

„WER WIRD GERMANIST?“

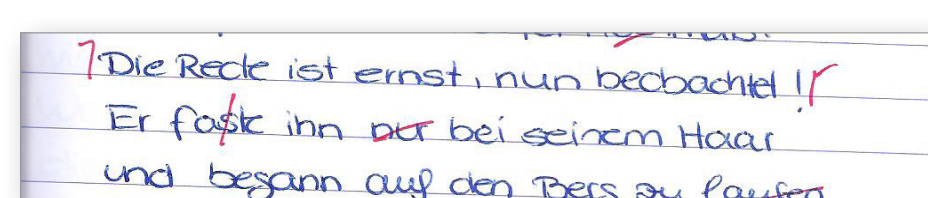
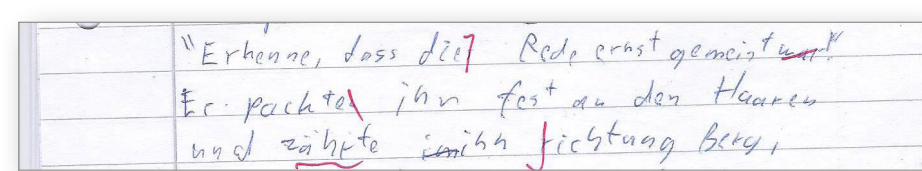
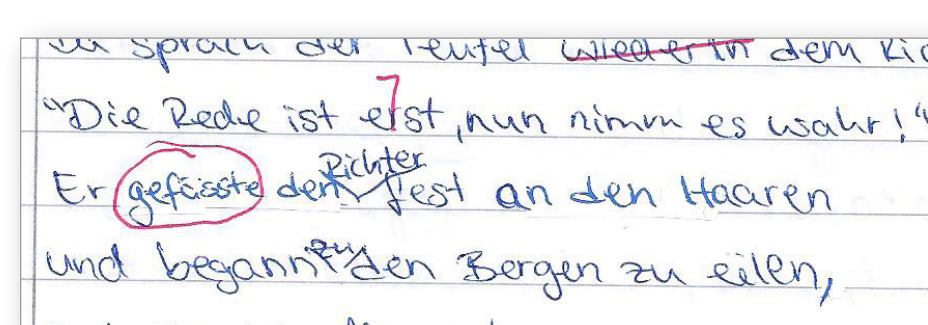
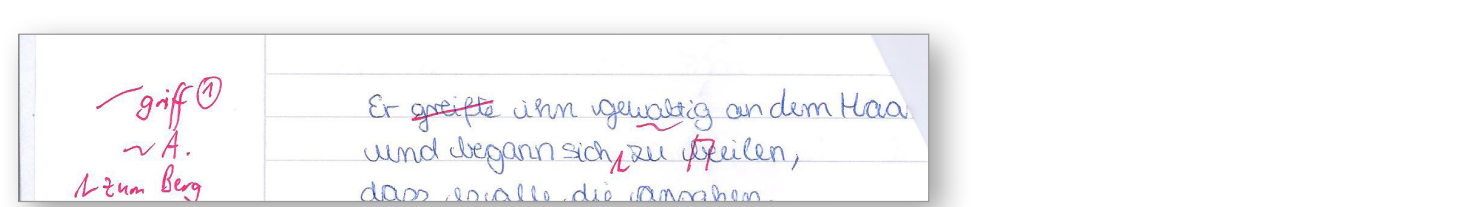
– E-LEARNING-PLATTFORM FÜR REPETITIVE LERNINHALTE

Prof. Dr. Martin Schubert (Fakultät für Geisteswissenschaften, Germanistik)
Mirco Zick (Zentrum für Informations- und Mediendienste, Lerntechnologien)

MOTIVATION UND ZIELSETZUNG

Der Spracherwerb wird im Studium der Germanistik wenig gepflegt. Literaturwissenschaft baut auf grammatische und sprachgeschichtliche Kenntnisse auf, deren gemeinsamer Grundlage Bachelorstudierende erst einmal vergewissern müssen. Vor allem in Linguistik und Sprachgeschichte ist die Synchronisierung der heterogenen Vorkenntnisse der Studierenden ein bislang zu wenig betrachtetes Problem.

Das Ziel dieses Vorhabens ist es, Übungseinheiten, zu grammatischen Grundlagen, aus den Präsenzlernphasen auszulagern, sodass Studierende nach eigenem Wissensstand und im individuell adäquaten Tempo voranschreiten können. **Dadurch sollen Präsenzlernphasen entlastet und selbstbestimmte Lernphasen vorstrukturiert werden.**

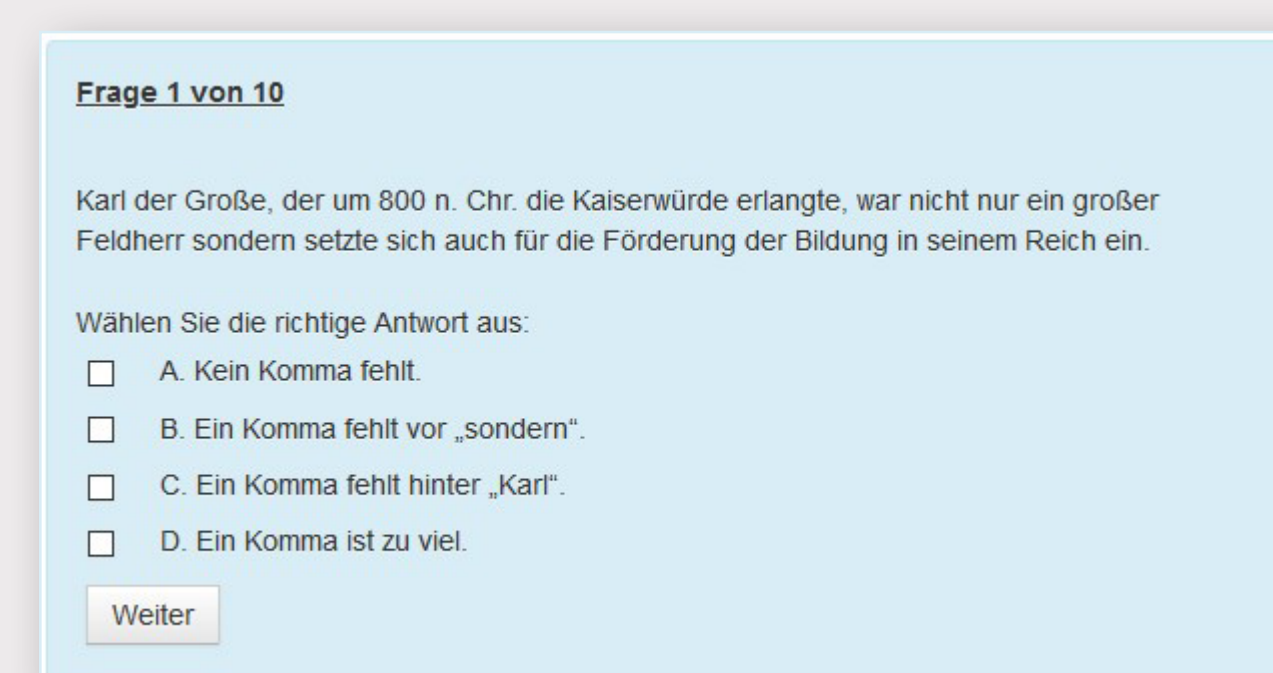


Studienvoraussetzende Fertigkeiten sind heterogen ausgeprägt und müssen oftmals noch einmal aufgefrischt werden.

UMSETZUNG

Die konzeptuelle Umsetzung baut dabei auf *spieltypischen Elementen und Mechanismen* (Gamification) auf, wobei diese Komponenten aus anderen Kontexten (z.B. TV oder Mobile Gaming) bekannt sind. So sollen die Motivierung und das Nutzererlebnis positiv beeinflusst werden.

In einem ersten Schritt wurden, im Rahmen des Förderprogramms Lehr-Lern-Innovationen (2018), 6 Levels entworfen. Jedes Level besteht aus einer Abfolge von 10 Fragen, die einer bestimmten Fragekategorie angehören, z.B.: Frage 1 bis 3 aus „Kommasetzung simpel“, Frage 4 bis 5 aus „Modus und Genus verbi bestimmen (Nhd.)“ usw. Dabei geschieht die Fragenauswahl randomisiert, aus einem entsprechend aufgebauten Fragenpool mit rund 400 Fragen.

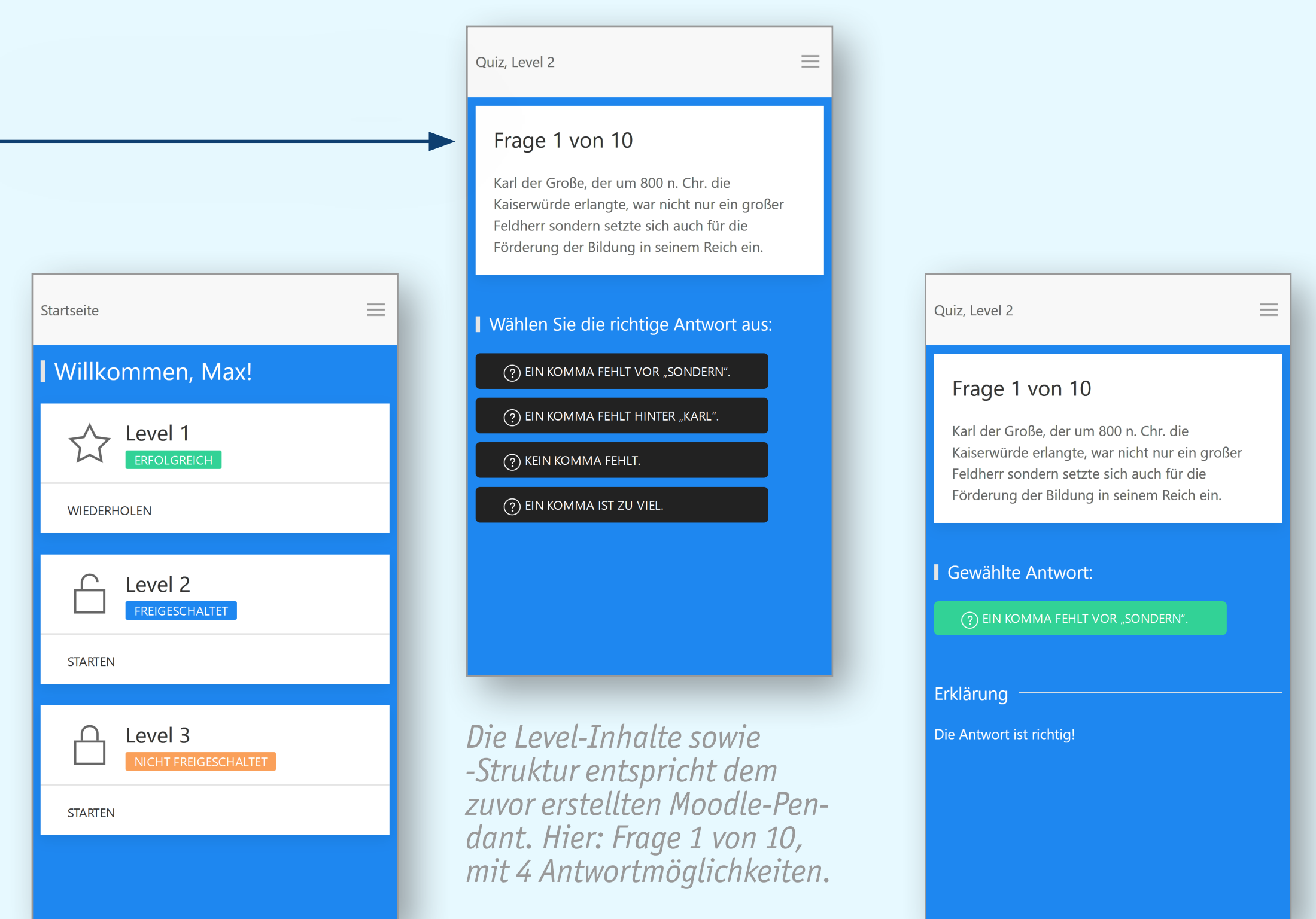


Darstellung einer spezifischen Frage in Moodle. Eine Frage bzw. Vorgabe und vier korrespondierende Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine korrekt ist (Single-Choice).

Die Umsetzung erfolgte mithilfe der **Moodle-Lernaktivität „Test“** (Single-Choice-Fragentyp). Das Quiz wurde schließlich als freiwillige Selbstlerneinheit an die in den germanistischen Bachelorstudiengängen verpflichtenden Mediävistik-Grundkurse angebunden.

Die bestehende **Web App „Moodle Question App“** (Arbeitstitel) stellt das vorläufige Ergebnis des zweiten Schrittes (2019) dar. Zum einen ging es hierbei um die Frage, inwieweit sich bestehende Lernaktivität-Test-Instanzen aus Moodle heraus exportieren und für den weiteren Einsatz, abseits von Moodle, nutzen lassen.

Auch sollte ein erster, auf Webtechnologien basierender Prototyp einer mobilen Anwendung entwickelt werden, um die potentielle Strukturierung der Quizze, aber auch die Akzeptanz künftiger Nutzer*innen gegenüber diesem neuartigen Ansatz zu evaluieren.



Das persönliche Dashboard, auf welchem der eigene Lern-/Leistungserfolg dargestellt wird.

Die Level-Inhalte sowie -Struktur entspricht dem zuvor erstellten Moodle-Pendant. Hier: Frage 1 von 10, mit 4 Antwortmöglichkeiten.

Die Korrektheit einer Antwort wird entsprechend visualisiert und eine etwaige Erklärung geliefert.

BISHERIGE ERKENNTNISSE

Bereits die Umsetzung mittels **Moodle** konnte die Studierenden überzeugen. Hier wurde nicht nur die generelle Möglichkeit, sondern auch die Art und Weise der selbststimmten Lernphasen (Quiz-Form, einschl. Feedback) als positiv und motivierend zugleich bezeichnet. Der zusätzlich erprobte Anreiz, einzelne, jedoch den Nutzer*innen unbekannte Fragen aus höheren Levels in die Modulklausur zu übernehmen, verstärkte die Langzeitmotivation der Studierenden, sich alle Levels zielgerichtet freizuschalten.

Die Fortsetzung als **Moodle Question App** wurde erstmals im Wintersemester 2019/20 eingesetzt. Durch die parallele Verfügbarkeit der vorherigen Umsetzungsvariante (Moodle-Test) war ein direkter Vergleich mit der Kohorte möglich. Das Feedback der Studierenden war, dass das Erscheinungsbild der Web App zeitgemäßer sei und auch das Gefühl eines Quiz(-Spiels) deutlicher wahrgenommen werde. Ebenso wurde die höhere Kompatibilität für mobile Endgeräte, seitens der Web App, von den Studierenden gelobt.

AUSBLICK

Auf Grundlage der bisherigen Erfahrungen wird das Vorhaben unter zwei Aspekten weiterverfolgt:

Zum einen soll die Transferfähigkeit bereits in Moodle bestehender und kompatibler Quizze durch entsprechende Automatismen verstärkt werden. Hierbei wäre es denkbar, dass eine noch zu entwickelnde Schnittstelle die Quiz-Struktur sowie den dazugehörigen Fragenpool via Moodle-XML entgegennimmt und automatisch in das System der Moodle Question App einspeist. Dies würde die **effiziente Nachnutzung** für weitere Dozierende erhöhen.

Zum anderen sollen perspektivisch **weitere Gamification-Komponenten** integriert werden. Beispielsweise wurde von den Studierenden häufig der Wunsch nach einer Art kompetitiver Modus genannt, sodass man, wie aus konventionellen Spielen – insbesondere beim Format des Quiz – her bekannt, indirekt (z.B. Rankingliste, als Vergleichsmöglichkeit) oder direkt (Mehrspieler, z.B.: 1 vs. 1) in Interaktion mit anderen „Spieler*innen“ treten kann.