

ABSTIMMUNGEN IM HÖRSAAL - ERFAHRUNGEN UND MÖGLICHKEITEN MIT DEM AUDIENCE RESPONSE SYSTEM AMCS

Felix Kapp¹, Iris Braun², Tenshi Hara², Susanne Narciss¹

¹Psychologie des Lehrens und Lernens, Technische Universität Dresden

²Rechnernetze, Technische Universität Dresden

Vorlesungen an Universitäten





4 Termine in der Vorlesung „Pädagogische Psychologie“ (BA Psychologie)


- „serious games“, „Aufgabenkonstruktion“, „Selbstreguliertes Lernen“, „Messen und Beurteilen“
- 40 – 57 Studierende nahmen teil (approx. 60-70 anwesende Studierende)
- Jede Sitzung – 2-3 Umfragen zu Beginn, 2 Lernaufgaben zu Beginn, 2 Lernaufgaben nach der Hälfte der Zeit (45 min), 2 Lernaufgaben am Ende der Veranstaltung
- Eine offene Frage nach Rückmeldung und Themen für das begleitende Tutorium
- In Sitzung 1 (10 messages) und 3 (8 messages)

4 Termine in der Vorlesung „Pädagogische Psychologie“ (BA Psychologie)

Mobile Classroom

 Bug-Tracker

 Verwaltung

 Ausloggen


Psychologie - BA Vorlesung

Zur Startseite

i Übersicht über alle **Veranstaltungen** von Psychologie - BA Vorlesung. **Klicken Sie** auf eine der Veranstaltungen, um die **Detailansicht** dieser zu öffnen. x

Messen und Beurteilen

 23.06.2016 - 09:20 Uhr ⌚ 90 min

 In der Vorlesung zum Thema Messen und Beurteilen von Lernleistungen geht es darum wichtige Aspekte bei der Leistungsmessung zu behandeln. Dazu gehören ...


Selbstreguliertes Lernen

 16.06.2016 - 09:20 Uhr ⌚ 90 min

 In der Vorlesung werden Modelle des Selbstregulierten Lernens (SRL), Möglichkeiten der SRL Förderung und Beispiele für Anwendungskontexte von SRL Mode ...

Aufgaben und Lernen - kognitive Aktivierung

 09.06.2016 - 09:20 Uhr ⌚ 90 min

 In der Vorlesung werden Lernaufgaben als ein wichtiges Element von Lernumgebungen näher betrachtet. Dazu gehört die Definition, eine Erläuterung wie m ...

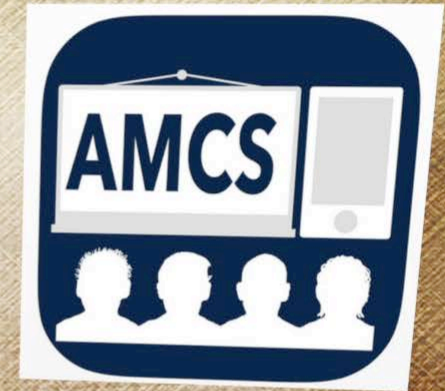
Anwendungsbeispiel Serious Game Design

 02.06.2016 - 09:20 Uhr ⌚ 90 min

 In der Vorlesung werden Serious Games als ein Anwendungsbeispiel für Lernumgebungen vorgestellt und anhand eines Forschungsprojekts (Serious Game SERE ...

AMCS: Förderung der kognitiven Aktivierung in Vorlesungen und Eröffnung neuer Evaluationsperspektiven

Iris Braun, Felix Kapp, Hermann Körndle, Alexander Schill
Technische Universität Dresden



Lernaufgaben – „Serious Games“

↻ Lernfragen - Folie 6

☑ Von Serious Games spricht man, wenn...



- ...Spiele keinen Spass machen, ...
- ...es sich um Brettspiele mit ...
- ...Spiele eine Einstellungsver ... ✓
- ...Lernumgebungen einzelne Spi ...

78 Antworten (50 Teilnehmer)

Erstantwort Zweitantwort

☑ Welches Spiel ist kein Serious Game?



- America's Army
- ReMission
- Landwirtschaftssimulator. ✓
- Catch the Sperm.

75 Antworten (49 Teilnehmer)

Erstantwort Zweitantwort

↻ Lernfragen - Folie 59

☑ Warum spielt im Projekt Serena ein Erwartung x Wer...



- Weil bei der Spieleentwicklung ...
- Weil das Ziel des Projekts Ber ... ✓
- Weil im Projekt Serena das Fäh ...
- Weil der erwartete Wert eines ...

86 Antworten (49 Teilnehmer)

Erstantwort Zweitantwort

☑ Warum ist die Gestaltung von Non-Player Character ...

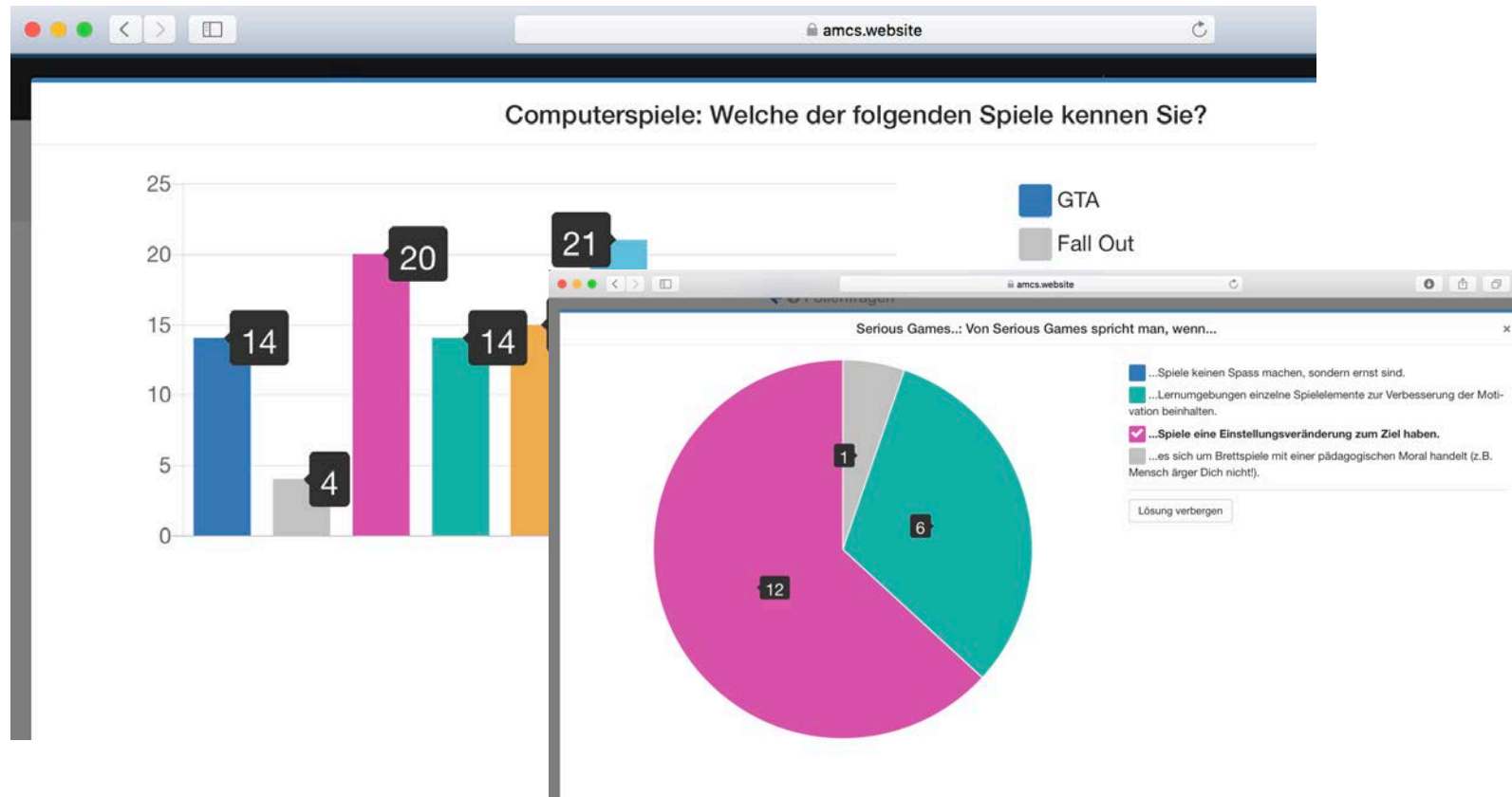


- Weil die Identifikation mit de ...
- Weil der Non-Player Character ...
- Weil Geschlechterrollenstereot ...
- Weil die Eigenschaften des Fee ... ✓

63 Antworten (49 Teilnehmer)

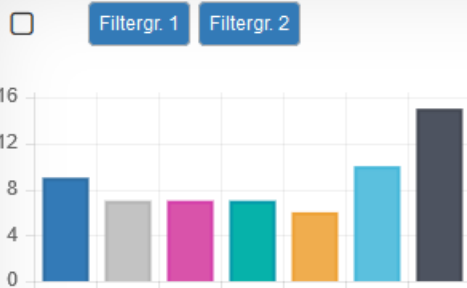
Erstantwort Zweitantwort

Umfragen und Lernaufgaben - Serious Games



Umfragen und Evaluationscenter – SRL

Folie:6



- Ich habe mich in eine der erst ...
- Ich bin in einer Vorlesung ein ...
- Ich habe 80 % der Zeit im Inte ...
- Ich habe andere Anwesende höfl ...
- Ich bin noch vor der Hälfte ge ...
- Ich hab mir im Vorfeld einer 9 ...
- Ich hatte eigentlich extrem we ...

Umfrage

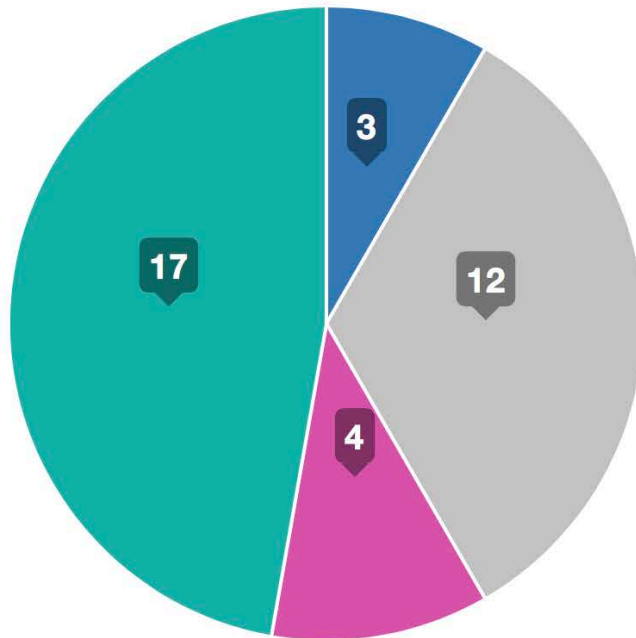
Welches der folgenden Verhalten haben Sie bereits mind. einmal in einer universitären Vorlesung gezeigt?

61 Antworten (17 Teilnehmer)

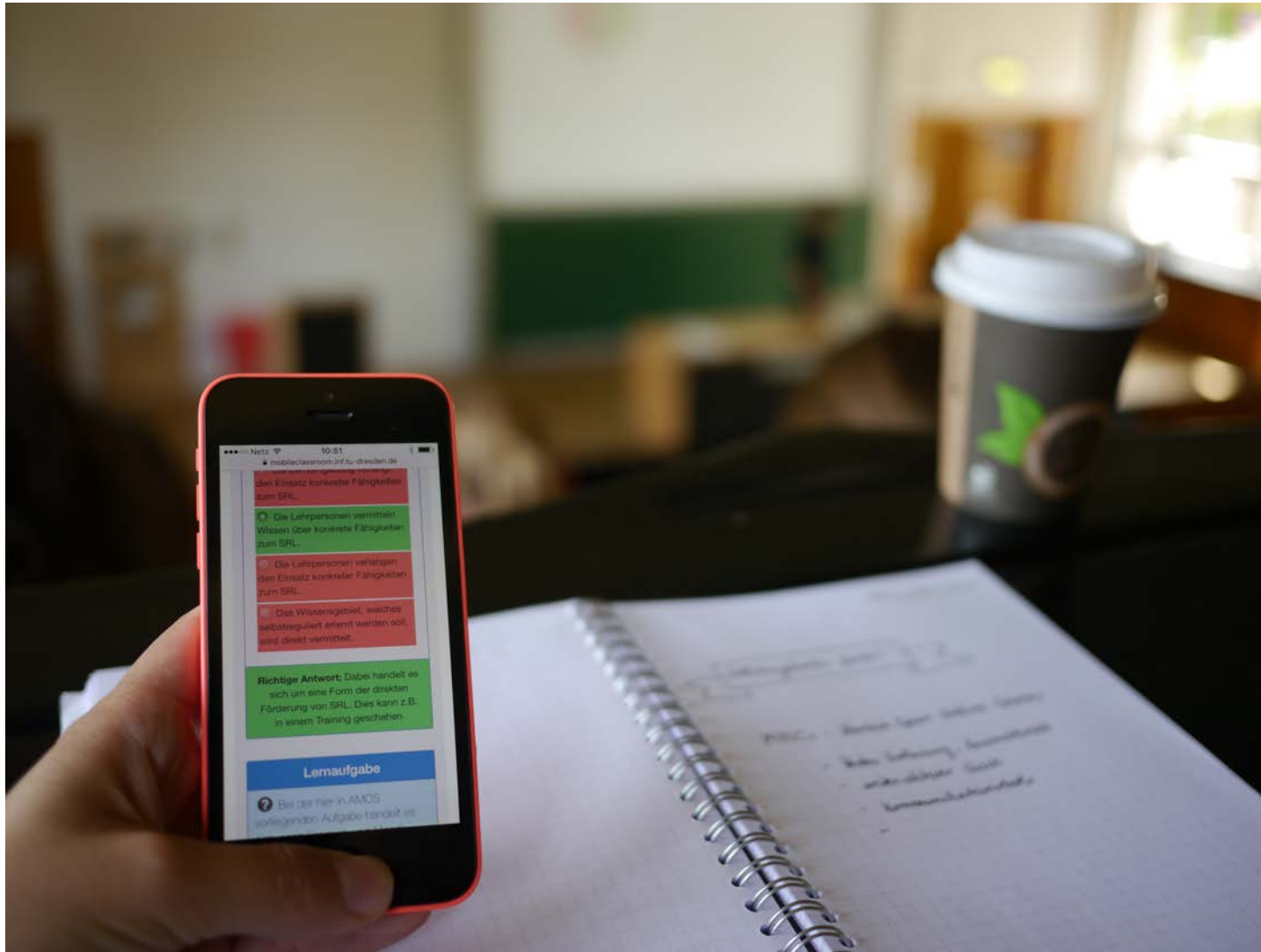
Choices	Filtergr.1	Filtergr.2	Gesamt
Ich habe mich in eine der ersten Reihen gesetzt, um mich selber vor Ablenkung zu bewahren.:	0	9	9/21
Ich bin in einer Vorlesung eingeschlafen (mindestens 30 Sekunden richtiger Schlaf).:	0	7	7/10
Ich habe 80 % der Zeit im Internet zu nicht relevanten Sachen gesurft.:	2	5	7/21
Ich habe andere Anwesende höflich/nicht höflich darauf aufmerksam gemacht, dass sie mich stören.:	0	7	7/12
Ich bin noch vor der Hälfte gegangen, da es keinen Sinn mehr gemacht hat.:	0	6	6/15
Ich hab mir im Vorfeld einer 90 Minuten Sitzung überlegt, was mich wohl erwartet.:	0	10	10/18
Ich hatte eigentlich extrem wenig Interesse an der Veranstaltung, bin aber trotzdem hingegangen.:	1	14	15/31

Lernaufgabe (Ende von Sitzung „Messen und Beurteilen“)

Wann fühlen Sie sich am sichersten?



- Wenn der Pilot Ihres Flugzeugs den Schwellenwert im Abschlusstests der Ausbildung geschafft hat.
- Wenn der Pilot Ihres Flugzeugs der beste seines Jahrgangs ist.
- Wenn der Pilot Ihres Flugzeugs in den letzten 1200 Flugstunden riesige Fortschritte gemacht hat.
- Wenn der Pilot Ihres Flugzeugs jetzt auch Passagierflugzeuge fliegen darf, da er bereits über 1000 Flugstunden Frachtflugzeug Erfahrung hat.



Evaluation am Ende der 4. Session (n= 26/27)

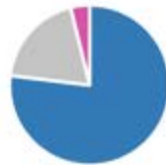
○ Wie sinnvoll fanden Sie die Lernaufgaben zu Beginn...



Sehr sinnvoll Sinnvoll
Neutral Nicht sinnvoll
Gar nicht sinnvoll

26 Antworten (26 Teilnehmer)

○ Wie sinnvoll fanden Sie die Lernaufgaben in der Mi...



Sehr sinnvoll Sinnvoll
Neutral Nicht sinnvoll
Gar nicht sinnvoll

26 Antworten (26 Teilnehmer)

○ Wie sinnvoll fanden Sie die Lernaufgaben am Ende d...



Sehr sinnvoll Sinnvoll
Neutral Nicht sinnvoll
Gar nicht sinnvoll

26 Antworten (26 Teilnehmer)

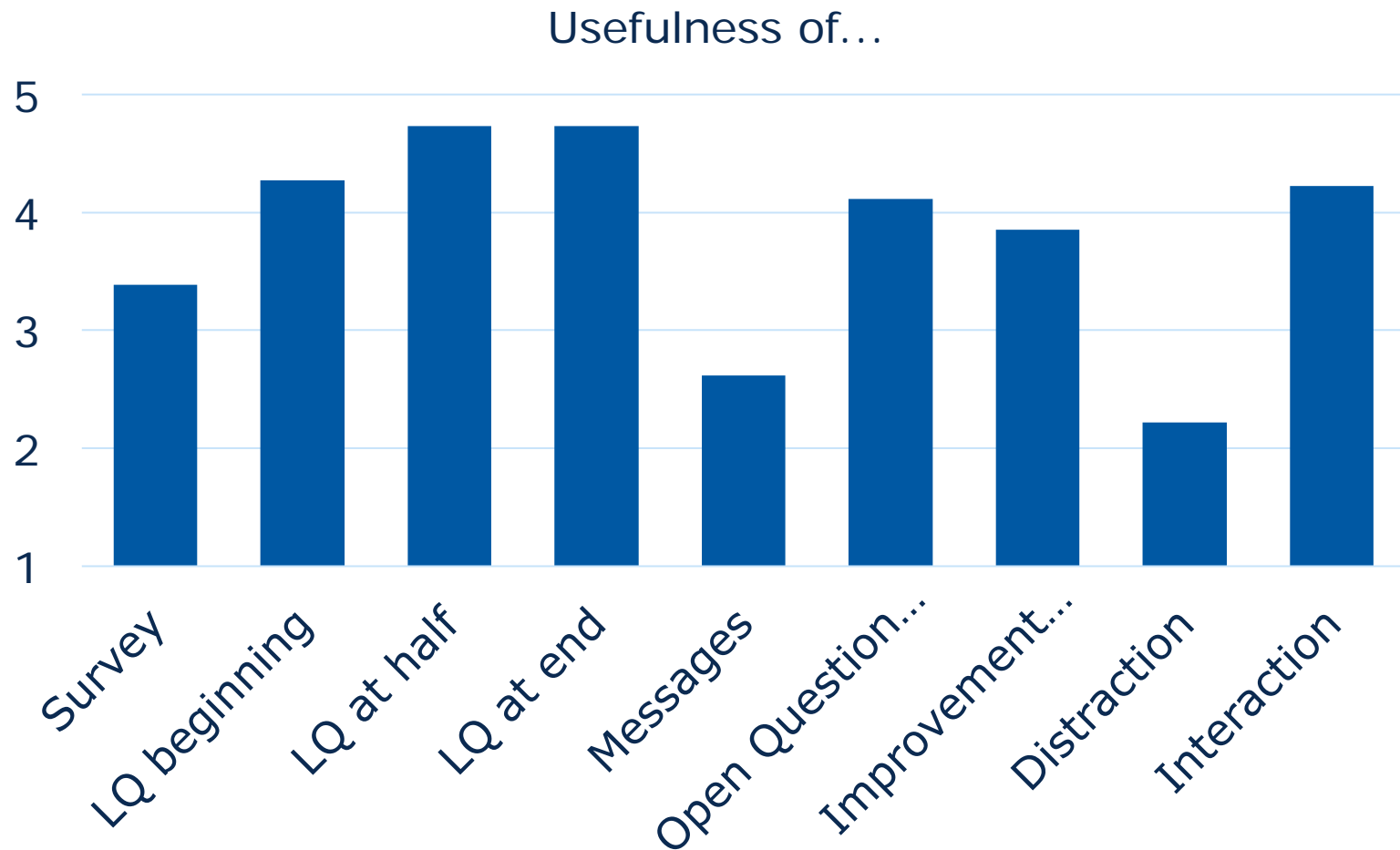
○ Wie sinnvoll fanden Sie die Nachrichten während de...



Sehr sinnvoll Sinnvoll
Neutral Nicht sinnvoll
Gar nicht sinnvoll

26 Antworten (26 Teilnehmer)

Evaluation am Ende der 4. Session (n= 26/27)



Evaluation – Was verändert sich durch AMCS?

„More exciting and one is more attentive because it is varied“

„we are kept "awake" because we have to answer between questions whose answers require attention during the lecture“

„lower inhibition threshold for interaction and questioning, more pleasant atmosphere !!“

„more distraction, time for Amcs“

„You actively deal with the content and repeat it at the same time one writes less on the slides“

„Feedback for myself, whether core contents were retained or understood“

„it is easier to pay attention, if the lecture is more interactive“

„Review of the knowledge through learning tasks“

„Entertainment value“

„Student is actively involved in the lecture – positive both for me as well as for the lecturer“

Evaluation – Was verändert sich durch AMCS?

„immediate feedback on the understanding of the learning material“

„one remains more active and not only listens passively“

„one remains rather attentive and drifts less with the thoughts“

„Attention is better directed at the lecture content. I have something more fun“

„Self-control through the questions - very sensible I am more attentive to the whole lecture“

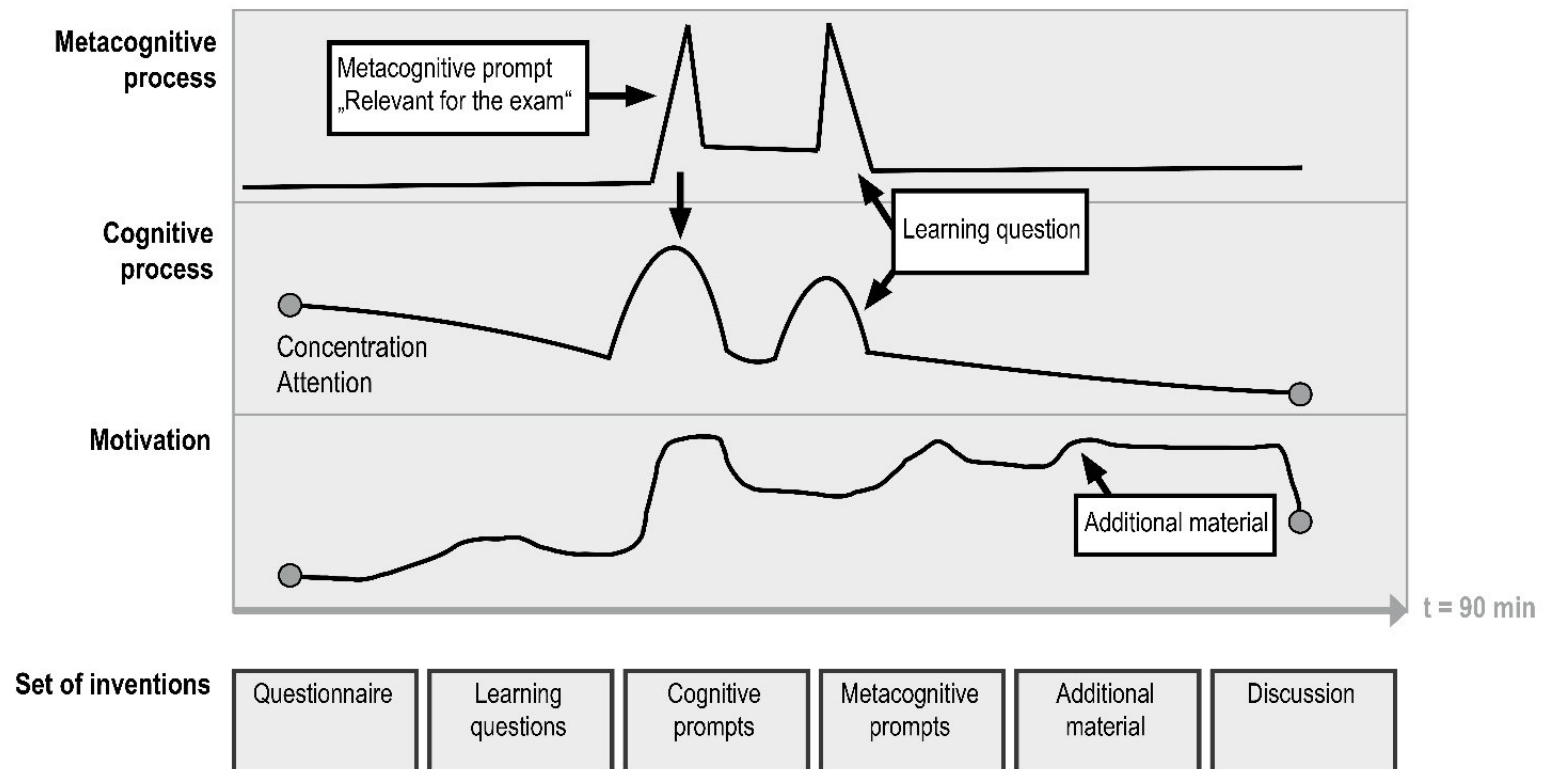
„Can review knowledge immediately and get feedback, surveys are anonymous, so everyone does it with (fun)“

„direct review possible, feedback for the students, gets students back even after a period of distraction, lecturer can also see without explicit message whether the content has been understood

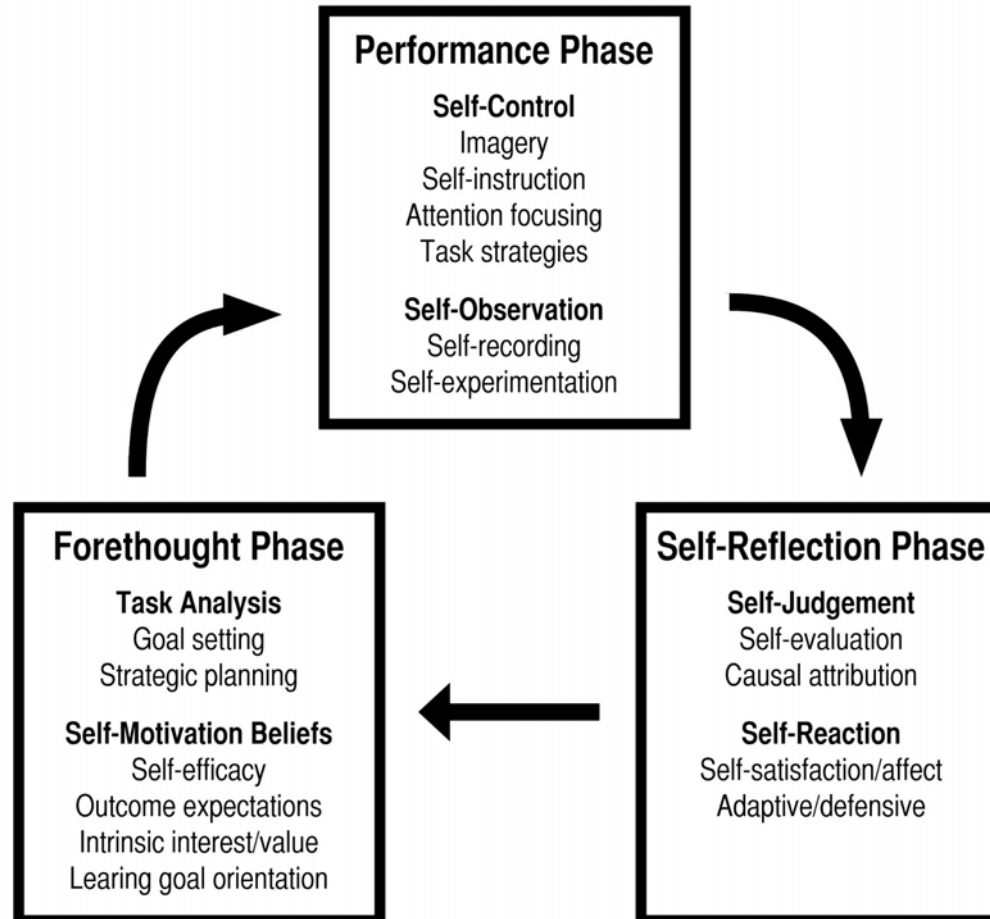
„The questions in between also helped to concentrate again on the lecture“

„Feedback for lecturers, feedback for students, suggestions and ideas in the lectures“

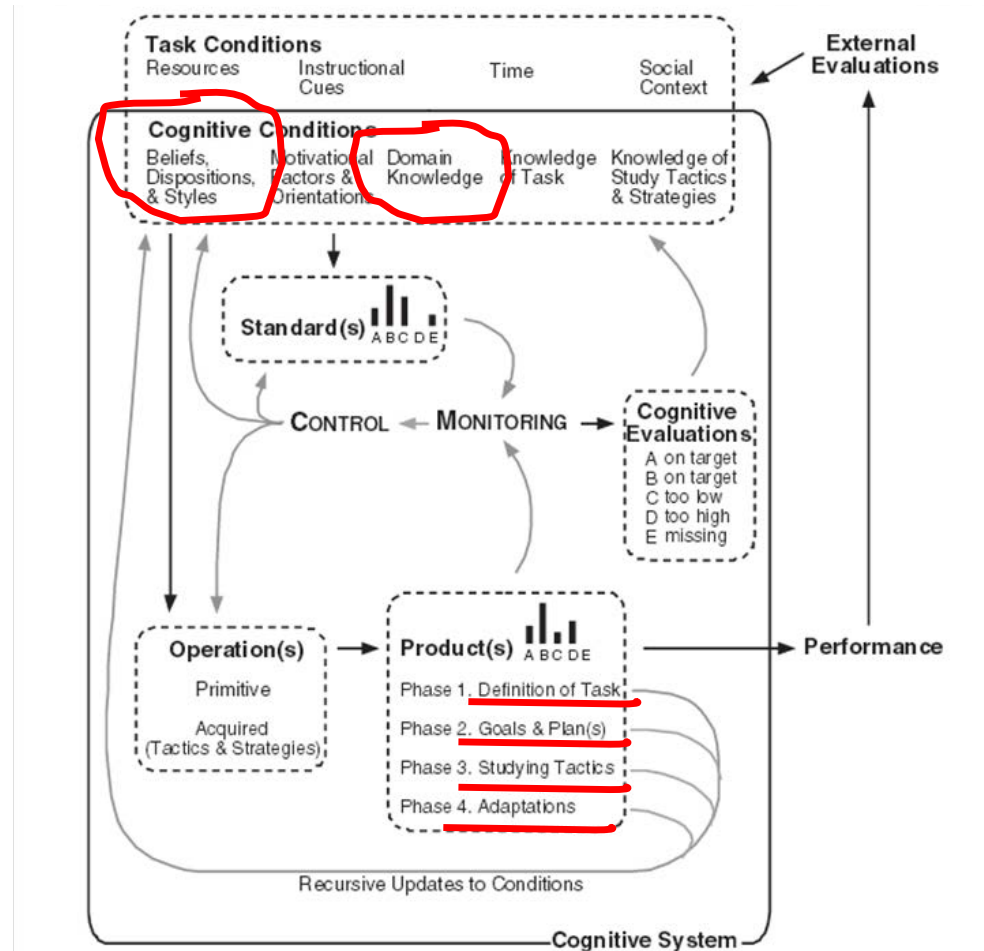
Prototypische Darstellung des Lernprozesses in der Vorlesung



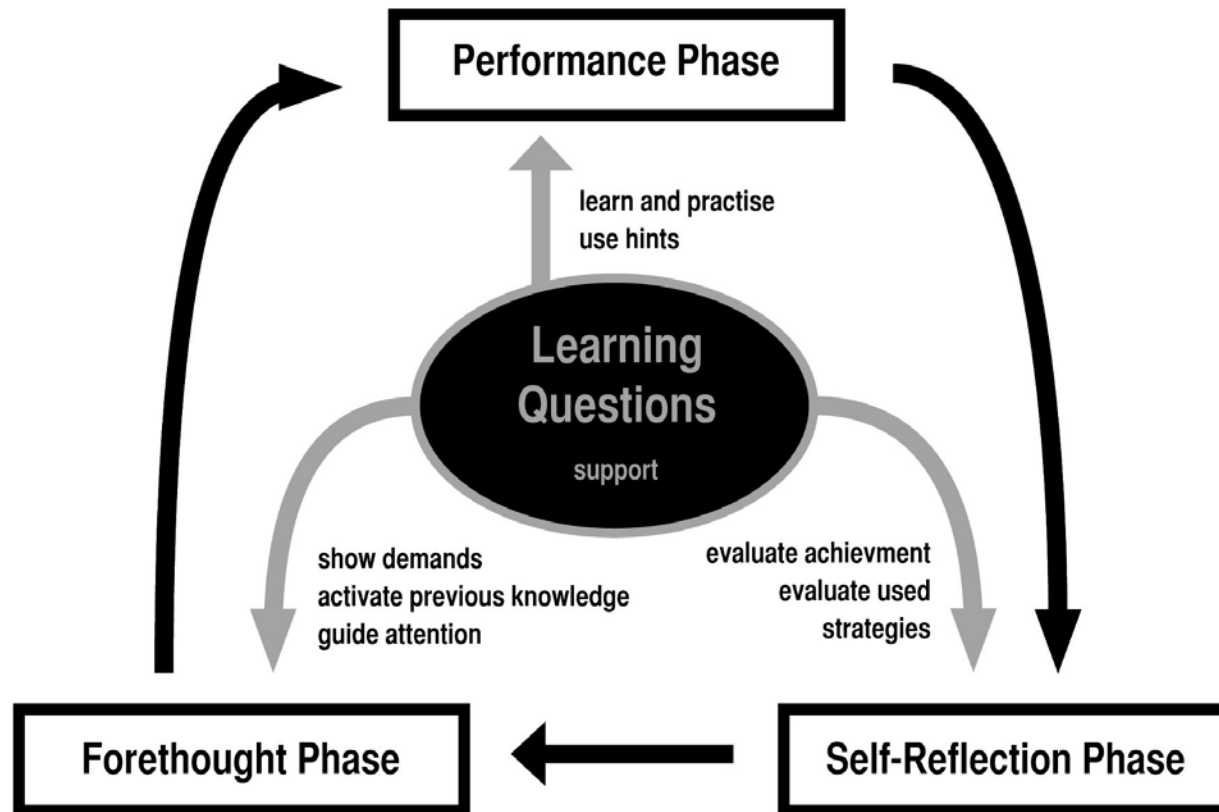
Self-Regulated Learning (Zimmerman, 2001)



Self-Regulated Learning (Winne & Hadwin, 1998)



Learning Questions (Körndle, Narciss, & Proske, 2004)



<https://amcs.website>

Technische Universität Dresden

Psychology of Learning and Instruction

<http://tu-dresden.de/psych/lehrlern>

Chair of Computer Networks

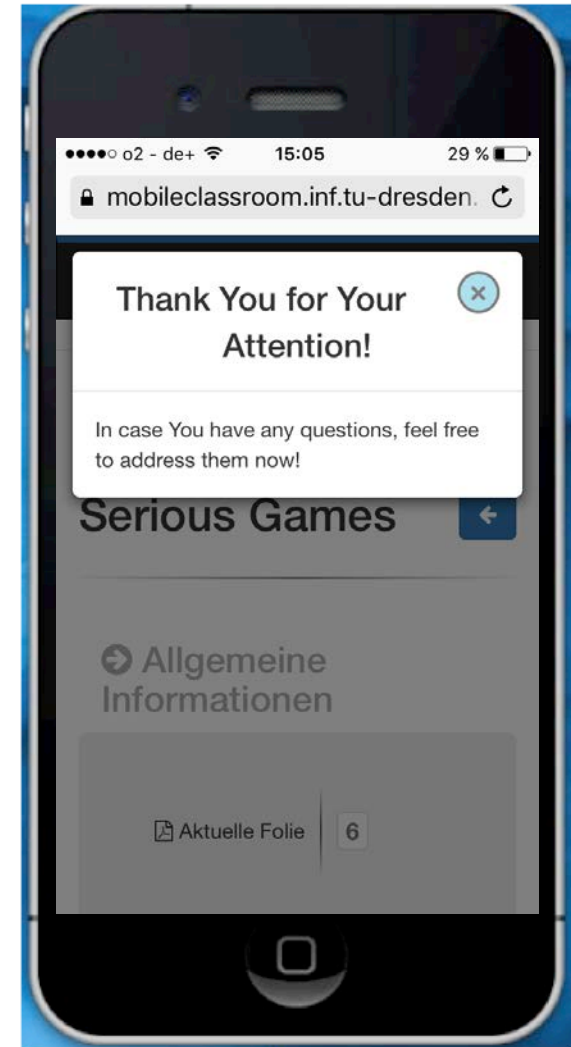
<http://www.rn.inf.tu-dresden.de>

Contact:

Dr.-Ing. Iris Braun (iris.braun@tu-dresden.de)

Dr. Felix Kapp (felix.kapp@tu-dresden.de)

Dr.-Ing. Tenshi Hara (tenshi.hara@tu-dresden.de)



Powerpoint PlugIn

The screenshot shows a PowerPoint presentation titled "Serious Games" with the AMCS Lecturer plugin interface. The presentation content includes:

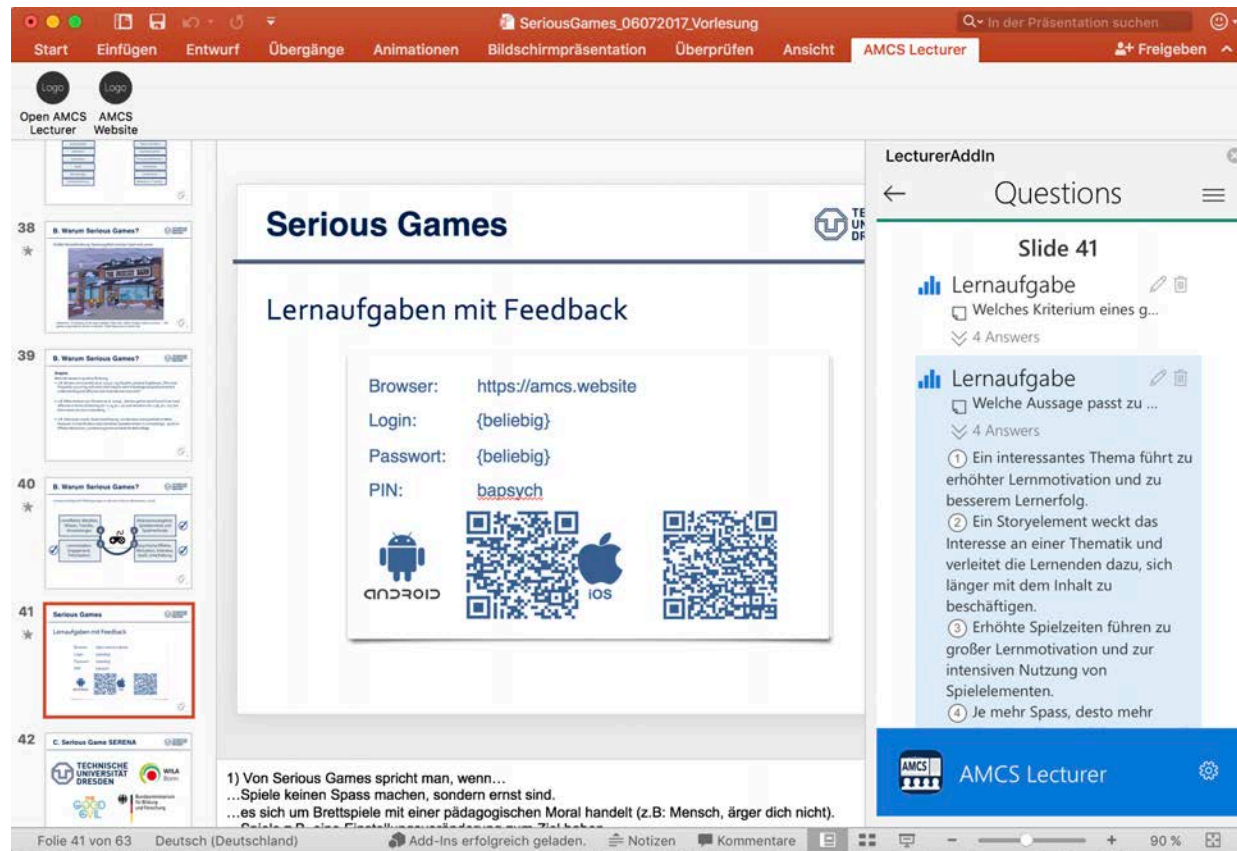
- Slide 3:** "Versuchspersonen gesucht!" (Recruitment notice for a research project).
- Slide 4:** "Anwendungsbeispiel Serious Game Design" (Application example of Serious Game Design).
- Slide 5:** "Serious Games" (Main title slide with a red border).
- Slide 6:** "Serious Games" (Another title slide).
- Slide 7:** "A. Definition Serious Games" (Definition slide featuring "THE GOOD EVIL" logo).

The AMCS Lecturer plugin interface on the right side includes:

- Navigation:** Back arrow, "Lectures" title, and menu icon.
- Content:** "Psychologie des Lehrens und Lernens in soziotechnischen Systemen" (Psychology of teaching and learning in socio-technical systems).
- Instructions:** "Click on one of the lectures to open the detailed view." and "Your Presentation is linked with the green marked Lecture in the List below."
- Item:** "Serious Games" with a date "2017-06-07 - 09:20 AM" and a duration "090".
- Footer:** "AMCS Lecturer" logo and settings icon.

The PowerPoint status bar at the bottom shows: "Folie 5 von 63", "Deutsch (Deutschland)", "Add-Ins erfolgreich geladen.", "Notizen", "Kommentare", and "90 %".

Powerpoint PlugIn



SeriousGames_06072017_Vorlesung

Start Einfügen Entwurf Übergänge Animationen Bildschirmpräsentation Überprüfen Ansicht AMCS Lecturer Freigeben

Serious Games

Lernaufgaben mit Feedback

Browser: <https://amcs.website>
 Login: {beliebig}
 Passwort: {beliebig}
 PIN: [bapsych](#)

ANDROID iOS

LecturerAddIn
 Questions

Slide 41

Lernaufgabe
 Welches Kriterium eines g...
 4 Answers

Lernaufgabe
 Welche Aussage passt zu ...
 4 Answers

- Ein interessantes Thema führt zu erhöhter Lernmotivation und zu besserem Lernerfolg.
- Ein Storyelement weckt das Interesse an einer Thematik und verleitet die Lernenden dazu, sich länger mit dem Inhalt zu beschäftigen.
- Erhöhte Spielzeiten führen zu großer Lernmotivation und zur intensiven Nutzung von Spielelementen.
- Je mehr Spass, desto mehr

AMCS Lecturer

Folie 41 von 63 Deutsch (Deutschland) Add-Ins erfolgreich geladen. Notizen Kommentare 90%

Website - professor

The screenshot shows a web browser window with the URL 'amcs.website'. The page header includes 'Mobile Classroom' and navigation links for 'Lehrender', 'Bug-Tracker', and 'Ausloggen'. The main content area is titled 'Serious Games' and includes a 'Nachbereitungszeit' button. Below this, there are tabs for 'Dashboard', 'Fragen', 'Nachrichten BETA', and 'Evaluations Center BETA'. The 'Kontrollzentrum' section features navigation controls for slide 5 and event phases: 'offline', 'vor', 'während', and 'nach'. The 'Auswertung' section displays three charts: a bar chart for 'Warum sind Sie in der heutigen Veranstaltung?', a bar chart for 'Welche der folgenden Spiele kennen Sie?', and a pie chart for 'Von Serious Games spricht man, wenn...'. The pie chart shows two segments, one red and one green.

Interactive Tutoring Feedback (Narciss, 2013)

