

WAR-ARS-Vergleich

1st XXXXXXXXXXXXX

Medieninformatik Master

Beuth Hochschule für Technik Berlin

Berlin, Germany

xyz@abc.com

Abstract—Zusammenfassung der gesamten Arbeit.

I. EINLEITUNG

Hörsaalspiele können in Unterrichtsveranstaltungen eingesetzt werden, um das Lernklima zu verbessern. Sie fördern die aktive Einbeziehung Lernender und ermöglichen es der Lehrkraft direktes Feedback von diesen zu erhalten. Sie unterstützen sowohl die Interaktion Lernender untereinander als auch zwischen Lernenden und Lehrendem. Dies kann unter anderem den Lernerfolg, soziale Kompetenzen und Motivation positiv beeinflussen. [1, p. 368] Eine Methode Hörsaalspiele in einzusetzen sind Audience Response Systeme (ARS).

Ziel dieser Arbeit ist es, zwei Lösungskonzepte für ARS anhand ausgewählter Kriterien zu untersuchen und anschließend auf dieser Basis miteinander zu vergleichen. Dafür wird zunächst der aktuelle Forschungs- und Entwicklungsstand zu Hörsaalspielen und ARS untersucht, sowie zwei ARS Lösungskonzepte ausgewählt. Im Anschluss werden die zwei ausgewählten Systeme vorgestellt und die Vergleichskriterien ermittelt, um die vorgestellten Systeme anhand dieser Kriterien zu analysieren. Auf Basis der Analyse wird Ferner eine Bewertung stattfinden und gegebenenfalls ein geeigneter Anwendungskontext vorgeschlagen, in dem der Einsatz der beiden ARS sinnvoll sein könnte.

II. AKTUELLER STAND

A. Audience Response Systeme

Audience Response Systeme, auch Classroom Response Systeme (CRS) genannt, erlauben es einer gesamten Zuhörerschaft Fragen des Vortragenden zu beantworten. Die Antworten können im Anschluss direkt von der Software verarbeitet werden, was ein unmittelbares Feedback ermöglicht. Die erhaltenen Daten können beispielsweise anschaulich dargestellt oder in einen Wettkampfkontext in Form eines Einzel- oder Teambasierten Ratespiels eingebunden werden. Welche und wieviele Funktionen ein ARS genau unterstützt hängt von der jeweiligen Umsetzung ab. Beispiele für Individualisierungen könnten dabei die Anzahl und Art unterstützter Fragen- und Aufgabentypen, Form und Umfang des anschließenden Feedbacks, das Design der Anwendung oder die Vorgehensweise konkrete Fragen in die Applikation zu integrieren sein.

Es kann bei ARS zwischen zwei Typen unterschieden werden. Zum einen hardwarebasierte und zum anderen Softwarebasierte. Bei hardwarebasierten Systemen erhalten die

Zuhörer zunächst ein Steuergerät, mit dessen Hilfe präsentierte Fragen beantwortet werden können. Dafür wird z.B. eine Funkverbindung mit dem Gerät auf dem die ARS Software ausgeführt wird hergestellt. Softwarebasierte Systeme dagegen sind oftmals webbasierte Anwendungen. Die Interaktion findet hier mit Hilfe einer Software, wie zum Beispiel einer Web-Applikation oder Smartphone App statt. Das Steuergerät stellt hier der eigene Laptop oder das Smartphone dar. Im Folgenden werden hardwarebasierte ARS vernachlässigt, da der Einsatz softwarebasierter ARS unter Verwendung von Smartphones, Tablets und Laptops flexibler ist. [2, p. 340] Es entstehen außerdem keine zusätzlichen Kosten für bereitzustellende Geräte, sofern die Teilnehmer eigene Hardware zur Ausführung der Software besitzen.

Die Verbreitung mobiler internetfähiger Endgeräte begünstigt die Entwicklung verschiedener softwarebasierter ARS, wie zum Beispiel die frei verfügbare Software ARSnova [4] oder PINGO, ein ARS welches speziell für sehr große Gruppen ab 100 Personen entwickelt wurde [5]. Des weiteren existieren kommerzielle Umsetzungen, wie Feedbackr³ oder Conferences i/o⁴, die kostenpflichtige Lizenzen anbieten, um das Produkt zu nutzen.

B. Quiz Authoring Tools

Quiz Authoring Tools (QAT) sind Anwendungen, die es Autoren ermöglichen Fragen und gegebenenfalls auch weitere damit zusammenhängende Inhalte zu erstellen. Gründe für die Verwendung von QAT sind unter anderem Zeit- und damit einhergehend Geldersparnis sowie eine Vereinfachung bei der Erstellung qualitativ hochwertiger Inhalte. Des weiteren erlauben es QAT wie *Quiz Engine Developer* (QED) Fragen anschließend in standardisierten Formaten zu exportieren, was die Wiederverwendbarkeit der erstellten Inhalte erhöht. Zum Teil treten QAT auch innerhalb von Learning Management Systemen (LMS) wie Moodle oder Blackboard auf, so dass die Erstellung und Darstellung der Inhalte über die selbe Plattform erfolgt. [3, p. 2]

C. Vergleichsgegenstand

Vergleichsgegenstand dieser Arbeit werden zum einen die von Hobert et. al konzipierte und entwickelte Applikation *StudiDuell* [2] zum anderen das von Gordillo et. al entwickelte Lösungskonzept zum Verbessern von web-basiertem Lernen

³Feedbackr Website - <https://www.feedbackr.io/>

⁴Conferences i/o Website - <https://www.conferences.io/>

(LVWBL) [3] sein. Die genannten Umsetzungen wurden ausgewählt, weil es sich in beiden Fällen um webbasierte Systeme handelt, die sowohl Erstellung als auch Präsentation von Fragen unterstützen. Zudem wurde jeweils eine Evaluation durchgeführt, um ein Feedback für die Prototypen nach dem Einsatz in Lehrveranstaltungen zu erhalten. [2] [3]

Aufgrund der dargelegten Zusammenhänge kann angenommen werden, dass die Arbeiten sich gut eignen einen gemeinsamen Bezug herzustellen und diese anhand von vorher festgelegten Kriterien miteinander zu vergleichen.

III. ANALYSE

A. Vergleichskriterien

Im folgenden Kapitel werden drei Kriterien festgelegt, damit die zu vergleichenden ARS auf diese Kriterien hin analysiert und folgend miteinander verglichen werden können.

1) *Management und Administration*: Ein Gegenstand der Analyse der zu vergleichenden Systeme wird das inhalts- und durchführungsbezogene Management sowie die Administration des jeweils untersuchten ARS sein.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Lehrkräfte Inhalte für das im Unterricht zu verwendende ARS selbst erstellen und einpflegen, um daraus zum Beispiel Unterrichtsformate in Form eines Quiz entwerfen. Unter dieser Annahme kann geschlossen werden, dass Lehrkräfte insgesamt mehr Zeit mit dem ARS verbringen, als die Lernenden. Der Umfang und die Qualität des Managements und der Administration des ARS kann deshalb ein wichtiges Kriterium bei der Auswahl für den Unterricht sein. Wie im Kapitel *Quiz Authoring Tools* bereits erwähnt, ist einer der Hauptgründe für die Verwendung von QAT die Zeit- und Geldersparnis. Daraus abgeleitet, wäre es für das Management des ARS von Vorteil, wenn die Lehrkraft möglichst wenig Zeit dafür aufbringen muss. Nimmt man an, dass ein ARS nicht nur in einer Lehrveranstaltung, sondern beispielsweise in einem Fachbereich oder Hochschule verwendet werden soll gewinnt die Qualität der Managementfunktionen an Relevanz, da aus absoluter Sicht mehr Zeit und Geld eingespart werden kann.

2) *Integration in den Unterrichtsablauf*: Ein weiteres Kriterium bei der Analyse wird die Integration in den Unterrichtsablauf darstellen.

Umso einfacher das ARS sich in eine Lehrveranstaltung integrieren lässt, desto weniger wird der Unterrichtsablauf gestört, was wiederum eine Zeitersparnis und einen höheren potentiellen Lernerfolg begünstigt. Deshalb werden die zu vergleichenden Systeme dahingehend untersucht, welche Funktionen und Eigenschaften eine möglichst nahtlose Einbindung in eine Lehrveranstaltung begünstigen, bzw. benachteiligen.

3) *Vorgehensweise bei der Evaluation*: Es wird untersucht werden wie die vorgehensweise bei den vorgenommenen Eval-

uationen bezüglich der entwickelten Systeme war, um daraus im Anschluss die Aussagekraft dieser abzuleiten.

Es kann angenommen werden, dass eine repräsentative, kritische Evaluation der eigenen Arbeit die zukünftige Weiterentwicklung und Verbesserung des Produkts begünstigt. Zudem können die gewonnenen Erkenntnisse auch für das E-Learning Forschungsumfeld von Bedeutung sein und das Erlangen neuer, darauf aufbauender Erkenntnisse positiv beeinflussen. Ferner wäre es gegebenenfalls möglich besonders sinnvolle oder ungünstige Einsatzszenarien zu identifizieren.

B. StudiDuell

1) *Management und Administration*: StudiDuell besteht aus zwei unterschiedlichen Komponenten. Eine der Komponenten bildet die StudiDuell-App. Sie stellt eine mobile Anwendung dar, mit dessen Hilfe Studierende Zugriff auf die Quizfragen bekommen sowie ihre Antworten eingeben können. Die andere Komponente dient zur Verwaltung und Steuerung des Hörsaalspiels und erlaubt es das Spiel über einen Beamer zu präsentieren. [2, p. 341]

Mit Hilfe der Management-Komponente bereiten Dozierende ein Spielfeld vor. Das Spielfeld besteht aus verschiedenen Themen, zu denen Felder mit einer Punktzahl zugeordnet werden. Jedes Feld repräsentiert eine Frage bezüglich des entsprechenden Themenfeldes. Die Themen, Punktzahlen und Fragen, werden von der Lehrkraft über die Management-Komponente eingepflegt. Dabei die Art der Fragen, wie zum Beispiel Freitext-Fragen, Single- oder Multiple-Choice, festgelegt werden. Ferner kann die Lehrkraft festlegen, in wie vielen Gruppen die Lernenden eingeteilt werden, wobei mindestens zwei Gruppen für den Start des Spiels erforderlich sind. Darüber hinaus kann festgelegt werden ob die Fragen von allen Mitgliedern einer Gruppe beantwortet werden können und die mehrheitsfähige Antwort gezählt wird oder aber nur ein Sprecher der Gruppe eine Antwort abgeben kann. Sind alle Parameter der StudiDuell-Session konfiguriert, wird ein QR-Code speziell für diese Spielerunde generiert und über die Management-Anwendung z.B. am Beamer dargestellt. Lernende können anschließend über die andere Komponente, die Smartphone-App, diesen QR-Code einscannen, um an dem Spiel teilzunehmen. [2, p. 340f]

Die Management-Anwendung stellt eine mit Webtechnologien entwickelte Desktop-Anwendung dar. Sie wurde clientseitig mit der Hyper Text Markup Language Version 5 (HTML5)¹ und dem Bootstrap-Framework² entwickelt. Serverseitig wurde die Programmiersprache PHP und das Datenbanksystem MySQL zur Umsetzung verwendet. [2, p. 342]

Es ist nicht bekannt, wie einzelne Prozesse und Funktionen der Management-Applikation im Detail umgesetzt worden sind. Es ist deshalb unter anderem nicht bekannt in welcher Form die Fragen innerhalb der Anwendung vorliegen, ob diese

¹Eine textbasierte Auszeichnungssprache zur Strukturierung digitaler Dokumente. Wird größtenteils zum Strukturieren von Internetseiten verwendet

²Eine spezielle Sammlung von Gestaltungselementen und Hilfsmitteln für das Webdesign

nachhaltig persistiert und Katalogisiert werden oder ob die Möglichkeit besteht Fragen oder ein Quiz zu importieren oder exportieren. Aus diesem Grund kann keine Aussage darüber getroffen werden in welchem Maß Zeit bei der Erstellung einer Spielrunde eingespart werden kann, indem z.B. ein zuvor erstelltes Quiz wiederverwendet oder nachträglich bearbeitet werden kann. Ferner kann nicht beurteilt werden ob erstellte Fragen über zusätzliche Metadaten verfügen oder sich die Erstellung von Inhalten von der Management-Anwendung durch eine Import Funktion entkoppelt wurde.

2) *Integration in den Unterrichtsablauf:* Zum starten des Hörsaalspiels muss zunächst die Management-Desktop-Anwendung von der Lehrkraft gestartet und ein QR-Code für die Spielrunde erstellt werden. Der erstellte QR-Code wird anschließend über den Beamer angezeigt. Lernende benötigen ein mobiles, internetfähiges Endgerät, auf dem die StudiDuell-App installiert ist. Mit Hilfe der App ist es dann möglich, den angezeigten QR-Code zu scannen und so an der Spielrunde teilzunehmen. Folgend wird das Spiel durch die Lehrkraft gestartet indem sie von einer Gruppe eine Frage auswählen lässt. Das korrekte Beantworten einer Frage wird mit dem vordefinierten Punktwert für die jeweilige Gruppe belohnt. Dieser Prozess wiederholt sich bis das Quiz beendet ist. Das Team mit den meisten gesammelten Punkten gewinnt. [2, p. 340f]

3) *Vorgehensweise bei der Evaluation:*

C. LVWBL

1) *Management und Administration:*

2) *Integration in den Unterrichtsablauf:*

3) *Vorgehensweise bei der Evaluation:*

IV. BEWERTUNG

Interpretation und Bewertung der vorigen Analyse.

V. FAZIT UND AUSBLICK

Abschließende, zusammenfassende Bewertung. Kritische Betrachtung der eigenen Ergebnisse.

REFERENCES

- [1] C. Lehmann, A. Sudau, und F. Ollermann, *Implementierung digitaler Lehr-/Lerntechnologien in der Erwachsenenbildung. Herausforderungen und Strategien.* Waxmann Verlag GmbH, 2014.
- [2] S. Hobert, A. Reiners, P. Freier, und M. Schumann, „StudiDuell App – Mobiles Lernen mit interaktiven Hörsaalspielen Einleitung Didaktisches Konzept,“ in *DeLFI 2017 - Die 15. e-Learning Fachtagung Informatik*, 2017.
- [3] A. Gordillo, E. Barra, und J. Quemada, „Enhancing web-based learning resources with quizzes through an authoring tool and an audience response system,“ *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE*, Vol. 2015-February, Nr. February, 2015.
- [4] K. Quibeldey-Cirkel und C. Thelen, „ARSnova: ein Audience Response System für Inverted-Classroom-Szenarien mit Unterstützung von Just-in-Time Teaching und Peer Instruction,“ *DeLFI 2013–Die 11. e- ...*, S. 1–4, 2013. [Online]. Available: http://www.uni-ulm.de/fileadmin/website_uni_ulm/elernportal/downloads/ARSnova.pdf
- [5] W. Reinhardt, M. Sievers, J. Magenheimer, D. Kundisch, P. Herrmann, M. Beutner, und A. Zoyke, „PINGO – Peer Instruction for very large Groups,“ in *European Conference on Technology Enhanced Learning*. Springer, Berlin, Heidelberg, 2012, S. 507–508. [Online]. Available: <https://pingo.upb.de/>