Elektronisches Prüfen mit Jupyter Notebook und **JupyterHub**

Vor Ort, Online oder Hybrid

Prof. Dr. Paul G. Plöger / M.Sc. Tim Metzler / M.Sc. Mohammad Wasil Fachbereich Informatik Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

M. Sc. Tim Metzler

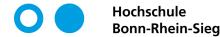


Fachbereich

Informatik

Wer sind wir?

- Fachbereich Informatik
- Prof. Dr. Paul G. Plöger: Seit 2003 Professor im internationalen Masterstudiengang "Autonome Systeme" (MAS) Lehre im Bereich Mathematik / Machine Learning
- M.Sc. Tim Metzler:
 Seit 2019 wissenschaftlicher Mitarbeiter im E-Assessment Projekt
 Unterstützung bei der Lehre (u.a Natural Language Processing, Neural Networks)
 Entwicklung von Software zur Bewertung von Klausuren und Übungen
- M.Sc. Mohammad Wasil: Seit 2019 wissenschaftlicher Mitarbeiter im E-Assessment Projekt Entwicklung und Wartung der Infrastruktur



2

Klausuren von überall



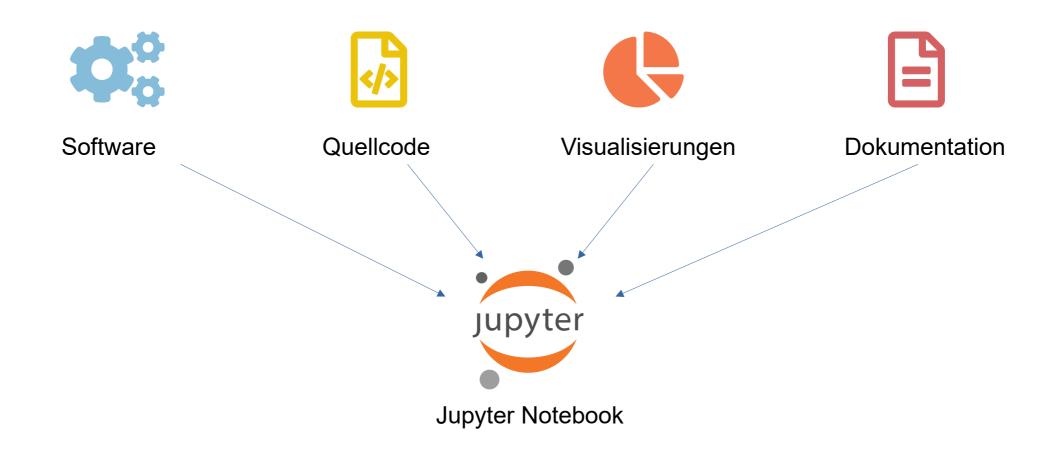




Warum Jupyter Notebooks?



Artefakte in der Informatik





Jupyter Notebook (I/II)



- Werden mit der web-basierten Software Jupyter Notebook Server erstellt und bearbeitet
- Wird im Webbrowser ausgeführt
- Bestehen aus einer Liste von Zellen
- Zellen enthalten entweder Text, Bilder, PDFs, Code oder HTML
- Lauffähige Programmierumgebung (Studierende können Code ausführen)
- Kompatibel mit einer Vielzahl an Programmiersprachen





Hochschule

Bonn-Rhein-Siea

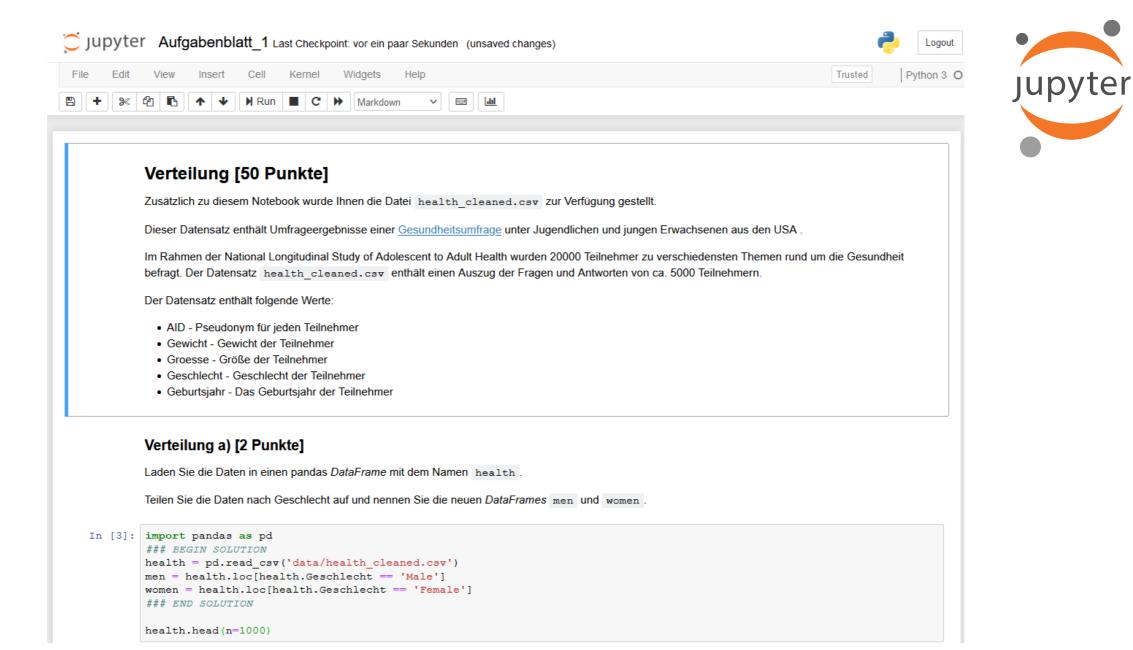
Jupyter Notebook (II/II)



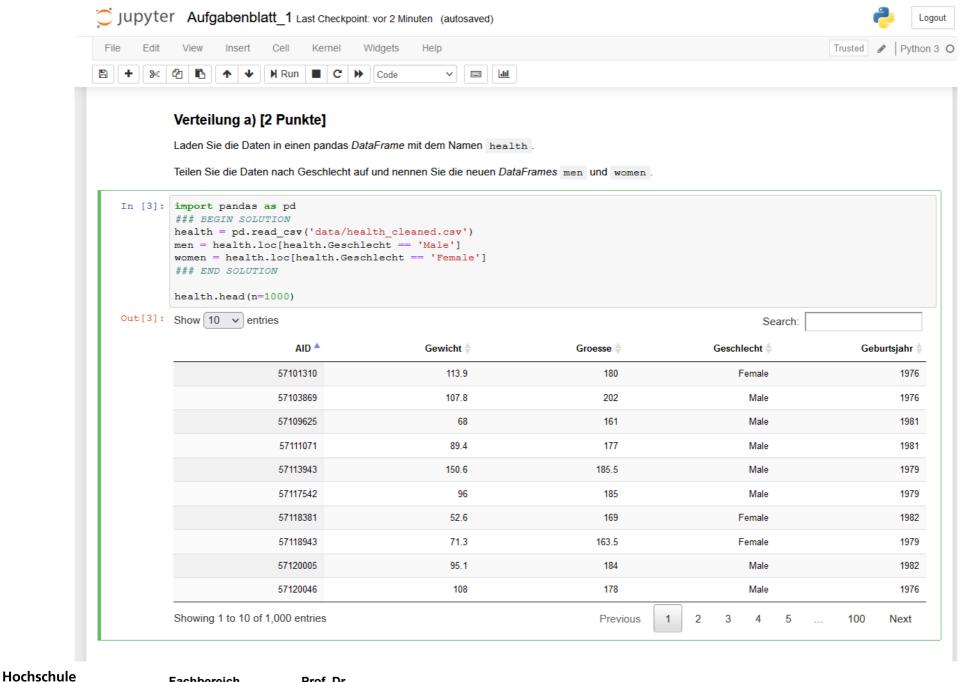
- Jupyter Notebooks k\u00f6nnen einfach erweitert werden
- Neue Zelltypen können erstellt werden (bspw. Webcam Zelle, Dateiupload)
- Es existiert eine Vielzahl an Plugins, bspw. Nbgrader¹ zur Bewertung von Jupyter Notebooks

¹https://github.com/nbgrader







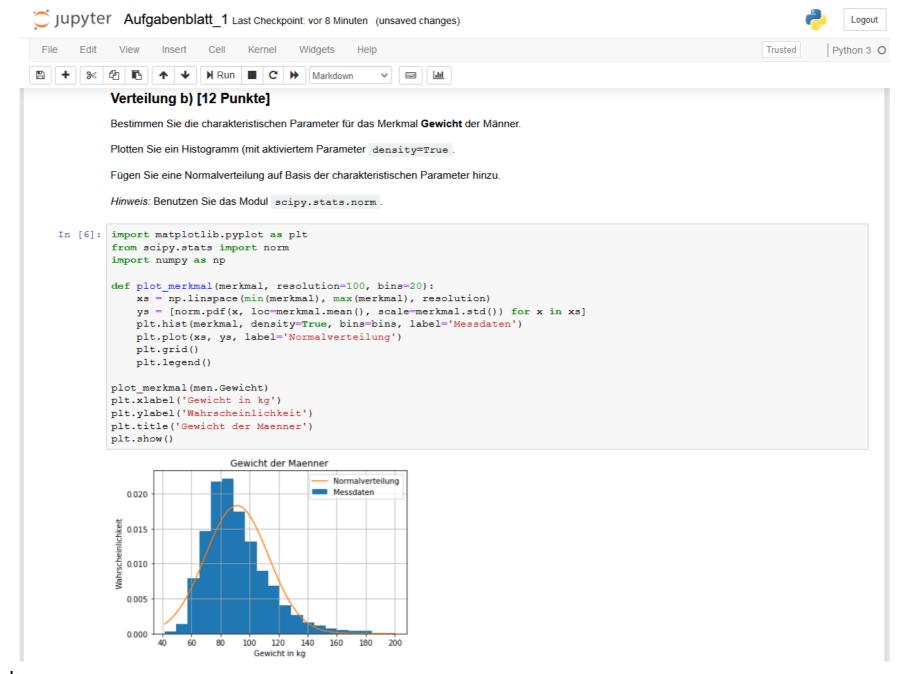




Bonn-Rhein-Sieg

Jupyter

M.Sc. Tim Metzler







- Ein web-basierter Multi-User-Server für Jupyter Notebooks
- Studierende haben einen Account auf dem JupyterHub und benötigen nur einen Webbrowser
- Die Infrastruktur und Programmierumgebung wird zentral gewartet
- Vorteile:

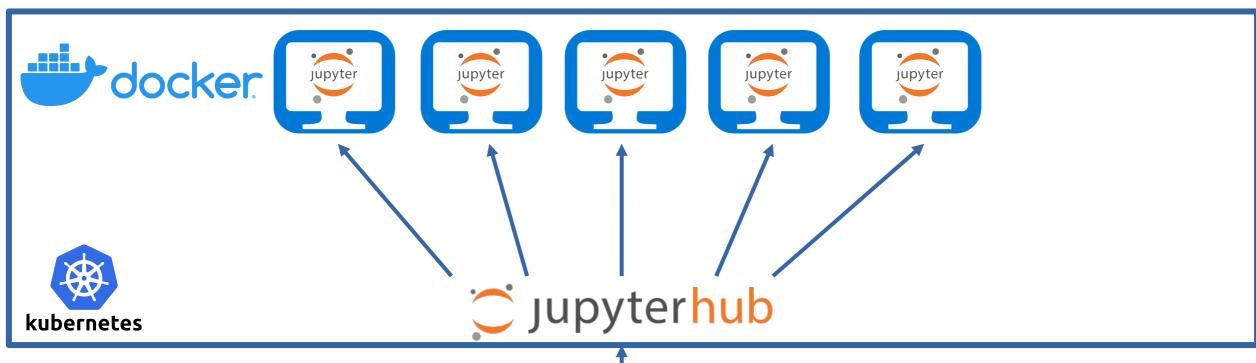
Hochschule

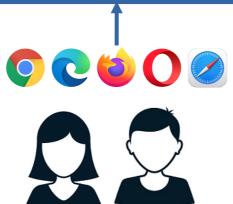
Bonn-Rhein-Sieg

- Alle Studierenden haben die gleichen Ressourcen
- Alle Werkzeuge liegen in festgelegten Versionen vor
- Niedrige Einstiegshürde



Infrastruktur











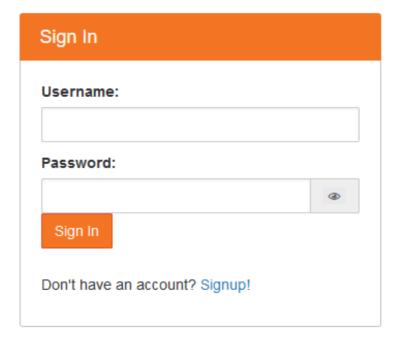




Welcome to e2x JupyterHub server

Sign up to get access to the server!

Documentations and tutorials: graders and students.





Constructive Alignment

- Abstimmung von Lehrveranstaltungen, Prüfungen und Lernergebnissen
- Studierende sollen Umgang mit relevanten Werkzeugen und Methoden lernen und diese anwenden
- Lehrmethoden: Übungsbetrieb während des Semester, häufiges Feedback
- Prüfung soll Lernziele widerspiegeln: Übung = Prüfung
- Hoher Aufwand nur mit modernen Bewertungsmethoden beherrschbar



Fachbereich

Informatik

Rechenbeispiel: Bewertung von Übungen und Klausuren

- ~300 Studierende
- 10 Aufgaben pro Übung
- 6 Übungen im Semester
- 1 Minute pro Aufgabe pro Teilnehmer
- → Bewertungsaufwand: 18.000 Minuten = 300 Stunden





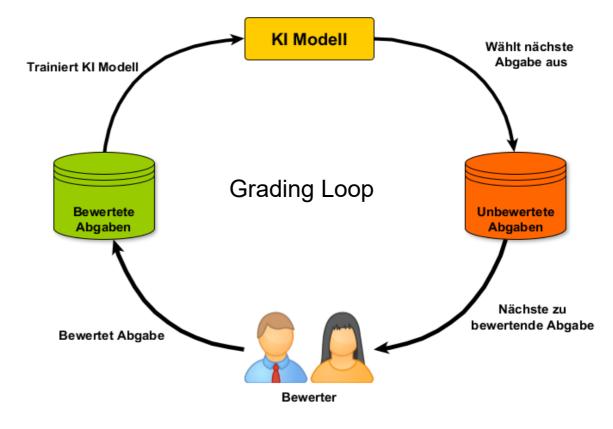
Hochschule

Bonn-Rhein-Sieg

Bewertungsmethoden

- Ziel: Hoher Anteil an computergestützten Bewertungsmethoden
- Bewertungsmodule als Webservices
- Automatische Tests f

 ür Code
- Aktuelles Forschungsthema:
 Active Learning Grader
 für Textantworten



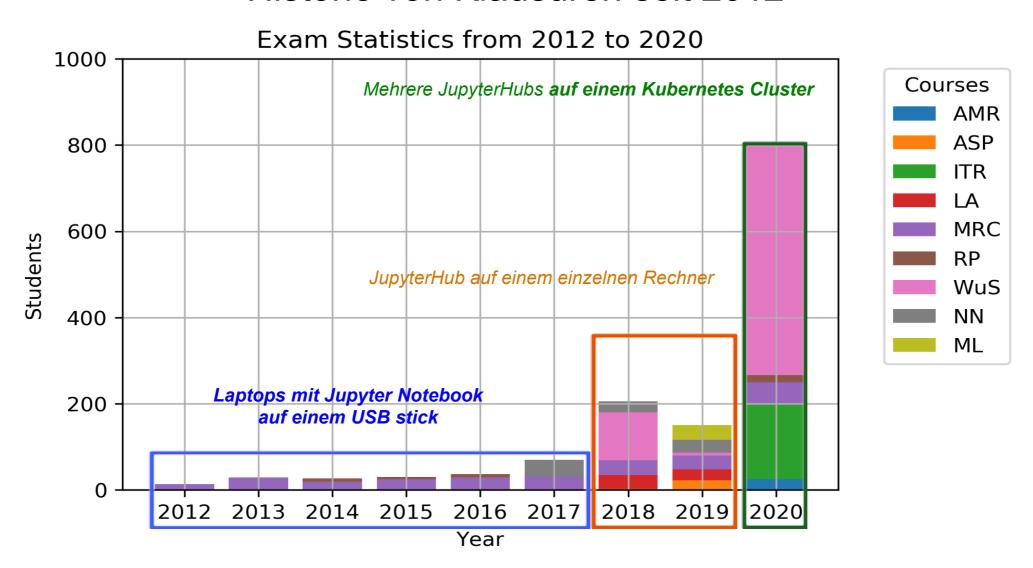


E2XGrader

- Plugin für Jupyter Notebooks zur Bewertung von Abgaben
- Open Source
- Modular
- Erweiterbar durch Bewertungsservices
- Randomisierung
- Plagiatsprüfung

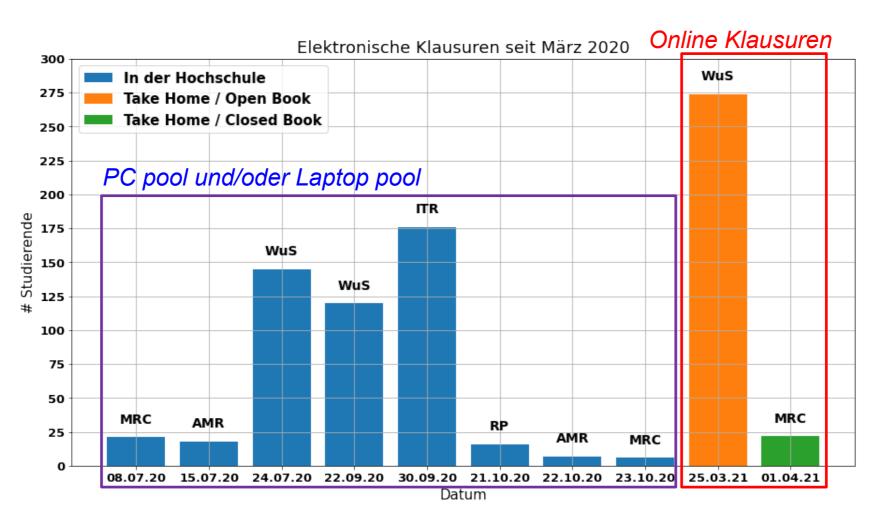


Historie von Klausuren seit 2012





Prüfungen während der Pandemie

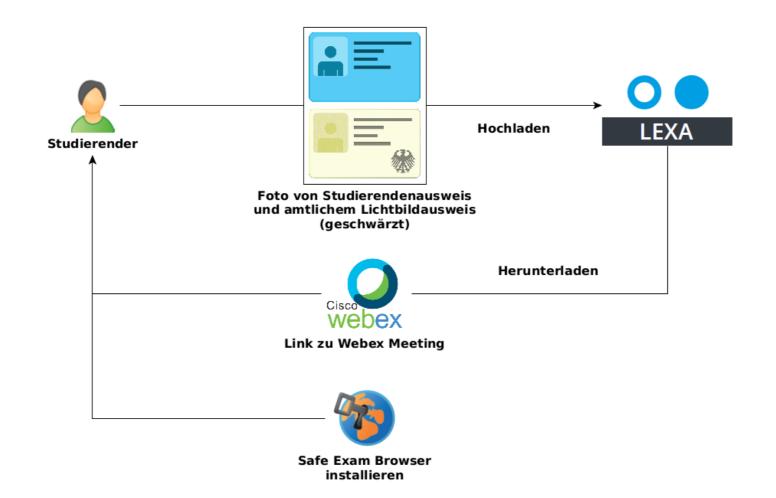




Klausur aus Sicht der Studierenden

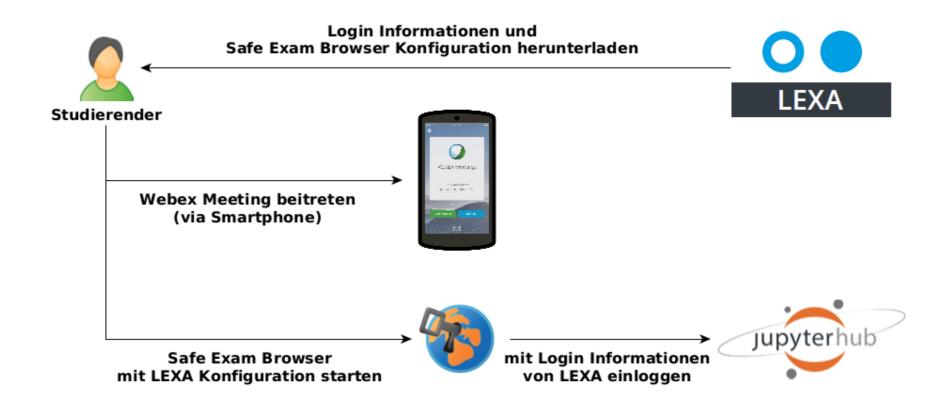


Studierende vor der Klausur





Studierende zu Beginn der Klausur

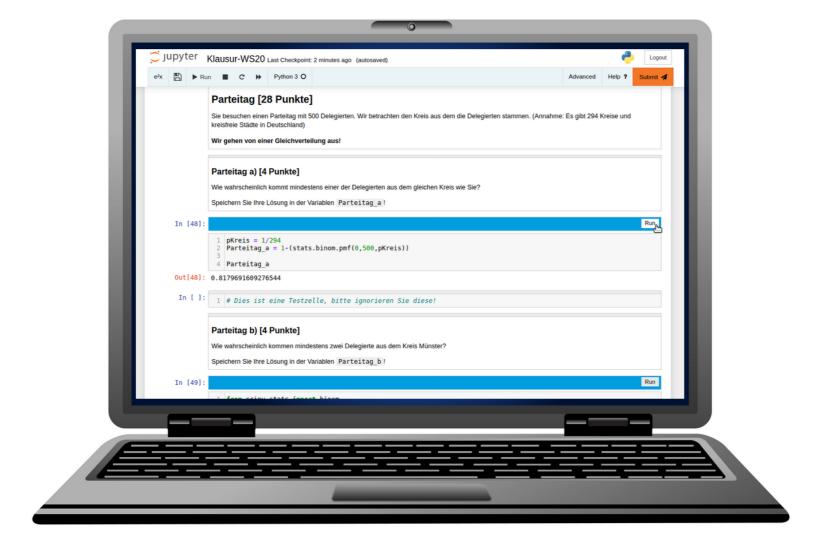




Hochschule

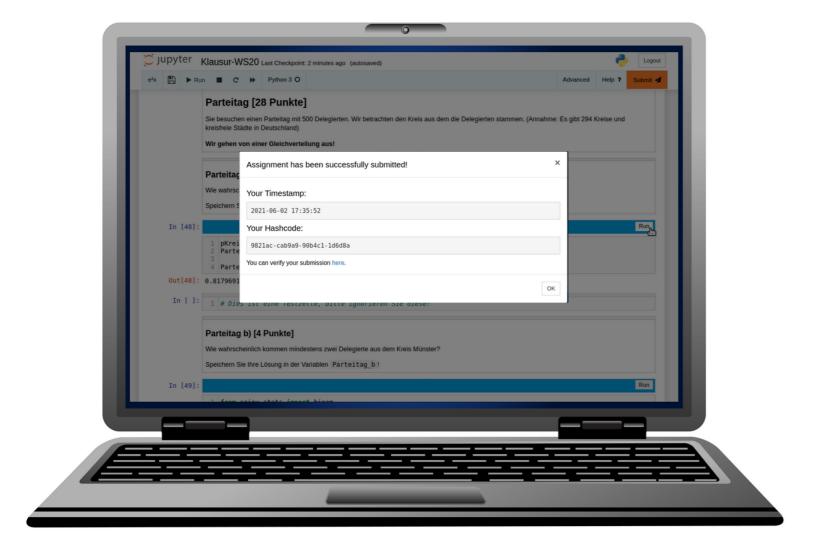
Bonn-Rhein-Sieg

Studierende während der Klausur



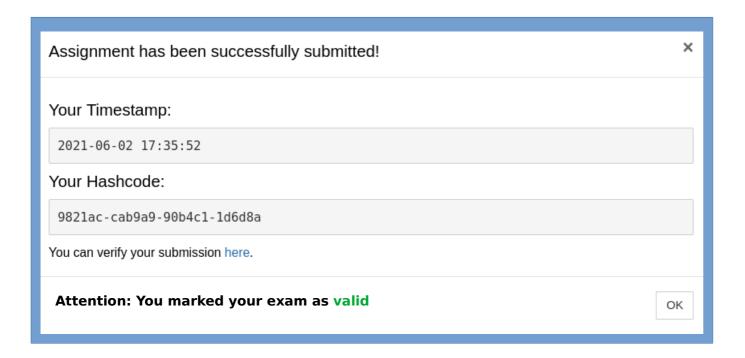


Studierende: Abgabe der Klausur (1/2)





Studierende: Abgabe der Klausur (2/2)

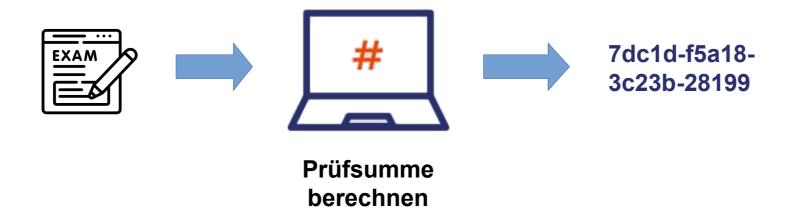


1. Notieren des Hashcodes (Prüfsumme) und des Zeitstempels auf einem Blatt Papier.



2. Aufsicht über Abgabe informieren

Abgabe der Klausur: Prüfsumme berechnen





Fachbereich

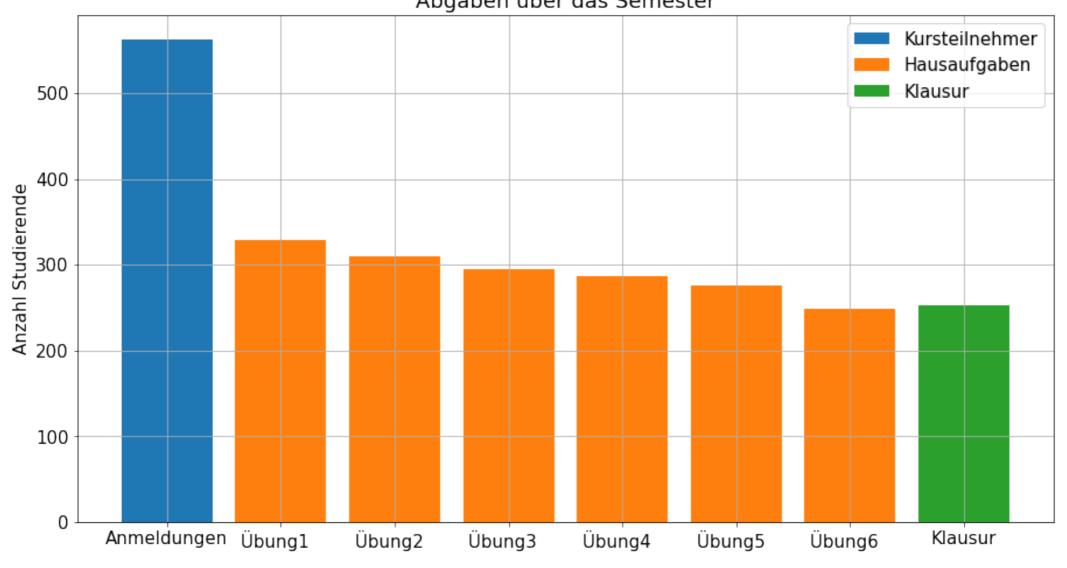
Informatik

Erfahrungen aus dem Kurs Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik



WuS - Übungen

Abgaben über das Semester





Hochschule **Bonn-Rhein-Sieg**

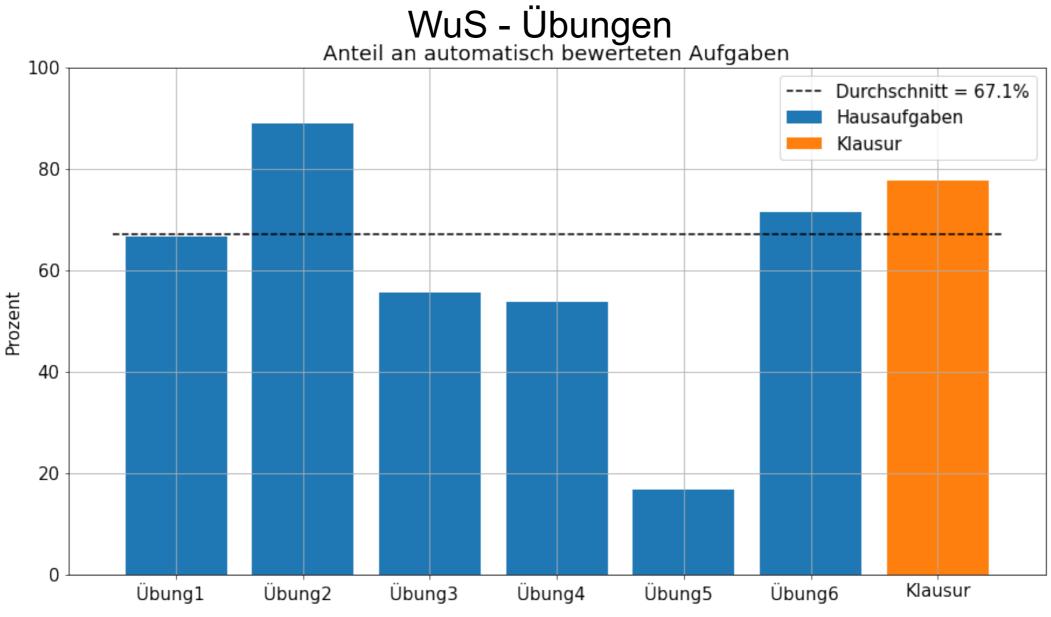
Fachbereich Informatik

Prof. Dr.

Paul G. Plöger

M.Sc. Tim Metzler

M.Sc. Mohammad Wasil





Fachbereich Informatik

Prof. Dr. Paul G. Plöger

M.Sc. Tim Metzler

M.Sc. Mohammad Wasil

WuS Übungen: Statistik

- 1.998 Abgaben von Übungsblättern / Klausuren
- 24.637 zu bewertende Einzelaufgaben
- 16.538 automatisch bewertet
- 8.099 händisch bewertete Einzelaufgaben
- 4 Bewerter

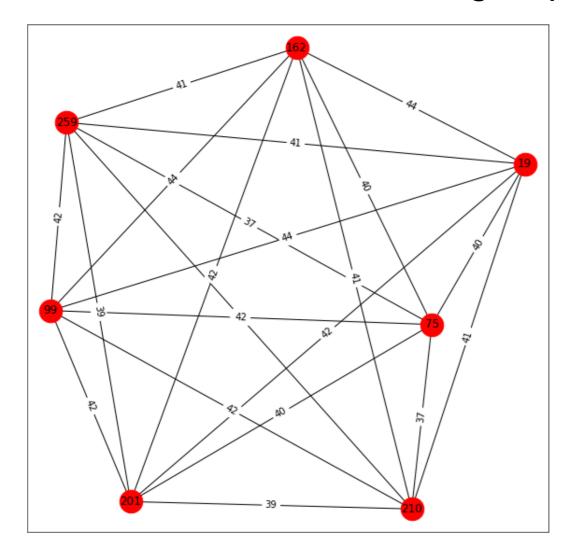
Hochschule

Bonn-Rhein-Sieg

- 2.025 zu bewertende Einzelaufgaben pro Bewerter über das Semester
- Feedback zu jeder Übung 14 Tage nach der Abgabe
- Klausurergebisse nach <u>25 Tagen</u> (wegen Feiertagen)



Plagiatsprüfung



- Studierende erhalten während der Übungen Bonuspunkte für die Klausur
- Automatische Code Plagiatsprüfung (Stanford Moss)

31

 Automatische Erstellung von Ähnlichkeitsgraphen



Hochschule

Bonn-Rhein-Sieg

Plagiatsprüfung

```
13 def muenzSpiel(folge1: str, folge2: str) -> str:
14
15
       Werfe eine Muenze solange, bis eine der beiden Eingabefolgen auftritt
16
17
       Arguments:
                    -- Folge fuer Spieler 1
18
           folae1
19
                   -- Folge fuer Spieler 2
           folge2
20
       Returns:
21
           gewinner -- Wessen Folge zuerst auftritt
22
23
       temp = "" + muenze()
        gewinner = ""
24
25
       while gewinner == "":
26
           temp += muenze()
27
           if temp[-2:] == folge1:
28
               gewinner = "Spieler 1"
29
           if temp[-2:] == folge2:
               gewinner = "Spieler 2"
30
31
        return gewinner
32
33 muenzSpiel('KK', 'ZZ')
```

```
def muenzSpiel(folge1: str, folge2: str) -> str:
14
15
       Werfe eine Muenze solange, bis eine der beiden Eingabefolgen auftritt
16
17
       Arguments:
18
           folae1
                    -- Folge fuer Spieler 1
19
           folge2 -- Folge fuer Spieler 2
20
       Returns:
21
           gewinner -- Wessen Folge zuerst auftritt
22
23
       # YOUR CODE HERE
24
25
       folge = "" + muenze()
26
       sieger = ""
27
       while sieger == "":
28
           folge += muenze()
29
           if folge[-2:] == folge1:
30
               sieger = "Spieler1"
31
           if folge[-2:] == folge2:
32
               sieger = "Spieler2"
33
        return sieger
```

Abgabe 162

Abgabe 201

WuS Klausur: Randomisierung

Aufgabe	Textvarianten	Variationen
Geburtstag	5	81
Urne	2	6.845.094
Wahlen	6	542.148
Kartenspiel	1	4.530.960
Lohngruppe	6	24.000
Nutzer	6	1.069.200
Population	1	5.284.823.040.000
Sportler	224	173.408.256
Würfelsumme	1	205

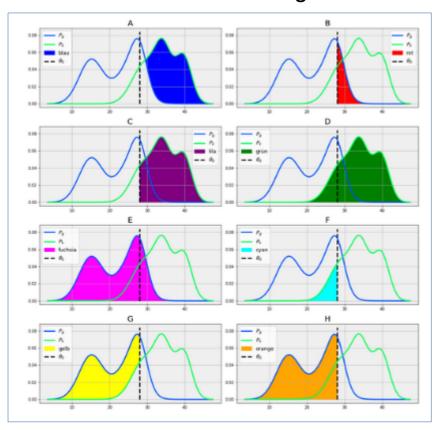
Theoretische Anzahl verschiedener Klausuren:

6 * 10



Randomisierung - Beispiel

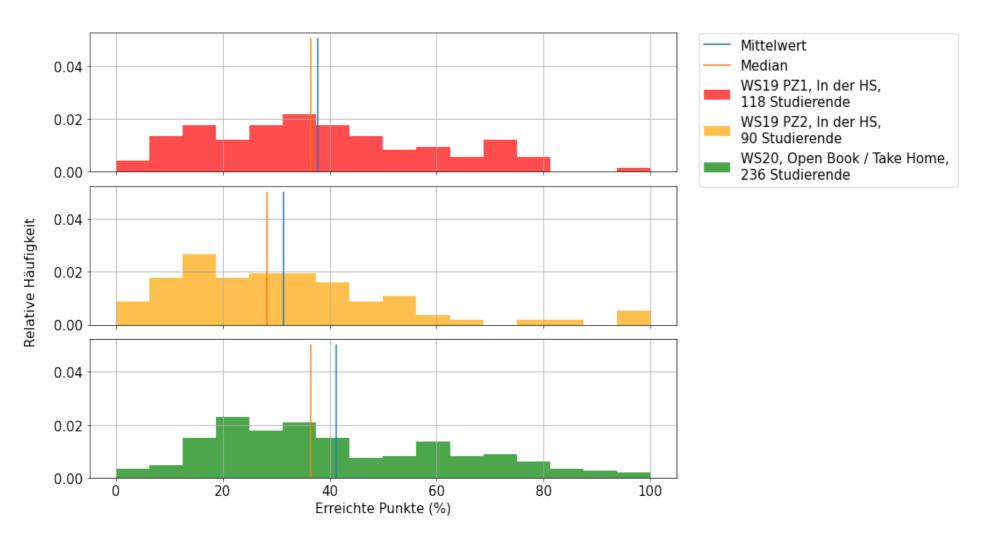
Aufgabe: Wählen Sie den richtigen Plot aus



Variante 1 Variante 2

WuS Vergleich Take Home / In House

Prozent der erreichten Punkte in der Klausur 100% = höchste erreichte Punktzahl



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! Haben Sie Fragen?

Tim.Metzler@h-brs.de Mohammad.Wasil@h-brs.de Paul.Ploeger@h-brs.de

https://e2x.inf.h-brs.de https://github.com/Digiklausur



Randomisierung - Beispiel

Aufgabe 6

Verdorbene Ware [12 Punkte]

Ein Lieferant von Salat verkauft Lieferungen, bei der eine gewisse Anzahl an Salatköpfen verdorben ist.

Der Lieferant möchte nicht jeden Salat prüfen, sondern beschränkt sich auf eine Stichprobe. Wird ein verdorberner Salat gefunden, überprüft der Lieferant die gesamte Lieferung.

Verdorbene Ware a) [4 Punkte]

Es seien 9 Salate von 195 Salate verdorben.

Sie überprüfen 21 verschiedene Salate. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit die verdorbene Ware zu erkennen? Hierbei reicht es mindestens einen verdorbenen Salat zu erkennen.

Speichern Sie Ihre Lösung als Fließkommazahl in der Variablen Wahrscheinlichkeit_erkannt.



Randomisierung - Beispiel

Aufgabe 6

Losbude [12 Punkte]

Sie gehen auf einen Jahrmarkt mit einer Losbude. Als Gewinn gibt es ein Stofftier, welches Sie haben möchten.

Losbude a) [4 Punkte]

Hochschule

Bonn-Rhein-Sieg

Es seien 76 Lose von 815 Losen Gewinnlose.

Sie kaufen 21 verschiedene Lose. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit ein Gewinnlos zu kaufen? Hierbei reicht wenn mindestens ein Gewinnlos unter den Losen ist.

Speichern Sie Ihre Lösung als Fließkommazahl in der Variablen Wahrscheinlichkeit gewonnen .

