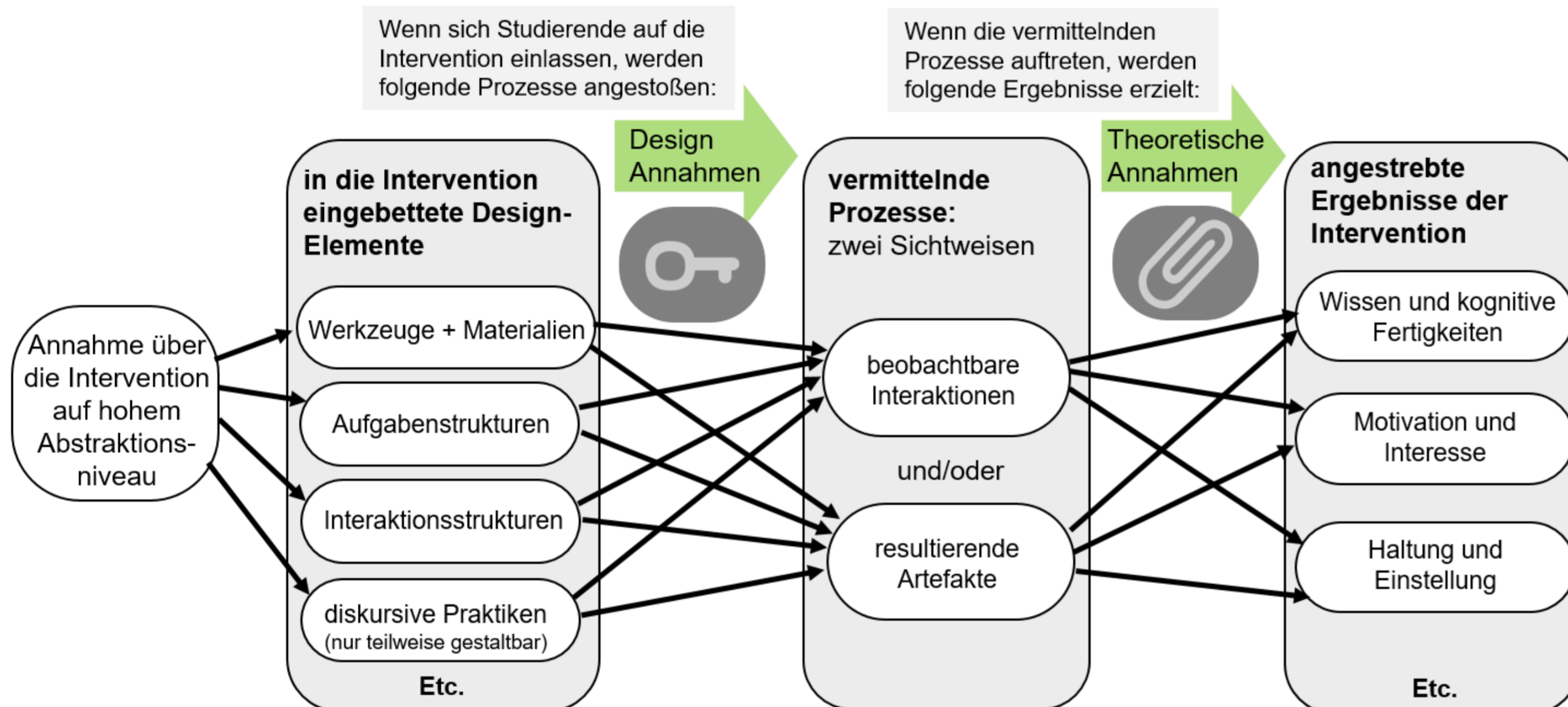


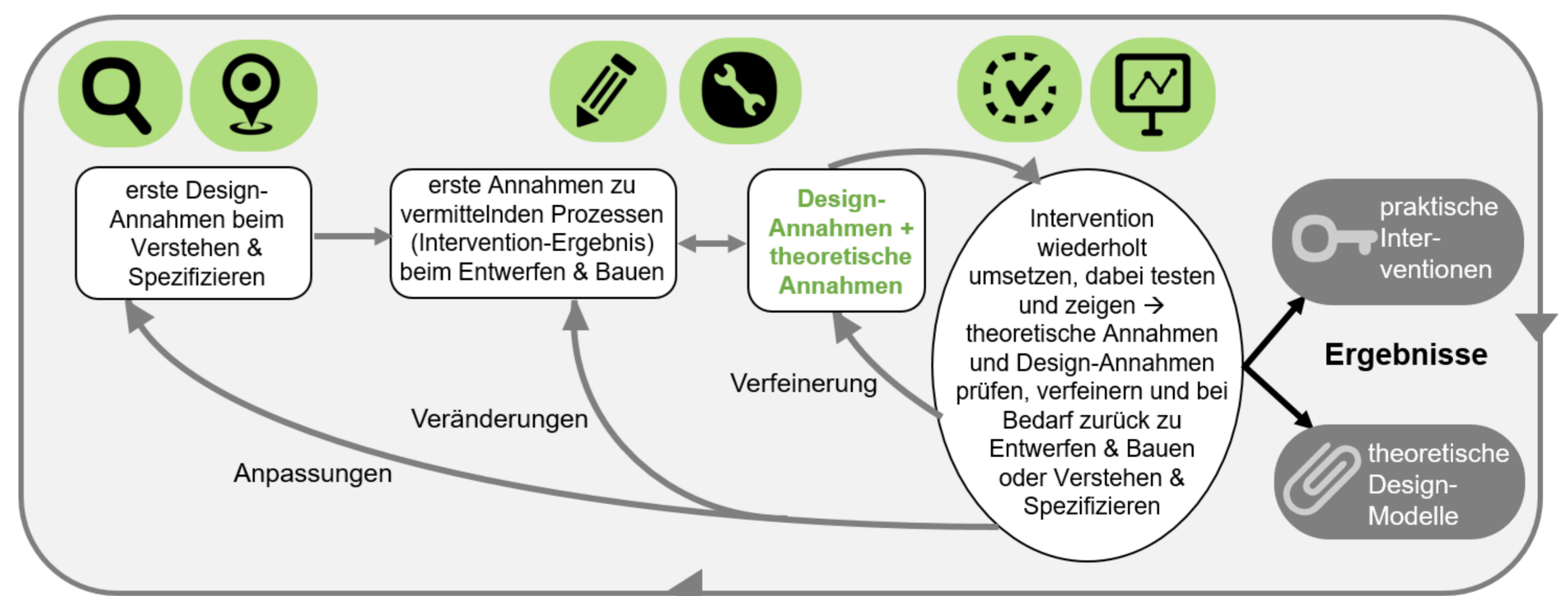
Abbildung von Annahmen (conjecture mapping) im DBR-Prozess nach Sandoval (2014, p. 21) am Beispiel einer Intervention in Form einer Intervention auf der hochschuldidaktischen Mikroebene

Die Abbildung von Annahmen im DBR-Prozess

- verbessert die Möglichkeit, **empirische** und **theoretische** Fortschritte zu erzielen.
- differenziert zwischen **Design-Annahmen** und **theoretischen Annahmen**:
 - Design-Annahmen = Annahmen zur Wirkungsweise einer Intervention in einem Kontext.
 - theoretische Annahmen = Annahmen zur Wirksamkeit einer Intervention auf beteiligte Akteure (z.B. Studierende/Lehrende)
- erfolgt ebenfalls zyklisch-iterativ, weil Wirkungsweise wie auch Wirksamkeit **emergent** sein können.

Die Integration von Annahmen in die DBR-Phasen

- verdeutlicht in der nachfolgenden Abbildung, dass
- die Phasen im DBR-Prozess stärker ineinander übergehen, als es das Modell von McKenney & Reeves (2012) nahelegt, und
 - die Abbildung von Annahmen weniger an einem Variablen-Denken orientiert sind, als es das Conjecture Mapping von Sandoval (2014) implizieren könnte.



Der DBR-Prozess mit Integration der Abbildung von Annahmen nach Wozniak (2015, p. 601)

Quellen:

Easterday, M.W., Lewis, D.G.R. & Gerber, E.M. (2017). The logic of design research. Learning: Research and Design, 1-30 (Open Access). | McKenney, S. & Reeves, T. (2012). Conducting educational design research. London: Routledge. | Sandoval, W. (2014). Conjecture mapping: An approach to systematic educational design. The Journal of the Learning Sciences, 23(1), 18-36. | Wozniak, H. (2015). Conjecture mapping to optimize the design-based research process. Australasian Journal of Educational Technology, 31(5), 597-612. | Icons: <http://pixelkit.com>