## Predictions on Task Performance - Sorting Task -



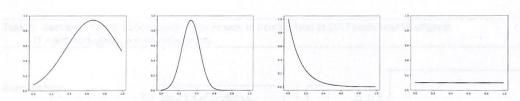
VP-Code: ATDA

## Aufgabe:

- Im Folgenden werden Sie dazu aufgefordert Begriffe in eine bestimmte Reihenfolge zu sortieren.
- Schreiben Sie dafür die Begriffe in die rechteckigen Kästchen in der Mitte jeder Aufgabe.
  Bitte lassen Sie die kleinen Quadrate auf alle Fälle frei!
- Nachdem Sie die Begriffe einer Aufgabe sortiert haben, zeichnen Sie bitte die Wahrscheinlichkeitsverteilung Ihrer erwarteten Leistung in das Quadrat auf der rechten Seite.

## Wahrscheinlichkeitsverteilungen:

- Eine Wahrscheinlichkeitsverteilung ordnet jedem Eintrag auf der x-Achse einen Wahrscheinlichkeitswert (zwischen 0 und 1) auf der y-Achse zu.
- Dadurch wird jedem möglichen Ereignis die Wahrscheinlichkeit zugewiesen, mit der es eintreffen kann.
- Ihre Antworten in den folgenden Aufgaben werden bewertet. Sie sollen für jede eine Einschätzung einzeichnen, für wie wahrscheinlich Sie es halten, die Aufgabe zu 0%, 10%, 30%, 50%, usw. korrekt gelöst zu haben. Auf der x-Achse befinden sich also die prozentualen Anteile der maximal zu erreichenden Punktzahl.
- Im Folgenden finden Sie dazu einige Beispiele.



- Das Beispiel links außen zeigt eine Verteilung, welche repräsentiert, dass Sie vermutlich ca. <sup>2</sup>/<sub>3</sub> der maximal zu erreichenden Punkte erhalten werden, Sie wollen aber auch nicht ausschließen, dass es etwas mehr oder weniger Punkte sein könnten. Diese Unsicherheit ist im zweiten Bild deutlich geringer. Sie sind sich hier relativ sicher, dass sie ca. <sup>1</sup>/<sub>3</sub> der möglichen Punkte für diese Aufgabe erhalten werden. Im dritten Bild sehen Sie eine Verteilung, die ausdrückt, dass Sie ihre Leistung bei der aktuellen Aufgabe als relativ schlecht beurteilen. Das Bild rechts außen zeigt eine Verteilung, welche impliziert, dass Sie nichts über ihre erreichte Punktzahl sagen können und jede Leistung gleich wahrscheinlich ist.
- Bitte achten Sie darauf, den Graphen möglichst durchgehend vom linken zum rechten Rand des jeweiligen Kastens einzuzeichnen.