

Abstract

Lernen kann in unterschiedliche Typen unterteilt werden. Eine solche Unterteilung kann zum einen in Sozialformen, wie es bei Schrader passiert ist, als auch in kompetenzbezogene Formen, wie es bei Zech der Fall ist, vorgenommen werden. Zum anderen können Aufgaben anhand ihres Grades an Nützlichkeit, in Form von beigelegten Bildern, haben. Diese Bilder können entweder nur dekorativen Nutzen haben oder auch essenziell für das Lösen der Aufgabe sein und somit zusätzlich eine Anschauung vermitteln. In vorliegender Studie wurden 39 Studenten der TU München in einer Eyetrackingstudie zu den Fragestellungen untersucht: Lassen sich die Studenten in Lerntypen anhand ihrer Augenbewegungen einteilen? Wie wirkt sich der Lerntyp auf die Leistungsfähigkeit der Probanden aus? Und gibt es Lerntypen, die mit bestimmten beigelegten Bildern, besser oder schlechter Umgehen können?

Um diese Fragen beantworten zu können, wurde den Studenten zu Beginn ein heuristisches Lösungsbeispiel für einen mathematischen Zusammenhang gezeigt. Die Blickbewegungen der Studenten auf diesem Lösungsbeispiel legt die Lerntypunterteilung der Probanden fest. Im weiteren Teil wurden mathematische Aufgaben mit dekorativen und essenziellen Bildern gestellt, welche die Probanden bearbeiten mussten. Eine Unterteilung der Lerntypen war in der Mehrheit der Probanden möglich, jedoch die Unterschiede ihrer Leistungsfähigkeit nicht signifikant. Bei der Verwendung unterschiedlicher Bildtypen wurden Aufgaben mit essenziellen Bildern etwas besser bearbeitet, als Aufgaben mit nur dekorativen Bildern. Bei der Auswertung, wie die unterschiedlichen Lerntypen mit den beigelegten Bildern umgegangen sind, war festzustellen, dass Lernende, die im ersten Teil der Studie sehr viel auf Bilder geschaut haben, im zweiten Teil mit essenziellen Bildern nicht gut umgehen konnten.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Theoretischer Hintergrund	4
2.1	Lerntypeneinteilung nach Gagné	4
2.2	Lerntypeneinteilung nach Zech.....	6
2.3	Lerntypeneinteilung nach Schrader	8
2.4	Mehrgewinn von Graphischen Darstellungen.....	8
3	Methodik.....	10
3.1	Eyetracking	10
3.2	Begriffserklärung und Instrumentenbeschreibung	10
3.3	Ablauf der Studie	12
3.4	Eigene Aufgabe-Bildeinteilung	13
3.5	Eigene Gruppeneinteilung	14
3.6	Schwierigkeiten bei der Erfassung	15
3.7	Forschungsfrage.....	16
4	Ergebniss	17
5	Diskussion	21
6	Ausblick	25

1. Einleitung

In der Ausbildung von Schülern, Schülerinnen (SuS) und Studenten ist es wichtig, dass die Lernenden einen Weg finden sich Lernstoff anzueignen und diesen anwenden zu können. Lerntypen können in auditiv, visuell, motorisch, und kommunikativ unterschieden werden. Der Auditive tut sich beim lernen über zuhören am leichtesten, der Visuelle über Veranschaulichungen, der Motorische eignet sich den Stoff über Bewegungen an und der Kommunikative nimmt den Lerngegenstand am besten auf, wenn er darüber mit anderen spricht. Somit sind diese Typen sehr unterschiedlich in ihrer Verwendung von Verarbeitungskanälen (Sinnesorganen). Jeder dieser Typen schafft es also auf verschiedene Art und Weise sich neuen Stoff effektiv anzueignen. Um dies zu gewährleisten, wird bereits im Lehrplanplus der Grundschule in Bayern festgehalten: Es ist Aufgabe aller Bildungsorte, in allen Lebensphasen und -bereichen individuelles (fett) Lernen anzuregen und so zu unterstützen, dass es lebenslang selbstverständlich wird." [7] Hierbei entwickeln sich im Laufe der Schulbahn eigene Strategien, um komplexe Sachverhalte, wie zum Beispiel mathematische Beweise zu erlernen. Im Umgang des Lernens aus Texten erscheint es sinnvoll, eine andere Lerntypunterteilung anzustreben, da Worte oder Bilder vorerst gelesen oder betrachtet werden müssen, bevor sie verarbeitet werden können. Somit muss auch ein auditiver oder ein kommunikativer Lerntyp vorerst den Text lesen, um den Inhalt für sich zugreifbar zu machen.

So wie sich die Lernenden in ihren Typen unterscheiden lassen, ist es auch bei den Hilfestellungen zu Aufgaben. Eine Aufgabenstellung kann nicht nur in ihrer kognitiven Prozessdimension (cognitive process Dimension) oder ihrer Wissensdimension (Knowledge Dimension), sondern auch in der Art der Unterstützung eingeteilt werden. Im mathematischen Kontext werden diese Unterstützungen meist in Beispielrechnungen oder Graphiken wiedergegeben. Graphiken können laut Zitation in unterschiedliche Kategorien eingeteilt werden, welche für die Bearbeitung der Aufgabestellung unterschiedlich hilfreich sind [1].

In vorliegender Studie wird die visuelle Wahrnehmung genauer untersucht und die Effektivität von unterschiedlichen Lerntypen im lösen von unterschiedlichen mathematischen Aufgabestellungen untersucht.

2. Theoretischer Hintergrund

2.1. Lerntypeneinteilung nach Gagné

Gagné unterteilt seine Formen des Lernens hierarchisch. Somit setzt meist die nachfolgende Lernart die vorhergehenden Lernarten voraus. Generell wird in zwei Teile unterteilt:

- (A) Grundformen des Lernens: Assoziationen und Ketten
 - (A.1) Signallernen
 - (A.2) Reiz-Reaktions-Lernen
 - (A.3) Kettenbildung
 - (A.4) Sprachliche Assoziation
- (B) Intellektuelle Fähigkeiten
 - (B.1) Diskriminationslernen
 - (B.2) Begriffslernen
 - (B.3) Regellernen
 - (B.4) Problemlösen

2.1.1. (A.1) Signallernen (Pawlos "klassische" Konditionierungslehre)

Man versucht mit einem Reiz eine dadurch bedingte Reaktion hervorzurufen. Eines der bekanntesten pädagogischen Phänomene dazu, ist der Pawlowsche Hund". Hierbei wird immer, bevor ein Hund Futter bekommt eine Glocke geschlagen. Nach einigen Durchgängen ertönt nur noch das Klingen der Glocke, was den Speichelfluss des Hundes anreizt, ohne dass er Futter bekommt. Somit können einfache Reize (z.B Ton), bestimmte Reaktionen (z.B Speichelfluss) auslösen, welche nicht reflexartig angeboren, sondern antrainiert wurden[9].

2.1.2. (A.2) Reiz-Reaktions-Lernen (Trial and Error Prinzip, Lernen durch Verstärkung)

Der Lernende versucht etwas so lange auf verschiedene Arten und Weisen, bis es klappt und merkt sich anschließend wie er es gemacht hat. Beispiel: Jemand ist sich bei der letzten Nummer seines Fahrradschlösses unsicher. Er probiert deswegen alle Möglichkeiten von 0 – 9 aus und merkt sich bei welcher Zahl das Schloss aufgegangen ist. Hierbei erfährt der Lernende eine Verstärkung, weil er danach mehr weiß als davor (in unserem Beispiel: Schloss öffnen) und dies nur durch einfaches ausprobieren geschafft hat[12].

2.1.3. (A.3) Kettenbildung (Lernen von Abläufen)

In diesem Fall werden längere Reiz-Reaktions-Ketten gebildet. Hierbei sind alle Formen von Algorithmen oder Verfahren gemeint. Beispiele: Kochen, Telefonieren, oder auch Klammern im Mathematikunterricht auflösen. Diese Ketten können meist verstanden und durchgeführt werden, ohne einen tieferen Sinn des einzelnen Verfahrens verstanden zu haben. In der Schule kann diese Lernart zu Problemen führen, da die SuS (Schüler und Schülerinnen) kein Verständnis für die Zusammenhänge haben müssen, lediglich ihre Algorithmen durchgehen können. Dies kann in Aufgaben mit höherem Abstraktionsgrad zu Problemen führen, wenn ihr Schema nicht mehr ohne weiteres anwendbar ist.

2.1.4. (A.4) Sprachliche Assoziation (verbales auswendig Lernen)

Hierbei werden bestimmte Definitionen, Gedichte oder Ähnliches so lange wiederholt, bis sie auswendig vom Lernenden vorgetragen werden können. Somit findet eine Verkettung oder auch Assoziation von einfachen Objekten, in unserem Fall Wörtern, statt. Es werden ebenso, wie in den anderen Grundformen, lediglich die Verknüpfungen der Wörter geschaffen und kein Verständnis dabei erzeugt[12].

2.1.5. (B.1) Diskriminationslernen (Unterscheidungslernen)

In diesem Fall soll der Lernende verschiedene Gegenstände und Merkmale als verschieden auffassen können. Beispiele: Ein bestimmtes Passwort passt nur zu einem bestimmten Account. Oder: nicht jedes Fahrrad sieht gleich aus. Es gibt Rennräder, Stadträder, Lastenräder und viele mehr. Der Lernende soll hierbei ein besseres Verständnis für Begriffe entwickeln, indem er lernt diese zu differenzieren[12].

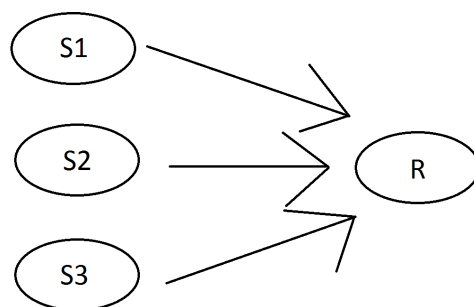


Abbildung 1 Diskriminationslernen, Zech

2.1.6. (B.2) Begriffslernen (Gemeinsamkeiten finden)

Bei diesem Typ soll genau der andere Weg, wie im Diskriminationslernen gegangen werden. In diesem Fall sollen unterschiedliche Objekte, als gleich zusammengefasst werden können. Beispiele: ein Rechteck und ein Quadrat sind beides Vierecke, oder ein Audi Q7 und ein BMW 5er beides Autos. Somit können bessere Verbindungen zwischen Lerngegenständen hergestellt und sich auf allgemeine Details zurückgezogen werden (z.B Winkelsumme Viereck sind 360 Grad, Auto hat einen Motor)[12].

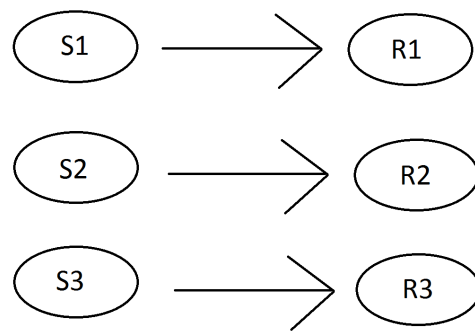


Abbildung 2 Begriffslernen, Zech

2.1.7. (B.3) Regellernen (Regeln auf Anwendungsbereiche lernen)

Beim Regellernen ist nicht nur das einfache auswendig lernen von Regeln oder gleichen gemeint, sondern das damit verbundene Verständnis. Somit kann es also im Kontext des Satzes von Pythagoras aufgefasst werden: Dass zum einen die Formel $a^2 + b^2 = c^2$ im aktiven Wissen vorhanden ist, als auch die Anwendung und die Bedingungen der Formel verständlich sind[12].

2.1.8. (B.4) Problemlösen (Aufgaben mit eigenen Überlegungen lösen)

Dies ist der nächste Schritt vom Regellernen, da hierbei Regeln verstanden sein müssen und diese kombiniert in einer Aufgabe angewendet werden können. Somit gehört in der gagnéschen Hierarchie der Problemlöser zur höchsten Ordnung, da seine Kompetenzen, die Kompetenzen der vorhergehenden Typen, beinhalten[12].

2.2. Lerntypeneinteilung nach Zech

Die Lerntypen von Gagné werden in der Einteilung nach Zech aufgegriffen, zusammengefasst und erweitert, um neue Lerntypen zu definieren. Ebenso betrachtet er die Lerntypen hauptsächlich im Kontext der Mathematik und nicht mehr allgemein. Zech unterteilt seine Lerntypen nicht mehr hierarchisch, wie zuvor passiert und gibt klare Lernbedingungen für den jeweiligen Lerntypen an. Es werden die folgenden 7 Typen betrachtet:

2.2.1. Assoziatives Lernen

In dieser Unterteilung sind die im kognitiven Bereich beschränkten Grundformen des Lernens (Teil A) nach Gagné zusammengefasst. Somit werden bei diesem Typ "kürzere oder längere Reiz-Reaktions-Verbindungen (Automatismen) aufgebaut und jene hauptsächlich auswendig gelernt. Dies kann im mathematischen Sinne, als das Anwenden von bekannten Regeln auf einfache Aufgabentypen verstanden werden. Außerdem bezieht sich dieser Typ neben der Abstammung von den Grundformen (A), mehr auf textueller, als auf bildliche Teile von Aufgaben. Die Lernbedingung dieses Types ist: häufige Wiederholung. Anhand dessen entsteht

in der Unterteilung des Versuchsaufbaus dieser Arbeit, die Gruppierung Textuell", welche sich dadurch auszeichnet, das heuristische Beispiel sehr häufig wiederholt durchgelesen wird und sich somit, nach dem ersten durchlesen weiter auf den Text fokussiert[12].

2.2.2. Diskriminationslernen

Er wird zu großen Teilen aus dem Typ von B.1 abgeleitet, wie der Name auch schon vermuten lässt. Hierbei wird aber nochmal verdeutlicht, dass das Diskriminationslernen als Voraussetzung zum Begriffslernen stehen muss, da erst Objekte unter einem Begriff zusammengefasst, bevor sie als unterschiedlich erkannt werden können. Lernbedingungen: Unterschiede hervorheben (zum Beispiel mit bunter Kreide), Kontiguität (Angrenzung, Berührung)[3]. Dieser Lerntyp ist in der gegebenen Studie schwer von den anderen Typen zu unterscheiden, da sich die Aufgabenstellung nicht explizit mit Diskrimination befasst, sondern mit dem lösen mathematischer Probleme. Somit wird dieser Lerntyp in der Studie nicht weiter behandelt[12].

2.2.3. Lernen mathematischer Begriffe

Dieser Typ baut sich auch auf dem Lerntyp B.2 Begriffslernen auf. Zunächst werden die Begriffe unterteilt in: Eigenschaftsbegriffe, Relationsbegriffe und zusammengesetzte Begriffe. Eigenschaftsbegriffe beschreiben Merkmale oder Eigenschaften eines Objektes. Relationsbegriffe beschreiben eine Relation zwischen verschiedenen Objekten, wie z.B A hat mehr Kanten wie B. Zusammengesetzte Begriffe werden aus einer Kombination von ursprünglichen Begriffen definiert z.B *eine Teilmenge des euklidischen Raums R^n heißt kompakt, wenn sie abgeschlossen und beschränkt ist.* Diese Begriffe sollen durch die Zusammensetzung mehrerer bekannter Begriffe verstanden werden. Dieser Lerntyp baut auf B.3 Regellernen auf. Die Begriffe gehen durch Abstraktion aus der Erfahrungswelt hervor. Lernbedingungen: relevante Merkmale hervorheben, mehrere Beispiele (irrelevante Merkmale variieren), Gegenbeispiele. Leider sind die gegebenen Lernbedingungen anhand einer Eyetracking-Studie, bei der nichts markiert werden, oder der Proband weder Beispiele noch Gegenbeispiele anbringen kann, nicht auszuwerten. Aus diesem Grund wurde dieser Lerntyp in der Studie ebenfalls nicht weiter behandelt[12].

2.2.4. Lösen mathematischer Probleme

Unter diesem Lerntyp wird ein verinnerlichter mathematischer Zusammenhänge verstanden. Hierbei wird das Lernen heuristischer Regeln vorausgesetzt. Es müssen zuerst bestimmte allgemeine Strategien (z.B. Widerspruchsbeweis) aufgenommen werden, um anschließend eine Transferleistung zu vollbringen, wie es in Aufgaben mit hohem Abstraktionsgrad vorausgesetzt wird. Lernbedingungen: Problemlösungsfähigkeiten (analysieren, vergleichen, Beziehungen herstellen uvm.); Fähigkeit, heuristische Regeln einzusetzen. In Anlehnung an den Typ Lösen mathematischer Probleme" wird in meiner Arbeit die Gruppierung Problemlöser" definiert, welche sich sehr stark auf die Bilder fokussiert, nachdem sie den Text das erste Mal durchgelesen hat[12].

2.3. Lerntypeneinteilung nach Schrader

Wie bereits angedeutet, unterteilt Schrader seine Lerntypen eher in Sozialformen: der Theoretiker, der Anwendungsorientierte, der Musterschüler, der Gleichgültige und der Unsichere. Hierbei werden nicht mehr alle Typen aufgelistet, da sich viele in den Typen von Zech widerspiegeln und die Sozialformen in der Studie nicht berücksichtigt wurden. Somit wird nur auf den Typ "der Unsichere" eingegangen.

Der Unsichere sucht Ursachen bei sich und zweifelt an seinen Fähigkeiten. Das Lernen aus Texten fällt diesem Typ schwer, da er dabei wenig systematisch vorgeht. Er lässt sich lieber etwas mehr Zeit um die gegebene Aufgabenstellung zu bearbeiten. Lerncharakteristik: Da ihm das Arbeiten mit Texten Schwierigkeiten bereitet, ist die Bearbeitungszeit länger als gewöhnlich und es werden sowohl textuelle-, als auch Bildbereiche häufiger betrachtet, als es bei einem gewöhnlichen Probanden der Fall wäre[10].

2.4. Mehrgewinn von Graphischen Darstellungen

Laut einer Studie von Mayer (2005) hat das Arbeitsgedächtnis zwei Kanäle zur Verarbeitung von Informationen. Einer der Kanäle verarbeitet Informationen von Wörtern, der andere von Bildern[8]. Somit kann eine optimale Lernbedingung geschaffen werden, indem sowohl verständlicher Text als auch passend eingebundene Bilder, dem Lernenden zu Verfügung gestellt werden. Laut Matthias Böckmann und Stanislaw Schukajlow (2018) lassen sich Bilder in drei unterschiedliche Typen unterteilen:

- dekorative Bilder (Decorative pictures), welche keine echten Informationen über das gegebene Problem zeigen. Zum Beispiel eine Radfahrerin, wenn es in der Aufgabe über das Zurücklegen einer Strecke mit dem Rad geht.
- repräsentative Bilder (Representational pictures), welche Teile der gestellten Aufgabe veranschaulichen. Zum Beispiel ein Drachenviereck, wenn die Aufgabe gestellt ist: den Flächeninhalt eines Drachenvierecks zu bestimmen.
- essenzielle Bilder (Essential pictures), welche Informationen geben die für die Bearbeitung der Aufgabe essenziell sind. Zum Beispiel bei der Berechnung einer Fläche, eine Graphik in der relevante Längen von Seiten eingetragen sind.

In ihrer Studie wurden 217 SuS aus der 9. Klasse in Gruppen eingeteilt. Bei dem Versuch wurden die SuS in drei Gruppen unterteilt, welche die selbe Aufgabenstellung bekommen haben, jedoch die Bildtypen sich unterschieden haben. In der Aufgabe wird von den SuS verlangt den Abstand von einer Person zu ihrem Lenkdrachen, mit Hilfe des Satzes von Pythagoras, zu berechnen. Die Aufgabenstellung sollte von den SuS nicht bearbeitet, sondern lediglich Fragen hierzu beantwortet werden. Die erste Gruppe hat eine Aufgabenstellung mit

einem dekorativen Bild gestellt bekommen. Hierbei ist nur ein Bild eines Lenkdrachen gezeigt. Die zweite Gruppe hat ein Bild erhalten, in dem die beschriebene Situation bildlich dargestellt wurde (repräsentativ). Die dritte Gruppe hingegen hat dasselbe Bild wie die zweite Gruppe erhalten, nur mit Längenangaben im Bild (essenziell). Es konnte gezeigt werden, dass dekorative Bilder den Probanden kaum eine Unterstützung in der Lösung der gestellten Aufgaben geben. Hingegen Repräsentative einen positiven Effekt und essenzielle Bilder den besten Effekt haben[2].

3. Methodik

3.1. Eyetracking

In dieser Studie wurde die Methode des Eyetrackings benutzt um die Blickbewegungen der Probanden auf dem Bildschirm festzuhalten. Im Folgenden wird kurz die Einrichtung und die Funktionsweise eines Eyetracking Monitors beschrieben.

Geräte, welche Blickbewegungen aufzeichnen können, unterscheiden sich in zwei grundlegende Kategorien:

- Aufzeichnung über eine Brille erstellen
- Kamera unterhalb des Bildschirms verwenden

In diesem Versuchsaufbau wurde die zweite Variante gewählt. Hierbei ist es sehr wichtig, dass der Proband auf der richtigen Höhe sitzt und einen ungehinderten Blick (keine Brille) auf den Bildschirm hat. Ebenso wichtig ist, dass der Proband seinen Kopf gerade hält und nur die Augen bewegt. Bei einer übermäßigen Bewegung des Kopfes werden die aufgezeichneten Daten verfälscht. Bevor mit der eigentlichen Studie begonnen werden kann, muss die Kamera kalibriert werden. Hierfür soll der Versuchsteilnehmer einem Punkt am Bildschirm folgen, um eine richtige Einstellung des Gerätes hervorzurufen.

Im Versuchsaufbau sitzt, wie in der Abbildung beschrieben, der Proband (P) dem Bildschirm, der Versuchsleiter (V) auf der anderen Seite. Die Kamera, welche die Blickbewegungen des Probanden aufzeichnet, befindet sich unter dem Anzeigebildschirm. Dieser Aufbau wurde gewählt, damit der Proband einfach "weiter" oder das Ergebnis einer Aufgabe sagen kann, ohne den Blick vom Anzeigebildschirm zu lösen. Bei einer Verwendung einer Tastatur würde der Proband jedes mal wenn er auf sie schaut, die Kalibrierung des Eyetrackinggerätes verändern und somit die Daten verfälschen.

3.2. Begriffserklärung und Instrumentenbeschreibung

Um diese Studie nachzuvollziehen, werden im folgenden Teil Begriffserklärungen, sowie Angaben über die Datenauswertung erklärt.

Beginnend mit dem Begriff "Fixationen auf ein bestimmtes Objekt", ist in dieser Studie ein messbares innehalten des Probanden, auf einer bestimmten Stelle des Bildschirms gemeint. "Diese Zeitdauer beträgt typischerweise 100 bis 200ms[4]."

Somit sind die Fixationen bei einer Auswertung von Eyetrackinguntersuchungen immer in

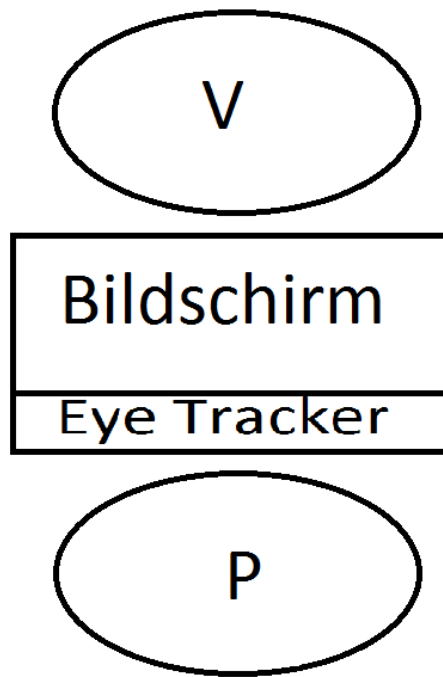


Abbildung 3 Versuchsaufbau

drei Teile unterteilt:

- Die Koordinaten der einzelnen Fixation, meist aufgeteilt in einen x und einen y Wert. (Horizontal, Vertikal)
- Die Dauer der jeweiligen Fixation
- Die zeitliche Reihenfolge der Fixation

Durch AOI's ("Area of Interest") kann der für den Probanden sichtbare Bereich des Bildschirms in Abschnitte unterteilt werden, welche für die Auswertung relevant sind. In vorliegender Studie wurden auf der ersten Seite AOIs über die Textabschnitte, sowie über die Graphiken gelegt, um die Fixationen auf diesem Bereich feststellen zu können. Ebenso wurde in den letzten Bereich eine AOI gelegt, um das Unterscheiden von dem ersten zum zweiten Durchgang zu ermitteln (mehr dazu im Teil eigene Einteilung).

Eine Heatmap ist eine Darstellung des Bildschirms, in der die Benutzerfixationen anhand von ihrer Häufigkeit und Dauer eingefärbt werden. Hierbei können Zonen, welche vom Benutzer intensiv betrachtet werden schnell veranschaulicht werden.

Diese Daten wurden mit Hilfe des Eyetrackingapparates RED 500 festgehalten und konnten unter Verwendung des Programms IViewx unterteilt werden. Somit konnte die Anzahl der Fixationen in einem Bereich ausgewertet werden. Diese Daten wurde verwendet, um die Gruppeneinteilung im folgenden Verlauf der Arbeit vorzunehmen.

Nach der Einteilung der Gruppen wurden zum einen Varianzanalysen zu den gegebenen Forschungsfragen angestellt. Die Auswertung erfolgte über eine einfaktorielle ANOVA um signifikante Unterschiede in den Gruppen oder unter den Bildern feststellen zu können. Zum anderen wurden die Mittelwerte berechnet und verglichen. Diese Auswertungen sind im Teil Ergebnis festgehalten.

3.3. Ablauf der Studie

Auf der ersten Folie wurde den Versuchsteilnehmern ein Beweis von Teilbarkeit von drei oder fünf aufeinanderfolgender Zahlen, anhand eines Heuristischen Lösungsbeispiels veranschaulicht. Hierbei wurde gezeigt, dass drei aufeinander folgende Zahlen z.B 3,4,5 in der Summe, also in unserem Beispiel 12, wieder durch die Anzahl der aufeinander folgenden Zahlen teilbar mit ganzzahligem Ergebnis ist. Somit kann in unserem Beispiel die 12 durch 3 geteilt werden, ohne einen Rest zu haben. Analog funktioniert es bei jeder ungeraden Anzahl an aufeinanderfolgender natürlicher Zahlen. Die erste Folie unterteilt sich in Heuristiken, welche den allgemeinen Lösungsweg des Beweises aufzeigen soll und in Inhalt, welcher von textueller und bildlicher Form sein kann. In bildlicher Form ist zum einen ein Anfangsbeispiel, bei dem die Hypothese bei unterschiedlichen Zahlen überprüft wird. Zum anderen eine Möglichkeit, wie man durch Sortierung den Sachverhalt besser veranschaulichen kann. In textueller Form wurden die Überlegungen festgehalten.

Darauffolgend wurden den Probanden neun mathematische Aufgaben gestellt, welche sie mit Hilfe einer multiple-choice-Antwortmöglichkeit beantworten sollten. Ein Beispiel für eine Aufgabe ist:

DIE RADFAHRERIN HEIKE



Heike hat gerade ein neues Fahrrad bekommen. Es hat einen Tachometer (Geschwindigkeitsmesser), der am Lenker befestigt ist.

Der Tachometer kann Heike die zurückgelegte Strecke und ihre Durchschnittsgeschwindigkeit für eine Tour anzeigen.

Frage 1: HEIKE DIE RADFAHRERIN

Auf einer Tour ist Heike 4 km in den ersten 10 Minuten gefahren und dann 2 km in den nächsten 5 Minuten.

Welche der folgenden Aussagen ist richtig?

- | | |
|---|---|
| A | Heikes Durchschnittsgeschwindigkeit war in den ersten 10 Minuten größer als in den nächsten 5 Minuten. |
| B | Heikes Durchschnittsgeschwindigkeit war in den ersten 10 Minuten und in den nächsten 5 Minuten die gleiche. |
| C | Heikes Durchschnittsgeschwindigkeit war in den ersten 10 Minuten niedriger als in den nächsten 5 Minuten. |
| D | Es ist nicht möglich, anhand der Angaben etwas über Heikes Durchschnittsgeschwindigkeit zu |

Abbildung 4 RadfahrerIn

3.4. Eigene Aufgabe-Bildeinteilung

In dieser Studie wurden die zugegebenen Bilder und Graphiken wie folgt unterteilt:

In ersten beiden Aufgabestellungen geht es um eine RadfahrerIn, wobei lediglich ein Bild dieser RadfahrerIn abgebildet ist. Dieses Bild trägt nicht zur Veranschaulichung oder Unterstützung der Versuchsperson bei und ist somit dekorativ.

In der nächsten Aufgabenstellung ist ein Graph über die Geschwindigkeit eines Rennfahrers in Abhängigkeit vom Weg zu sehen. Dieser Graph muss verwendet werden, um die Aufgabenstellung zu bearbeiten und ist somit essenziell.

In der darauffolgenden geschilderten Problematik werden zwei Graphiken, welche Teile eines Zufallsexperimentes darstellen, verwendet. Hierbei müssen die Felder des Glücksrades und die Verteilung der Kugeln betrachtet werden, um die Aufgabenstellung lösen zu können. Somit sind die Graphiken auch essenziell.

Die nächsten beiden Aufgaben handeln vom Bergsteigen. Hierbei ist lediglich ein Berg als Bild gegeben, welcher aber für die Bearbeitung der Aufgabe nicht nützlich ist. Auch dieses Bild hat einen dekorativen Zweck.

Im Anschluss wird noch eine Aufgabe im Themenbereich des Autofahrens gegeben. Dabei wurde wiederum ein Graph verwendet, der die Geschwindigkeit und die Zeit der Autofahrerin in Relation setzt. Diese Graphik ist essenziell für die Bearbeitung der Aufgabe.

In den letzten beiden Aufgabestellungen wurde sowohl eine Tabelle, welche essenziell für die Bearbeitung ist, als auch ein einfaches Bild von einem Auto, welches eher dekorativen Charakter hat, verwendet. Da hierbei eine Mischung von Bildtypen verwendet wurde, werden diese beiden Aufgaben in der weiteren Bearbeitung nicht weiter betrachtet.

Somit kommen in dieser Bildunterteilung lediglich drei essenzielle, vier dekorative Bilder vor und keine repräsentativen Bilder. Somit sollte der Unterschied zwischen hilfreichen und nicht hilfreichen Bildern besser sichtbar sein.

3.5. Eigene Gruppeneinteilung

Aus den oben genannten Lerntypen wurden drei Gruppierungen gebildet: Gr1. (Typ Unsicher) der Unsichere, Gr2. (Typ Problemlöser) der Problemlöser, Gr3. (Typ Textuell) der Textuelle. Die gegebenen 39 Probanden wurden in die vorliegenden Typen unterteilt nach folgender Tabelle. 22 der Versuchsteilnehmer konnten in jeweils eine der Gruppierungen unterteilt werden. Bei den restlichen 17 war dies leider nicht möglich. Das erstmalige Lesen des Textes dauerte im Schnitt über alle Probanden 110,4 Sekunden. Diese Dauer konnte ermittelt werden, indem in einer AOI am Ende des Textes Fixationen festgestellt wurden. Sobald also ein Proband in dieses Feld geblickt hat, ist der erste Durchgang des Lesevorgangs beendet und der Zweite beginnt, welcher andauert, bis der Proband auf die nächste Folie wechselt. Diese Einteilung konnte anhand von Messungen der Zeit und der Reihenfolge der Fixationen belegt werden.

Die Probanden wiesen im Durchschnitt folgenden Werte auf:

- Dauer des Zweiten Durchgangs: 72,6 Sekunden
- Fixationen auf die Bildbereiche im zweiten Durchgang: 75,2
- Fixationen auf die Textbereiche im zweiten Durchgang: 71,1

Die Probanden wurden auf die genannten Merkmale untersucht und in die passenden Gruppen anhand dieser Einteilung zugeordnet.

Ausprägungen	Typ Unsicher (Gr1.)	Typ Problemlöser (Gr2.)	Typ Textuell (Gr3.)
Dauer 1. Durchgang	(+)	0	0
Dauer 2. Durchgang	++	0	(+)
Textfixationen 2. Durchgang	+	0	+
Bildfixationen 2. Durchgang	+	+	0

Tabelle 1 Ausprägungen

Einteilungsschema

3.6. Schwierigkeiten bei der Erfassung

Bei der Erfassung der Punkte einer Aufgabe ist lediglich ein Punkt vergeben worden, wenn die Aufgabe richtig gelöst wurde. Kein Punkt ist vergeben worden, wenn die Lösung nicht stimmt. Es werden keine Teilpunkte vergeben. Wenn ein Proband die Aufgabe in Teilbereichen richtig löst, anschließend aber sich einen Denkfehler erlaubt bekommt er dennoch 0 Punkte auf die Aufgabe. Hierbei findet somit eine Ergebnisorientierte- und keine Lösungswegorientierte Auswertung der Aufgaben statt, welche die Fähigkeiten der Probanden schlechter abbildet als sie eigentlich wären.

Zusätzlich wurden multiple-choice-Antwortmöglichkeiten gegeben. Diese beiden Voraussetzungen erzeugen eine Unschärfe der Antwort des Probanden. Eine Verbesserung der Leistung des Probanden wird durch die vierfache Antwortmöglichkeit der Aufgaben gegeben, da der Proband durch raten der richtigen Lösung mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/4 oder 25 Prozent richtig liegt. Dies hat zur Folge, dass die Fähigkeiten der Probanden besser abgebildet werden als sie eigentlich wären.

Ebenso war es für die Probanden nicht möglich, sich Aufgabenteile zu markieren oder sich nebenbei Notizen und Rechnungen auf Papier nebenbei zu machen. Dies hätte Kalibrierungsprobleme des Eye Tracking Automaten hervorrufen können. Dies, könnte man meinen, sollte als auch negativ auf die Auswertung der Aufgaben auswirken. Jedoch haben Schukajlow und Leiss (2011) gezeigt, dass "(b)ezüglich der selbstberichteten Strategienutzung und der mathematischen Modellierungsleistungen der Lernenden konnten keine signifikanten Korrelationen festgestellt werden[11]." Somit kann dieser Punkt nicht mit Sicherheit als ein Nachteil des Probanden gewertet werden.

Die Einschränkungen der Ergebnisauswahl und der nur ergebnisorientierten Auswertungsansatz wurden so gewählt, weil sie die Auswertung der Studie deutlich vereinfacht haben. Im besten Fall könnten sich auch beide Effekte aufgehoben haben.

3.7. Forschungsfrage

Texte werden von den Versuchsteilnehmern unterschiedlich bearbeitet. Hierbei liegen unterschiedliche Teilbereiche in textueller oder in bildlicher Form im Fokus. Häufig ist das Lesen beim ersten Mal ein relativ linearer Vorgang, indem von links nach rechts und dann von oben nach unten gelesen wird. Nach dem ersten Durchgang unterscheiden sich die Probanden, indem sie einzelne Teilbereiche des Textes einer weiteren Betrachtung unterziehen. Dies führt uns zu der Frage: (1) Kann man die Probanden anhand ihrer Augenbewegungen in Gruppen unterteilen und (2) kann die Unterteilung Aufschlüsse über die Leistungsfähigkeit innerhalb der Gruppe geben?

Ein weiterer Teil der Studie besteht darin, das Ergebnis von Matthias Böckmann und Stanislaw Schukajlow (2018) in unserer Studie zu verifizieren (3), indem die unterteilten Aufgaben und die Gesamtpunktzahl der jeweiligen Aufgabe betrachtet werden. Somit wird untersucht, ob ein direkter Zusammenhang im Lösen der Aufgabe und dem Typ des verwendeten Bildes besteht. Zuletzt wird noch untersucht, ob bestimmte Aufgabentypen für einzelne Probandengruppen positive oder auch negative Auswirkungen haben (4).

4. Ergebniss

Die in der Studie getesteten Probanden waren Studenten der TU München und wiesen die folgenden Werte auf:

- 35,9 Prozent von ihnen waren weiblich
- die Probanden kamen überwiegend aus Bayern 66,7 Prozent
- das Durchschnittsalter lag bei 21,2 Jahren
- waren im Mittel im 3,85. Fachsemester

Um die Forschungsfrage (1) zu untersuchen wurden Gruppen mit Hilfe einer Varianzanalyse auf die Werte: Fixationen auf dem Bild, Fixationen auf dem Text und Dauer nach dem ersten Durchgangs, sowie der Dauer des ersten und des zweiten Durchgangs untersucht.

Einfaktorielle ANOVA						
		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
DauerVorSek	Zwischen den Gruppen	1288,059	2	644,030	,490	,620
	Innerhalb der Gruppen	24965,699	19	1313,984		
	Gesamt	26253,759	21			
DauerNachSek	Zwischen den Gruppen	14081,228	2	7040,614	17,073	,000
	Innerhalb der Gruppen	7835,229	19	412,380		
	Gesamt	21916,457	21			
FixCountNachAbb	Zwischen den Gruppen	22281,188	2	11140,594	11,991	,000
	Innerhalb der Gruppen	17652,267	19	929,067		
	Gesamt	39933,455	21			
FixCountNachText	Zwischen den Gruppen	32078,630	2	16039,315	10,034	,001
	Innerhalb der Gruppen	30371,233	19	1598,486		
	Gesamt	62449,864	21			

Abbildung 5 Gruppenvarianz, Lorenz Müller

Wenn man sich der zweiten Forschungsfrage widmet. Kommt man zu folgenden Ergebnissen: Alle Studenten erzielten im Schnitt 6,03 Punkte. Die jeweiligen Gruppen erzielten insgesamt über alle Aufgaben im Durchschnitt folgende Punkte:

	Typ Unsicher	Typ Problemlöser	Typ Textuell
Punkte	6,17	5,5	6,3

Tabelle 2 Mittelwert der Punkte

Bei der Untersuchung nach signifikanten Unterschieden wurde die Varianzanalyse über die Gesamtpunktzahl angestellt, welche folgende Ergebnisse hervorbringt:

Einfaktorielle ANOVA

Gesamtpunktzahl

	Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Zwischen den Gruppen	3,152	2	1,576	,615	,551
Innerhalb der Gruppen	48,667	19	2,561		
Gesamt	51,818	21			

Abbildung 6 Punktevarianz, Lorenz Müller

Wendet man sich nun der dritten Forschungsfrage, des Einflusses der gewählten Bilder zu, ergibt sich. Betrachtet man die Beantwortung der einzelnen Aufgaben von allen Probanden.

Aufgabe	Radfahrerin 1	Radfahrerin 2	Rennfahrer
Prozent richtig beantwortet	97,5	17,9	76,9

Tabelle 3 Mittelwert der Punkte

Zufall	Berg 1	Berg 2	Autofahren
51,3	76,9	74,3	94,9

Tabelle 4 Mittelwert der Punkte

Im Schnitt wurden somit die jeweiligen Bildtypen zu folgenden Prozentwerten richtig beantwortet.

Aufgabentyp	dekorativ	essenziell
Prozent richtig beantwortet	66,7	74,3

Tabelle 5 Mittelwert der Punkte

Bei der Untersuchung nach signifikanten Unterschieden ergibt sich bei der Varianzanalyse:

Wiedmet man sich nun der vierten Forschungsfrage: Werden bei der Auswertung der einzelnen Gruppen auf die Fragen Ergebnisse fett markiert, welche sich um mehr als 20 Prozent vom Wert der Allgemeinheit unterscheiden:

Somit sind folgende Ergebnisse Auffällig. Wobei mit Hilfe der Varianzanalyse untersucht wurde, ob diese sich signifikant von der Allgemeinheit unterscheiden.

- Autofahrt wurde von dem Typ Problemlöser mit nur 50 Prozent richtig gelöst. (Allgemein-

Einfaktorielle ANOVA

PunkteDurchschnitt

	Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Zwischen den Gruppen	,010	1	,010	,115	,749
Innerhalb der Gruppen	,445	5	,089		
Gesamt	,455	6			

Abbildung 7 Punktevarianz, Lorenz Müller

Aufgabe	Radfahrerin 1	Radfahrerin 2	Rennfahrer
Prozent richtig beantwortet	100	10	90

Tabelle 6 Typ Problemlöser bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1

Zufall	Berg 1	Berg 2	Autofahren
40	60	70	50

Tabelle 7 Typ Problemlöser bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2

Aufgabe	Radfahrerin 1	Radfahrerin 2	Rennfahrer
Prozent richtig beantwortet	83	17	67

Tabelle 8 Typ Unsicher bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1

Zufall	Berg 1	Berg 2	Autofahren
83	83	67	100

Tabelle 9 Typ Unsicher bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2

Aufgabe	Radfahrerin 1	Radfahrerin 2	Rennfahrer
Prozent richtig beantwortet	100	17	100

Tabelle 10 Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1

heit 94,9 Prozent) ($\alpha = 0,243$ F = 1,407)

- Zufall wurde von dem Typ Unsicher mit 83,3 Prozent richtig gelöst. (Allgemeinheit 0,513) ($\alpha = 0,152$ F = 2,135)

Zufall	Berg 1	Berg 2	Autofahren
67	67	67	83

Tabelle 11 Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2

- Rennfahrer wurde von Typ Textuell von allen Probanden richtig gelöst. (Allgemeinheit 0,769) ($\alpha = 0,092$ F = 2,990)

Betrachtet man noch abschließend, wie sich die unterschiedlichen Lerntypen mit den Bildtypen verhalten haben, so ergibt sich folgende Tabelle.

Lerntyp	Unsicher	Problemlöser	Textuell
dekorativ	62,5	60	62,5
essenziell	83,3	60,0	83,3

Tabelle 12 Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2

Mit der Varianzanalyse:

Einfaktorielle ANOVA						
		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
SummeEssenziell	Zwischen den Gruppen	2,683	2	1,341	2,287	,130
	Innerhalb der Gruppen	10,556	18	,586		
	Gesamt	13,238	20			
SummeDeko	Zwischen den Gruppen	,183	2	,091	,109	,897
	Innerhalb der Gruppen	15,056	18	,836		
	Gesamt	15,238	20			

Abbildung 8 Punktevarianz, Lorenz Müller

5. Diskussion

Wie man aus der Graphik der Gruppenvarianz entnehmen kann unterscheiden sich die Gruppen untereinander in den Merkmalen: Fixationen auf den Text und das Bild jeweils nach dem ersten Durchgang und in der Dauer des zweiten Durchgangs. In der Dauer des ersten Durchgangs ist kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen festzustellen ($\alpha = 0,620$ $F = 0,490$). Dieses Ergebnis stimmt mit der Theorie überein, dass erstmal der Text von den Probanden linear gelesen wird und erst danach sich die Unterschiede aufzeigen. In der Anzahl der Fixationen auf den Text sowie das Bild dem ersten Durchgang ist ein signifikanter Unterschied festzustellen ($\alpha = 0,000$ $F = 11,991$ für das Bild und $\alpha = 0,001$ $F = 10,034$ für den Text). Ebenso ist in der Dauer nach dem ersten Durchgang ein signifikanter Unterschied zu erkennen ($\alpha = 0,000$ $F = 17,073$). Also ist die Forschungsfrage (1) mit ja, man kann die Probanden in Gruppen unterscheiden, zu beantworten.

Verwunderlich ist bei der Auswertung der Mittelwerte der Punkte (Forschungsfrage 2), dass die Problemlöser mit 5,5 Punkten im Schnitt am schlechtesten unter den Gruppen abgeschlossen haben. Dieses Ergebnis ist dahingehend verwunderlich, da in der Lerntypeinteilung von Gangé die Problemlöser, welche sich viel mit den unterschiedlichen Darstellungsformen auseinander setzen, hierarchisch über den Textuellen, welche sich aus den Grundformen des Lernes nach Gané zusammen setzen sollten. Auf der anderen Seite hat Zech seine Lerntypeinteilung nicht mehr hierarchisch eingeteilt, was die Ergebnisse weniger verwunderlich erscheinen lässt. Typ Textuell hat in dieser Auswertung mit 6,3 Punkten im Mittel am besten besten Abgeschlossen und er Typ Problemlöser liegt mit 6,17 Punkten im Mittelfeld. Die Punktevarianzabbildung zeigt aber auch, dass die Unterschiede bei den Punkten der einzelnen Gruppen nicht Signifikant sind ($\alpha = 0,551$ $F = 0,615$).

Der folgende Ausdruck von Hyrskykari, Ovaska, Majaranta, Räihä und Lehtinen (2008) erklärt anschaulich was wie leicht es ist Fehlbeurteilungen bei der Untersuchung von Eyetrackingdaten anzustellen:

“Eine markante Zone auf einer Heatmap wird oft als eine interessante Zone interpretiert. Es hat die Aufmerksamkeit des Benutzers auf sich gezogen und deswegen wird angenommen, dass die Zone für den Benutzer jetzt verständlich ist. Dennoch kann aber auch das Gegenteil der Fall sein: Die Zone hat die Aufmerksamkeit des Benutzers angeregt, weil sie verwirrend und problematisch ist und der Benutzer die dargestellte Information nicht(fett) verstanden hat”[6].

Ebenso haben Hayhoe und Ballard (2005) in ihrer Studie gezeigt, dass in manchen Situationen Benutzer direkt auf ein relevantes und wichtiges Objekt schauen und dennoch keine Gedächtnisspur (Wissensgewinn) registrierbar ist[5].

Daraus lässt sich schließen, dass es nicht so einfach ist die Verhaltensmuster (in unserer Studie Blickbewegungen) der Probanden direkt in ihre kognitiven Prozesse zu übersetzen. Somit ist es leicht sich von den Eyetrackingdaten blenden zu lassen und diese falsch zu interpretieren. In dieser Studie könnten die Probanden aus der Gruppe Problemlöser lediglich viele Fixationen auf den Bildern haben weil sie diese nicht ganz verstanden haben.

Ebenso ist die Gruppengröße von 6 Probanden in Gruppe Unsicher, 10 Probanden in Gruppe Problemlöser und 6 Probanden in Gruppe Textuell deutlich zu klein um signifikante Ergebnisse zu erzeugen. Man könnte auch sagen diese Gruppengröße hat zu wenig Statistische Aussagekraft um eindeutige Aussagen zu treffen.

Wenn man sich der dritten Forschungsfrage widmet: In wie fern die Bilder einen Einfluss auf das Ergebnis der Probanden hat. Stellt man schon in den ersten beiden Aufgaben einen Widerspruch fest: Radfahrer*in 1 und Radfahrer*in 2 verwenden beide ein dekoratives Bild und ihre Beantwortung fällt im ersten Aufgabenteil sehr gut mit 97,5 Prozent aus und im zweiten Teil, bei dem das selbe dekorative Bild verwendet wurde sehr schlecht mit 17,9 Prozent aus. Hierbei ist durch den Unterschied in der Beantwortung sehr schnell feststellbar, dass sich das Niveau der Aufgabenstellung deutlich von dem ersten zu dem zweiten Aufgabenteil unterscheiden muss.

Die beiden Bergaufgaben wurden zu 76,9 und zu 74,3 Prozent richtig bearbeitet, obwohl das beigelegte Bild ebenso nur dekorativ ist. In restlichen Fällen war die verwendete Graphik jeweils essenziell und wurden mit Autofahren 94,9 Prozent, Zufall 51,3 Prozent und Rennfahrer 76,9 Prozent richtig beantwortet. Hierbei wird der Aufgabenteil Zufall auffällig, da er am schlechtesten von den Aufgabenstellungen mit essenziellen Graphiken bewertet wurde.

Im Durchschnitt über alle Probanden wurden die Aufgaben mit dekorations Bildern zu 66,6 Prozent richtig beantwortet und die Aufgabe mit essenziellen Bildern zu 74,4 Prozent. Dies ist zwar kein signifikanter Unterschied ($\alpha = 0,749$ $F = 0,115$), zeigt aber eine Tendenz von dem Effekt, aus der Studie von Matthias Böckmann und Stanislaw Schukajlow (2018). Mögliche Ursachen wieso der Effekt nicht so groß ist wie erwartet sind: Zum einen wie bereits im ersten Teil geschildert ist der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Aufgaben sehr unterschiedlich. Zum anderen ist es ein Unterschied, ob man aus einer Graphik lediglich Werte ablesen muss, wie es in Aufgabe Autofahren der Fall ist, oder die Werte stochastisch auszuwerten, wie es in der Aufgabe Zufall der Fall ist.

Bei der letzten Forschungsfrage (4) wird gefragt ob bestimmte Aufgabentypen für einzelne Probandengruppen positive oder auch negative Auswirkungen haben. Wie wir in dem Ergebnisteil gesehen haben, werden hierbei drei Fälle einer weiteren Betrachtung unterzogen und versucht eine Erklärung hierfür abzugeben.

Beginnend mit der schlechten Bearbeitung der Problemlöser, bei der Aufgabe Autofahrt (α

= 0,243 $F = 1,407$). Bei dieser Aufgabenstellung war lediglich eine Graphik abgebildet, der die Geschwindigkeit mit der Zeit der Autofahrerin in Relation setzt. Gefragt war, ob der linke und höhere Teil (also mehr Geschwindigkeit) des Graphen eine größere Strecke darstellt, wie der gleichbreite (also gleiche Zeitdauer) rechte Teil des Graphen. Hierbei bedeutet der also der der niedrigere Teil (rechts) eine kürzere zurückgelegte Strecke, da $(\text{Weg}) x = (\text{Geschwindigkeit}) v \text{ mal } t (\text{Zeit})$ gilt. In der Einstiegsfolie, nach der die Gruppen eingeteilt wurden, war jeweils in den Graphiken, welche sie viel betrachtet haben, ganz Eindeutig zu sehen, was mit ihnen gemeint ist. In der Graphik dieser Aufgabe, kann man die gleichbreiten (Zeit) Graphen auch als gleich Weit aus der des zurückgelegten Weges missverstehen. Dieser Effekt stärker jedoch nicht signifikant stark auf, wenn Graphiken problematisch auf einen wirken, wie es in der Gruppierung Problemlöser der Fall ist.

Im zweiten Fall wurde Zufall von dem Typ Unsicher besonders gut gelöst ($\alpha = 0,152 F = 2,135$). In dem Aufgabenteil Zufall sind zwei Graphiken sehen, welche beide ausgewertet und verknüpft werden müssen um die Aufgabenstellung richtig zu beantworten. Der Typ Unsicher hat sich ausgezeichnet indem er auf ersten Folie eine besonders lange zweite Runde mit vielen Fixationen auf Bild und Text gezeigt hat. Diese Dauer kann auch als Gewissenhaft einstufte werden, was ihm in der Aufgabe Zufall zum Vorteil wird, da die beiden Graphiken zuerst abgezählt und dann verknüpft werden müssen bevor die Aufgabe beantwortet werden kann. Hierbei kann somit der Unsichere mit einer längeren Bearbeitungszeit ein nicht signifikantes aber durchschnittlich besseres Ergebnis erzielen.

Im letzten Teil wurde der Aufgabentyp Rennfahrer von der Gruppe Textuell am besten gelöst ($\alpha = 0,092 F = 2,990$). Die Aufgabenstellung war: aus einem gegebenen Graph, welcher die Geschwindigkeit und die Streckenentfernung in Relation gesetzt hat, den Abstand bis zur längsten geraden Strecke anzugeben. Hierbei konnte dieser Wert einfach aus dem Graphen abgelesen werden, da dieser Wert am Anfang des längsten Teiles ohne Kurve, also Geschwindigkeitsverlust, liegt. Die Gruppe Textuell hat sich auf der ersten Folie dadurch ausgezeichnet, dass sie viele Fixationen auf den Text hat. Da der Abstraktionsgrad der Aufgabe Zufall nicht besonders hoch ist, kann durch gewissenhaftes Lesen der Aufgabestellung (des Textes) und einfaches Ablesen des Graphen diese Aufgabe erfolgsversprechend gelöst werden.

Abschließend wenden wir uns noch dem Ergebniss aus der Tabelle XY zu, welche die verschiedenen Lerntypen mit den Bildtypen in Relation setzt. Hierbei fällt auf, dass die Unterschiede unter die Gruppen sehr gering sind im Teil der dekorativen Bilder ($\alpha = 0,897 F = 0,109$), jedoch im Teil der essenziellen Bilder der Typ Problemlöser schlechter abgeschnitten hat ($\alpha = 0,130 F = 2,287$). Dieses Ergebniss steht im Einklang mit dem der Vermutung aus der Diskussion aus Forschungsfrage 1, welche besagt, dass die Problemlöser nicht viele Fixationen auf den Bildern hatten, weil sie sie Verstanden haben, sondern weil es ihnen schwergefallen ist mit ihnen um zu gehen. Auf den Selben Schluss kann man auch bei der Tabelle kommen, dass der Typ Problemlöser nicht sehr gut mit den Graphiken arbeiten kann

und deswegen essenzielle Bilder schlechter bearbeitet, als die beiden anderen Lerntypen. Diese Ergebnisse sind leider wiederum leider nicht signifikant und geben somit lediglich eine Tendenz an.

6. Ausblick

Die Studie zeigt uns, dass sich Lernende in Gruppen anhand von ihren Blickbewegungen in einem gewissen Maße einteilen lassen. Diese Einteilung lässt aber keine direkten Schlüsse auf die mathematische Kompetenz der Probanden zu. Im Bereich der Verwendung von unterschiedlichen Darstellungsformen, konnten positive Auswirkungen, von essenziellen Bildtypen gezeigt werden. Aus diesen Ergebnissen sollten sich Lehrkräfte immer bewusst sein, welche Unterstützung sie bei einer Aufgabe geben möchten. Dies bietet den Lehrkräften eine weitere Differenzierungsmöglichkeit zu der in der Einleitung angeschnittenen Prozessdimension (cognitive process Dimension) und der Wissensdimension (Knowledge Dimension), welche von Anderson und Krakwohl aufgestellt wurde[1]. Ebenso ist es gut möglich die SuS selbst im Laufe eines Arbeitsauftrages zu einer solchen Graphik kommen zu lassen, beispielsweise mit einer Skizze oder einem Graphen. Aufgabentypen wie gerade beschrieben schaffen eine Anschauliche Brücke zwischen der Modellierung eines Problems bis hin zu der Lösung dieses Problems.

Mich hat die Auswertung der Studie vorerst überrascht, da ich nach der Einteilung der Gruppen vorerst davon ausgegangen bin, dass die SuS, welche sich auf die Abbildungen konzentrieren und somit in die Gruppierung Problemlöser gehören, besser sind. In meiner Unterrichtserfahrung habe ich festgestellt, dass SuS am besten einen Zugang zu einem mathematischen Problem erhalten, wenn sie eine Anschauung zu dem Thema haben. Wie im Ergebnisteil bereits geschildert, ist meine Erfahrung nicht unbedingt falsch sondern kann es sehr gut an der Gruppeneinteilung liegen.

Folgende Studien können diese Daten als Grundlage verwenden um sich neue Forschungsfragen zu überlegen und hierbei Beispielsweise andere Unterteilungen verwenden. Eine Möglichkeit hierbei wäre natürlich die Auswertung in umgekehrter Reihenfolge anzugehen: Hierbei werden die Probanden mit guten Leistungen in eine Gruppe zusammengefasst und danach geschaut, ob sie Gemeinsamkeiten in ihren Eyetrackingdaten aufweisen. Somit würde die Gruppeneinteilung nicht aus vor überlegten Ansätzen entstehen sondern als Resultat der Auswertung. Ebenso wäre es interessant die gegebene Studie mit einer deutlich größeren Anzahl an Probanden durchzuführen, um die Statistische Aussagekraft der Studie zu verbessern, da in vorliegender Studie lediglich die Gruppen aus 6-10 Probanden bestanden hat.

Literatur

- [1] Lorin W Anderson u. a. "A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives, abridged edition". In: *White Plains, NY: Longman* (2001).
- [2] Matthias Böckmann und Stanislaw Schukajlow. "Value of pictures in modelling problems from the students'perspective". In: (2018).
- [3] *Duden Kontiguitaet*. Accessed: 2017-12-13. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Kontiguitaet>.
- [4] *Eyetracking Fixation*. Accessed: 2017-12-13. URL: http://ftp.informatik.uni-stuttgart.de/pub/library/medoc.ustuttgart_fi/DIP-3183/DIP-3183.pdf.
- [5] Mary Hayhoe und Dana Ballard. "Eye movements in natural behavior". In: *Trends in cognitive sciences* 9.4 (2005), S. 188–194.
- [6] Aulikki Hyrskykari u. a. "Gaze path stimulation in retrospective think-aloud". In: *Journal of Eye Movement Research* 2.4 (2008).
- [7] *Lehrplan Grundschule Bayern*. Accessed: 2017-12-13. URL: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/leitlinien/grundschule>.
- [8] John Mayer u. a. "Reliability and validity of a new computer-administered pictorial activity and task sort". In: *Journal of Occupational Rehabilitation* 15.2 (2005), S. 203–213.
- [9] Kussmann T Pawlow. "das klassische Konditionieren". In: *Pawlow und die Folgen: Von der klassischen Konditionierung bis zur Verhaltenstherapie..[Die Psychologie des 20. Jahrhunderts. Band IV]*. Zürich: Kindler (1977), S. 20–56.
- [10] Josef Schrader. *Lerntypen bei Erwachsenen: empirische Analysen zum Lernen und Lehren in der beruflichen Weiterbildung*. Julius Klinkhardt, 2008.
- [11] Stanislaw Schukajlow und Dominik Leiss. "Selbstberichtete Strategienutzung und mathematische ModellierungskompetenzSelf-reported use of strategies and mathematical modelling". In: *Journal für Mathematik-Didaktik* 32.1 (2011), S. 53–77.
- [12] Friedrich Zech. *Grundkurs Mathematikdidaktik*. Beltz, 1983.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Diskriminationslernen, Zech	5
Abbildung 2 Begriffslernen, Zech	6
Abbildung 3 Versuchsaufbau	11
Abbildung 4 Radfahrerin	13
Abbildung 5 Gruppenvarianz, Lorenz Müller	17
Abbildung 6 Punktevarianz, Lorenz Müller	18
Abbildung 7 Punktevarianz, Lorenz Müller	19
Abbildung 8 Punktevarianz, Lorenz Müller	20

Abkürzungsverzeichnis

G

Gr1. - Typ Unsicher	14
Gr2. - Typ Problemlöser	14
Gr3. - Typ Textuell	14

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1	Ausprägungen.....	15
Tabelle 2	Mittelwert der Punkte	17
Tabelle 3	Mittelwert der Punkte	18
Tabelle 4	Mittelwert der Punkte	18
Tabelle 5	Mittelwert der Punkte	18
Tabelle 6	Typ Problemlöser bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1	19
Tabelle 7	Typ Problemlöser bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2	19
Tabelle 8	Typ Unsicher bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1	19
Tabelle 9	Typ Unsicher bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2	19
Tabelle 10	Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 1	19
Tabelle 11	Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2	20
Tabelle 12	Typ Textuell bei den unterschiedlichen Aufgabenstellungen 2	20