

"Basierend auf den 55 Einzelstudien ergibt die Metaanalyse einen **signifikanten positiven** Gesamteffekt von Peer Assessment auf die Leistung: $g = 0.31$ "

(Diery et al., 2021, S.3, eigene Hervorhebungen)

"Die durchschnittlichen Effektstärken liegen nach der üblichen Einteilung nach Cohen (1988) im mittleren Bereich für die Wiedergabe von Wissen ($g = 0.53$) (...). Die Größe dieser Effekte bedeuten, dass **ca. 70 % der SchülerInnen, die mit Lernmaterialien mit Hervorhebungen gearbeitet haben, Lerninhalte besser wiedergeben (...) als der Durchschnitt der Kontrollgruppe**"

(Wiesbeck et al., 2018, S.5, eigene Hervorhebungen)

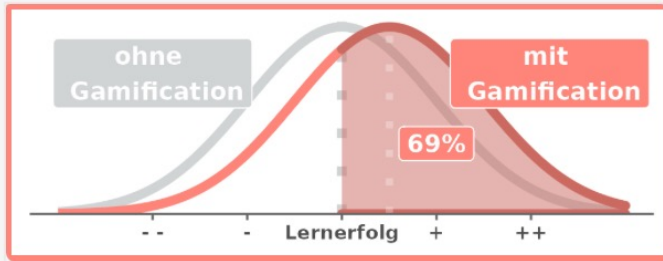
"The average impact of metacognition and self-regulation strategies (on learning) is an **additional seven month's progress over the course of a year**"

(Education Endowment Foundation, 2021, eigene Hervorhebungen)

„(...) an improvement **index of +13** means that the **expected percentile rank of the average comparison group student would increase by 13 points if the student received a Growth Mindset intervention**“

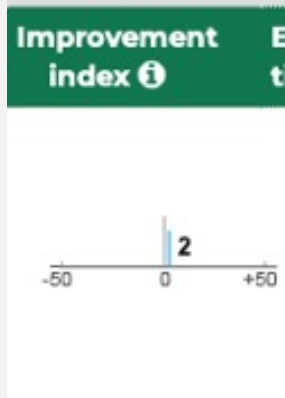
(What Works Clearinghouse, 2022, S.1)

„Fördert ein spielerischer Zugang zu Lerninhalten, d.h. Gamification, die fachliche Leistung von Schülerinnen und Schülern?“



Über alle Studien hinweg zeigte sich, dass Lernende mit spielerischen Elementen mehr lernten als Lernende, die ohne spielerische Elemente lernten: 69% der Lernenden mit Gamification werden im Lernerfolg besser als der Durchschnitt der Lernenden ohne Gamification sein.

Backfisch et al. (2021)



What Works Clearinghouse, 2021