

Chat-Symposium Uni Dortmund 8.-10. Mai 2003

Führt eine lernprozessspezifische Chat- Toolunterstützung zu mehr Lernerfolg?

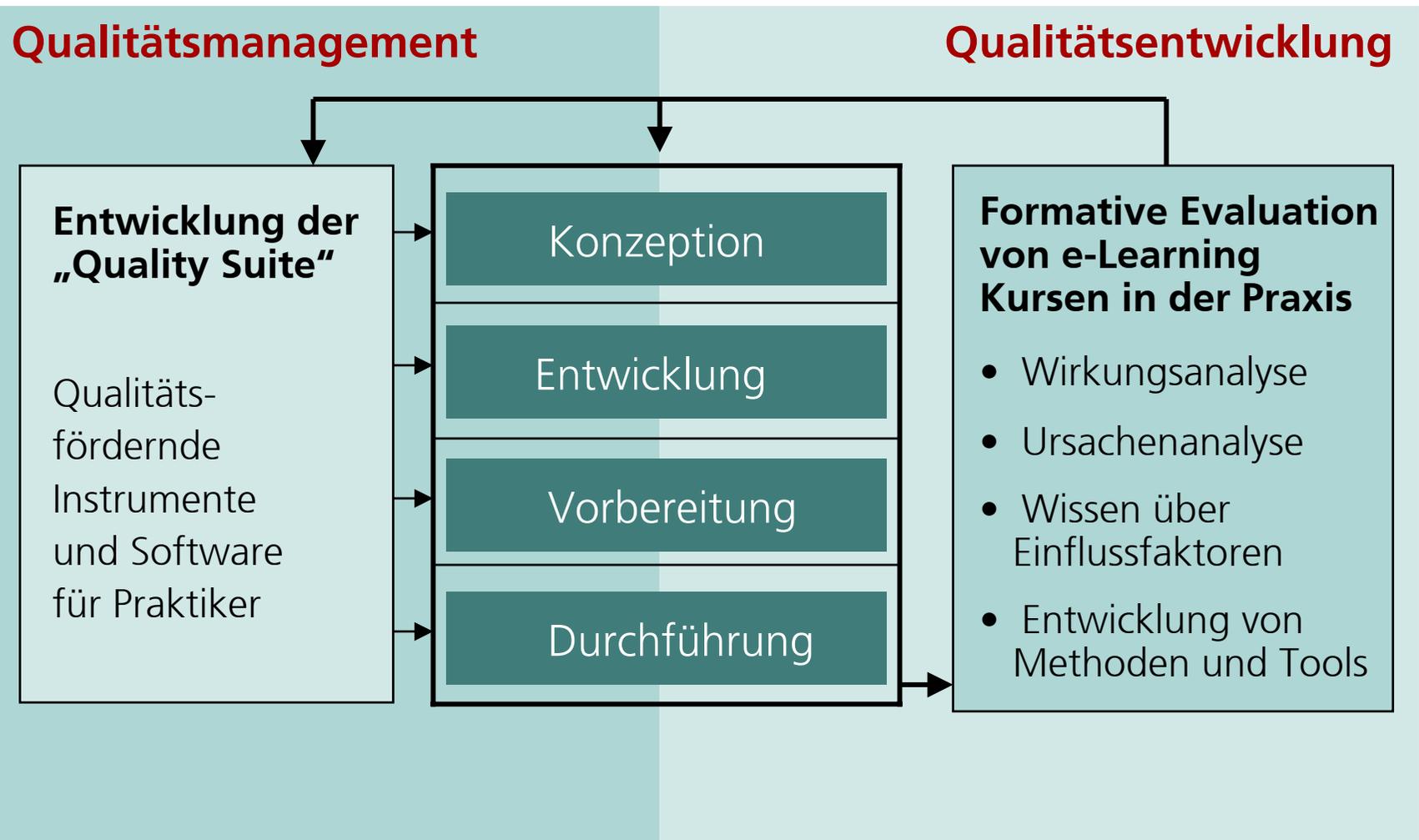
2 Fallstudien zu Rollenspielen im Fremdsprachentraining

Dipl.Psych. Ute Linder
Fraunhofer IPSI, Darmstadt

Übersicht

- ▶ Forschungskontext: Projekt ALBA
- ▶ Kurskontext und Design der Übung
- ▶ Lernprozessanalyse
- ▶ Studie 1: Beobachtung im Feld
Rollenspiel ohne spezifische Unterstützung des Lernprozesses
- ▶ Studie 2: Toolvergleich
Rollenspiel mit/ohne spezifische Unterstützung des Lernprozesses
- ▶ Vorläufiges Fazit

Projekt ALBA: Qualitätssicherung von E-Learning



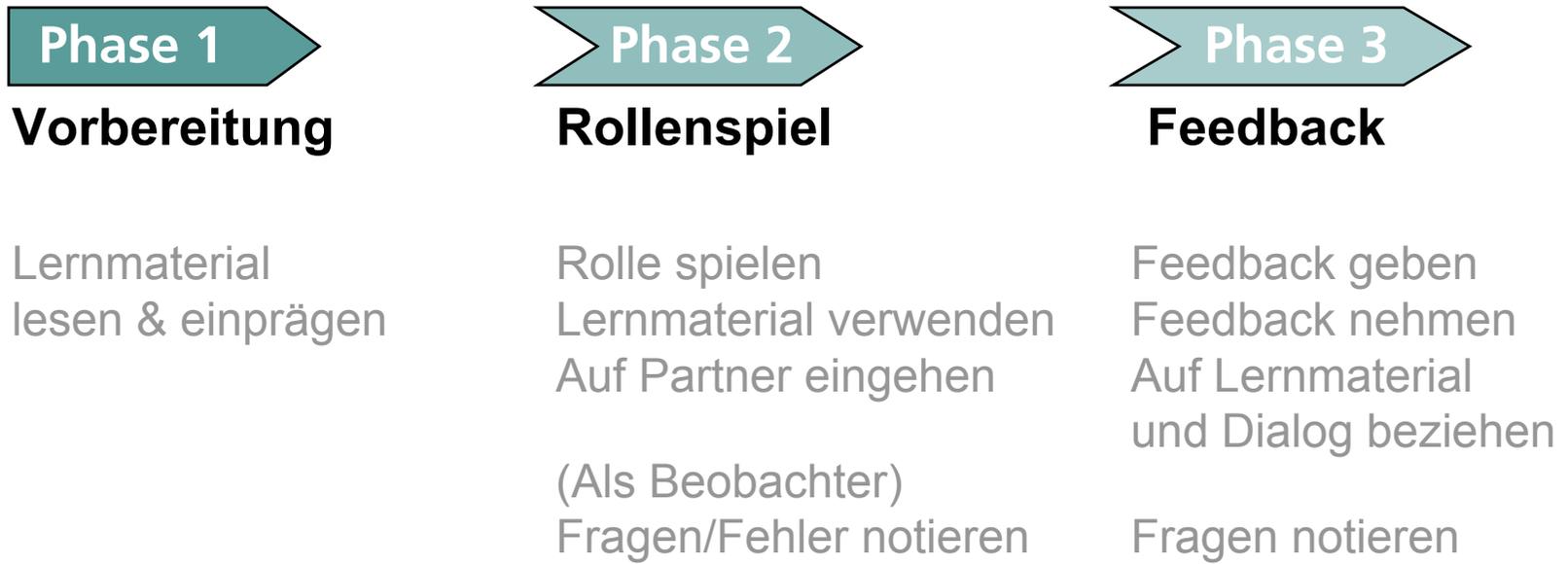
Business English Kurs beim Projektpartner CJD

Netzbasierte kooperative Übungen (Episoden) als Ergänzung zum Unterricht im Klassenzimmer

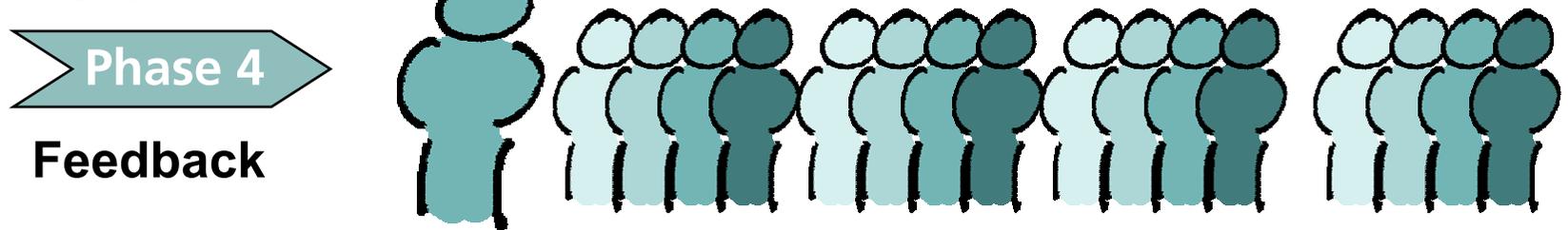
- Zielgruppe: TeilnehmerInnen aus Umschulung
- Räumlich verteilte Lernende
- Tutorielle Betreuung durch Fachdozentin
- Kommerzielle Lernplattform „IBT SERVER e-learning Suite“
Version 5
- Synchrone, textbasierte Kommunikation (Chat Tool)

Kooperative Episode aus dem Sprachtraining

Kleingruppen



Plenum



Was spricht für den Erfolg der Episode?

Gewünschte Effekte treten ein

- ▶ Lernaktivitäten werden tatsächlich ausgeführt
- ▶ Sinnvolles Verhältnis inhaltliche / andere Beiträge
- ▶ Unmittelbare Lernerfolge:
Korrekte Anwendung der präsentierten Floskeln
- ▶ Hohe Partizipation der Lerner
- ▶ Zufriedenheit der Lerner (und Tutoren)

Vorgehen bei der Lernprozessanalyse

1. Beschreibung des Episodendesigns
2. Definition des gewünschten Lernerverhaltens
3. Dokumentation des tatsächlichen Lernerverhaltens
4. Vergleich des gewünschten mit dem beobachteten Verhalten der Lernenden (Analyse der Chat-Beiträge)
5. Interpretation der Befunde und Ursachenforschung
6. Empfehlungen für die Optimierung der Episode oder Revision der Vorhersage des Lernerverhaltens

Zur Analyse der Chatbeiträge

Auszählung der Beiträge

Erste Inhaltsanalyse

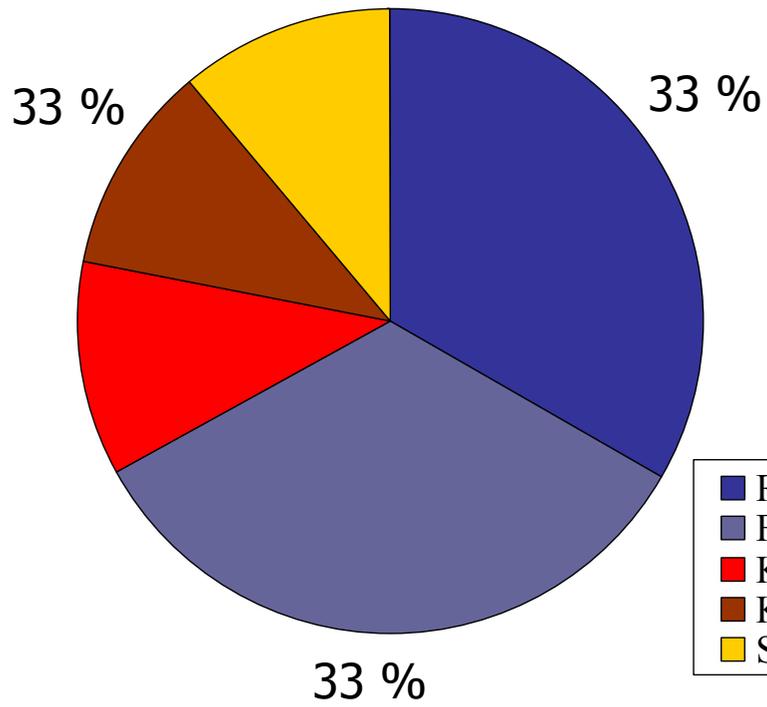
- ▶ Effektivität der Episode?
- ▶ Effizienz der Episode?

Zweite Inhaltsanalyse

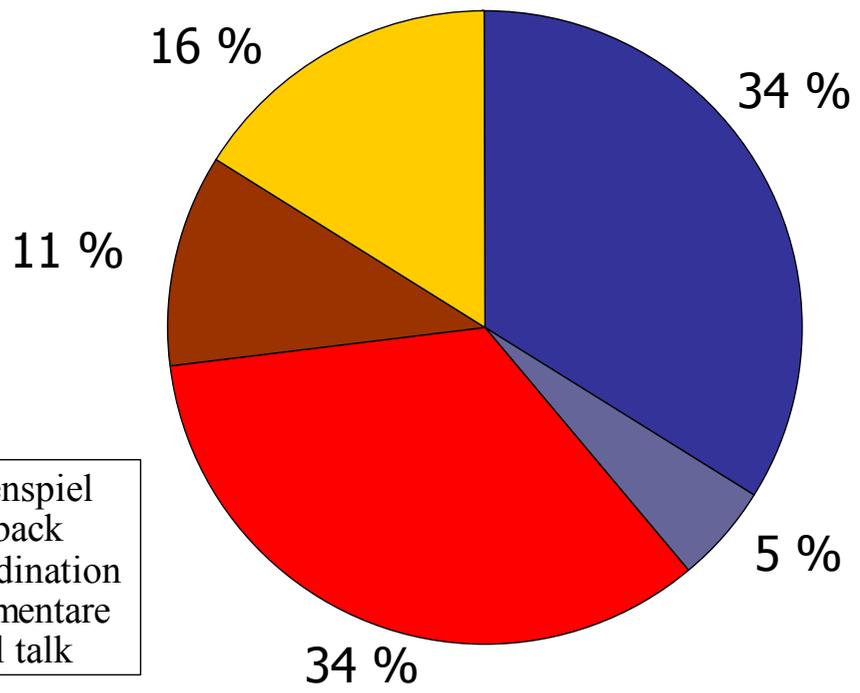
- ▶ Qualität der Beiträge?

Studie 1: Ergebnisse zur Kleingruppenarbeit

Von Dozentin erwartete Beitragsverteilung



Tatsächliche Beitragsverteilung



- Rollenspiel
- Feedback
- Koordination
- Kommentare
- Small talk

Studie 1: Ursachen für das Scheitern der Episode

Toolunterstützung und -ergonomie unzureichend

- ▶ insbesondere für Feedback-Aktivität (Chat-Archiv)
- ▶ keine Teilnehmerliste

Didaktisches Design unangemessen

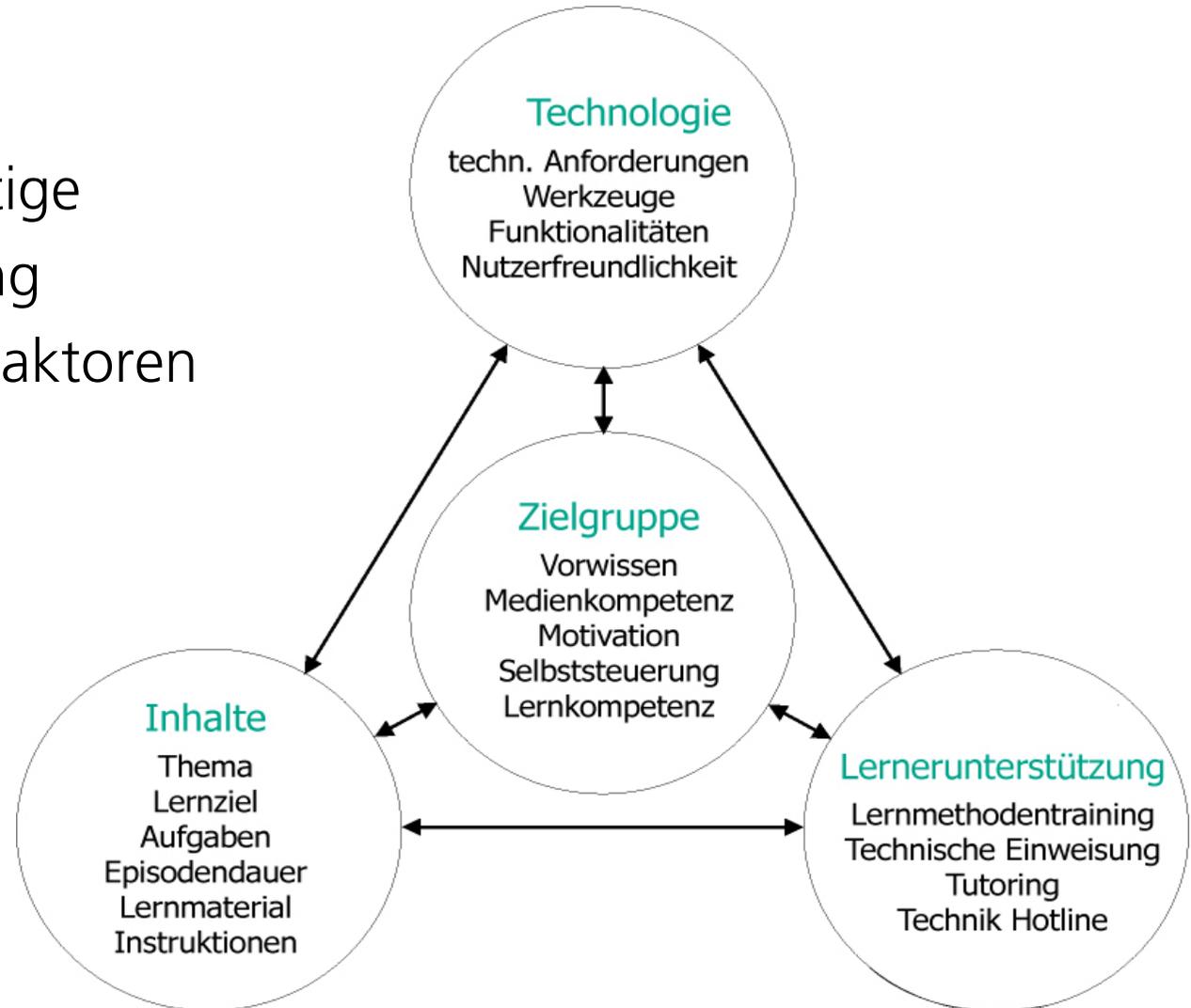
- ▶ Dauer der Episode insgesamt zu lang (3,5 Stunden)
- ▶ Feedback-Aktivität für Lernende ungewohnt
- ▶ Lernmaterial und Instruktion unübersichtlich

Vorbereitung der Lernenden unzureichend

- ▶ Technisches Training (Umgang mit Software)
- ▶ Lernmethodentraining (Selbstgesteuertes Lernen)

Was macht kooperatives E-Learning erfolgreich?

Die sorgfältige
Abstimmung
folgender Faktoren



Studie 2: Die Wirkung spezifischer Toolunterstützung

Führt eine auf den Lernprozess zugeschnittene, spezifische Toolunterstützung im Vergleich zur Nutzung eines Standardtools zu mehr Lernerfolg?

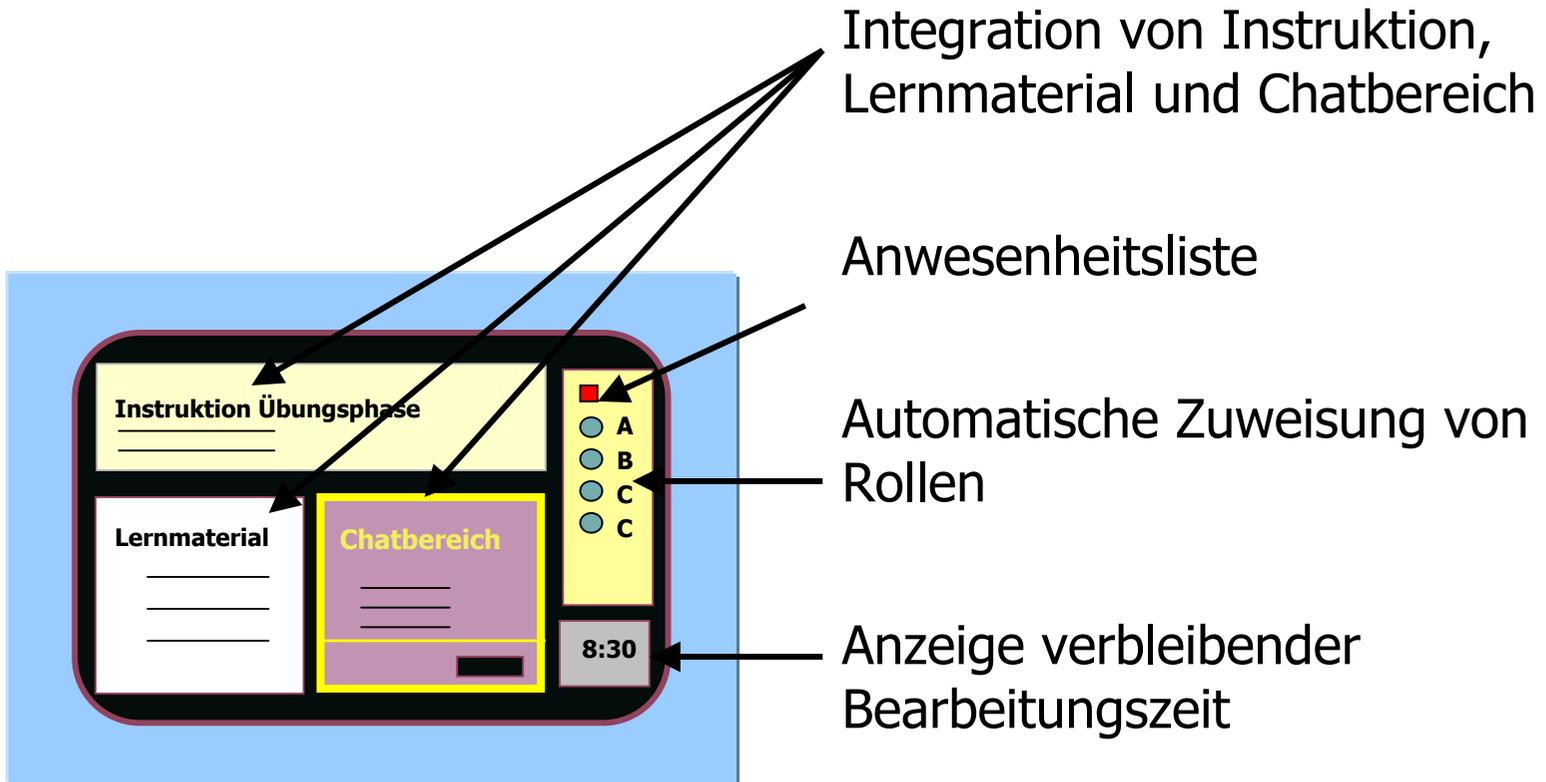
Toolvergleich: Role-Play ↔ Standard

Studie 2: Instruktionsdesign

Klein- gruppen	Episode 1	Vorbereitung Rollenspiel Korrektives Feedback	30 Min.
	Episode 2	Vorbereitung/Rollentausch Rollenspiel Korrektives Feedback	30 Min.
Plenum	Feedback	Tutormoderierte Diskussion von Passagen aus verschiedenen Dialogen	20 Min.

Lernwerkzeug „Role-Play“

Unterstützende Toolfunktionen I



Lernwerkzeug „Role-Play“

Unterstützende Toolfunktionen II

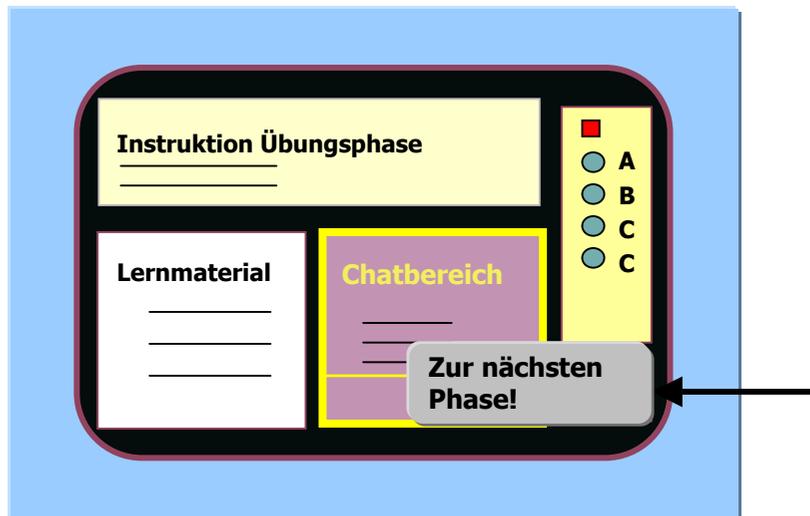
Integration von Instruktion,
Lernmaterial und Chatbereich

Anwesenheitsliste

Automatische Zuweisung von
Rollen

Anzeige verbleibender Bearbeitungszeit

Manuelle bzw. automatische
Weiterschaltung zur nächsten
Arbeitsphase bzw. Episode



Lernwerkzeug Role-Play

Unterstützende Toolfunktionen III

Integration von Instruktion,
Lernmaterial und Chatbereich

Anwesenheitsliste

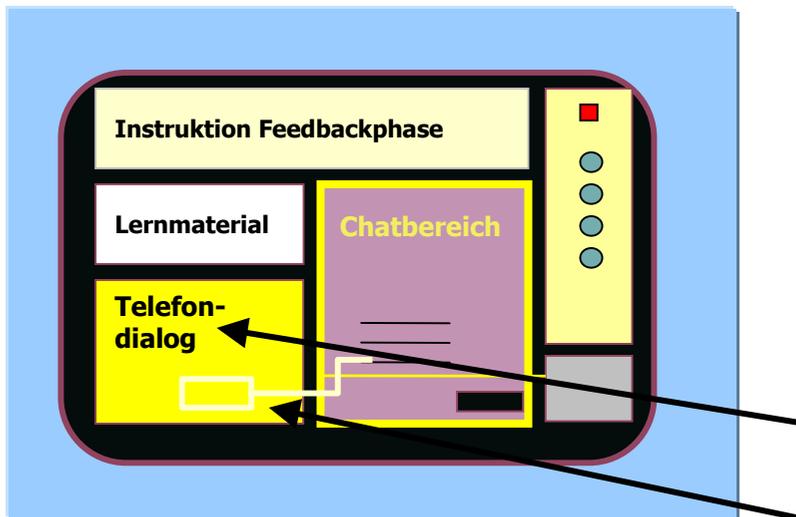
Automatische Zuweisung von
Rollen

Anzeige verbleibender Bearbeitungszeit

Manuelle bzw. automatische
Weiterschaltung zur nächsten
Arbeitsphase bzw. Episode

Übernahme des Rollenspieldialogs

Zeigehilfe: Referenzierung



Screenshot von „Role-Play“ (aus Feedbackphase)

Klaus Berger - Business English Telephoning

Arbeitsauftrag:

Willkommen zur Feedback-Phase!

Die Beobachter geben jetzt dem Anrufer und dem Empfänger Feedback, indem sie konkret erklären, was sie gut und noch nicht so gut fanden (und warum). Alle Mitglieder der Gruppe diskutieren dann Verbesserungsvorschläge. Alle sollten sich explizit auf Aussagen aus dem Telefongespräch beziehen. Benutzen Sie dazu bitte die Referenzierungsfunktion (zur Handhabung siehe unten).

Unten im Fenster *Telefongespräch*, können Sie sich das gerade geführte Telefongespräch ansehen und mit den Formulierungen aus dem Fenster *Materialien* vergleichen.

BEIDE Beobachter sollen nun Feedback zu ALLEN folgenden Punkten geben:

- Grammatik

Materialien:

Jobbeschreibungen

OFFICE ADMINISTRATOR: For shipping firm. Duties include tracking orders, following up on deliveries, and data entry. Strong communication skills required. Contact Maria Castagana: Contact Citygate Personnel on 6151 985 678.

Telefongespräch:

Telefonanruf:
Klingeling! Empfänger, bitte beginnen Sie. Verwenden Sie die vorgegebenen Formulierungen

Empfänger (Armin Bopp):
Good afternoon. Armin Bopp speaking. Can I help you?

Anrufer (Dirk Ellinghaus):
Good afternoon. My name is Dirk Ellinghaus. Could I speak to Maria Castagana please?

Chat-Bereich:

Arbeitsanweisung:
Beobachter 1, bitte fangen Sie an: Sie müssen erst markieren, worauf Sie sich beziehen möchten

Beobachter 1 (Klaus Berger):
Das ist ein sehr guter Anfang!

Tutor:
● Admin
Tutor ist nicht da

Teilnehmerliste:

- Dirk Ellinghaus (Anrufer)
- Armin Bopp (Empfänger)
- Klaus Berger (Beobachter 1)
- Brikena Gervani (Beobachter 2)

Gruppe: 8
Sitzung: Sitzung 1
Episode: Episode 1
Phase: Feedback-Phase
Restliche Zeit: 4:34

Übungsphase beginnen
Anruf beenden
Zur nächsten Episode

Senden
Abbrechen

Vergleich der Lernwerkzeuge

Role-Play

Integration von Instruktion,
Lernmaterial und Chatbereich

Anwesenheitsliste

Automatische Zuweisung von
Rollen

Anzeige der verbleibenden
Bearbeitungszeit

Automatische Weiterschaltung
vom Rollenspiel zum Feedback

Manuelle Weiterschaltung zur
nächsten Episode / Plenum

Übungsdialog neben Chat

Zeigehilfe zum Hervorheben von
Bezügen: Referenzierung

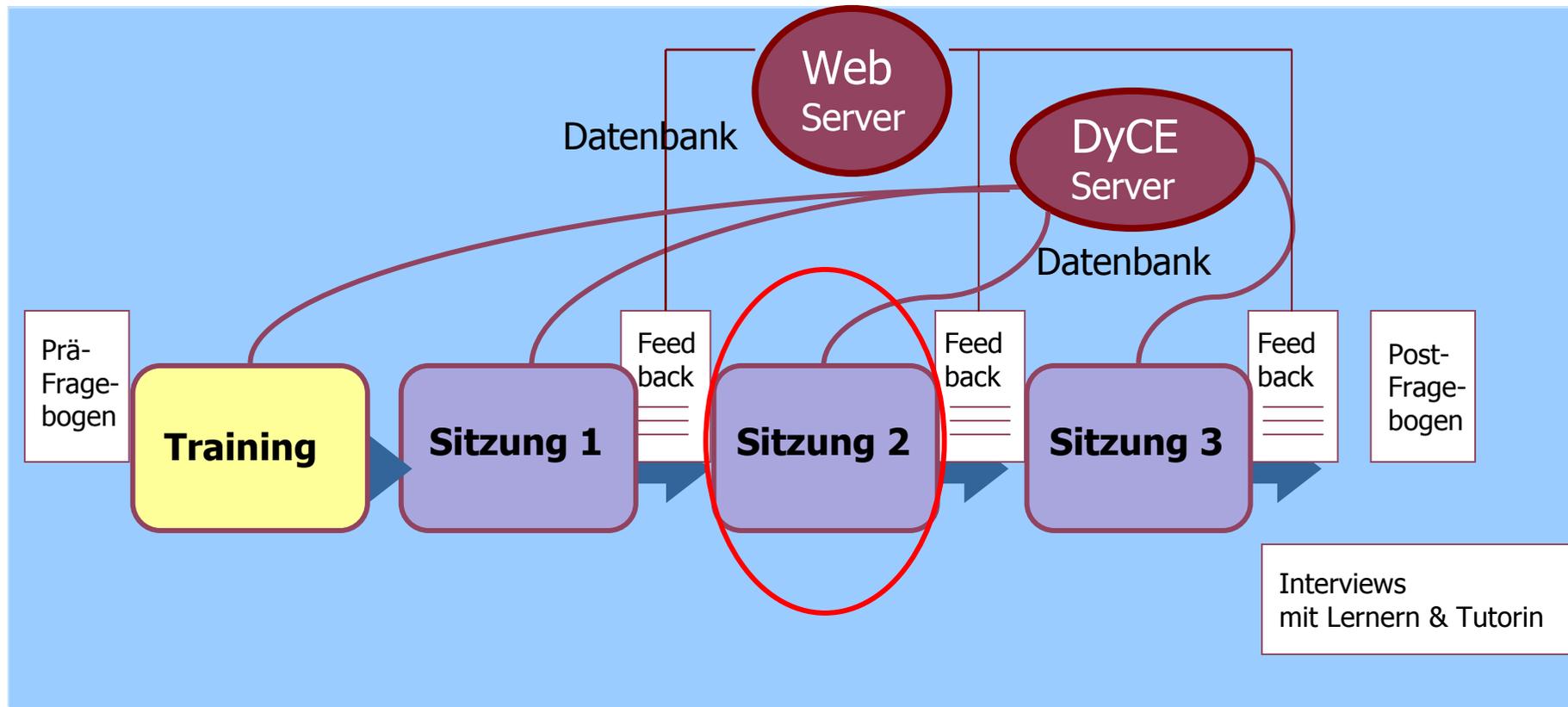
Standard

Integration von Instruktion,
Lernmaterial und Chatbereich

Anwesenheitsliste

Manuelle Weiterschaltung zur
nächsten Episode / Plenum

Ablauf, Technische Infrastruktur und Datenlogistik



Verteilung der Lerner auf die Bedingungen

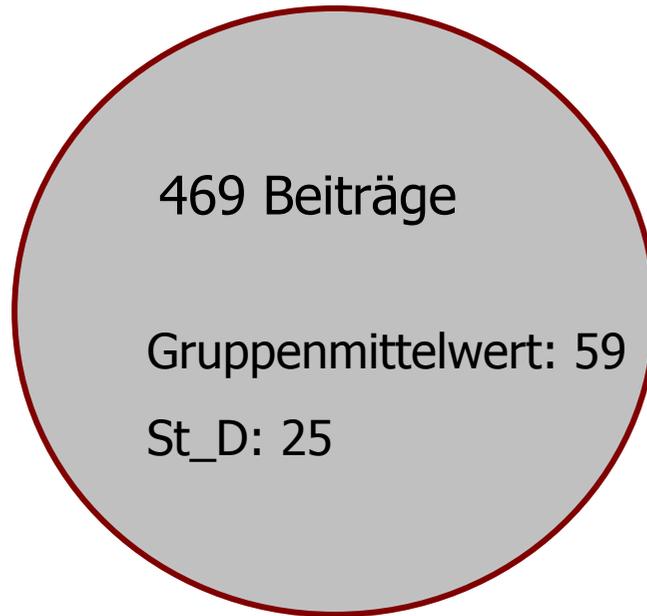
	Tool-Training	Lernsitzung 1	Lernsitzung 2	Lernsitzung 3
Role-Play	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner
Standard	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner	4 x 4 Lerner

Stichprobenbeschreibung

Standard	Role-Play
N = 18 Alter: 22 - 42 5 w, 13 m	N = 16 Alter: 22 - 45 5 w, 11 m

Partizipation: Beiträge nach Toolbedingung

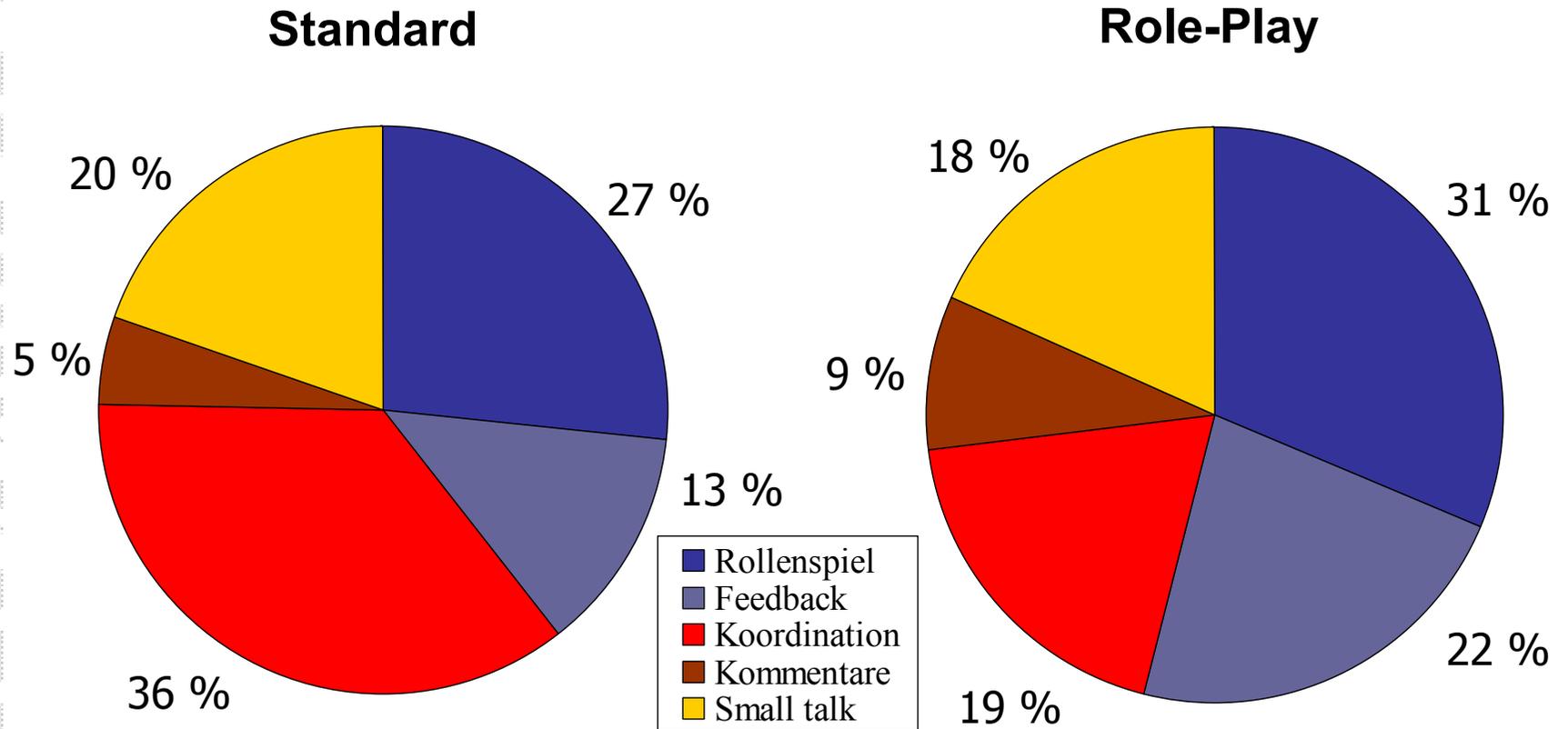
Standard



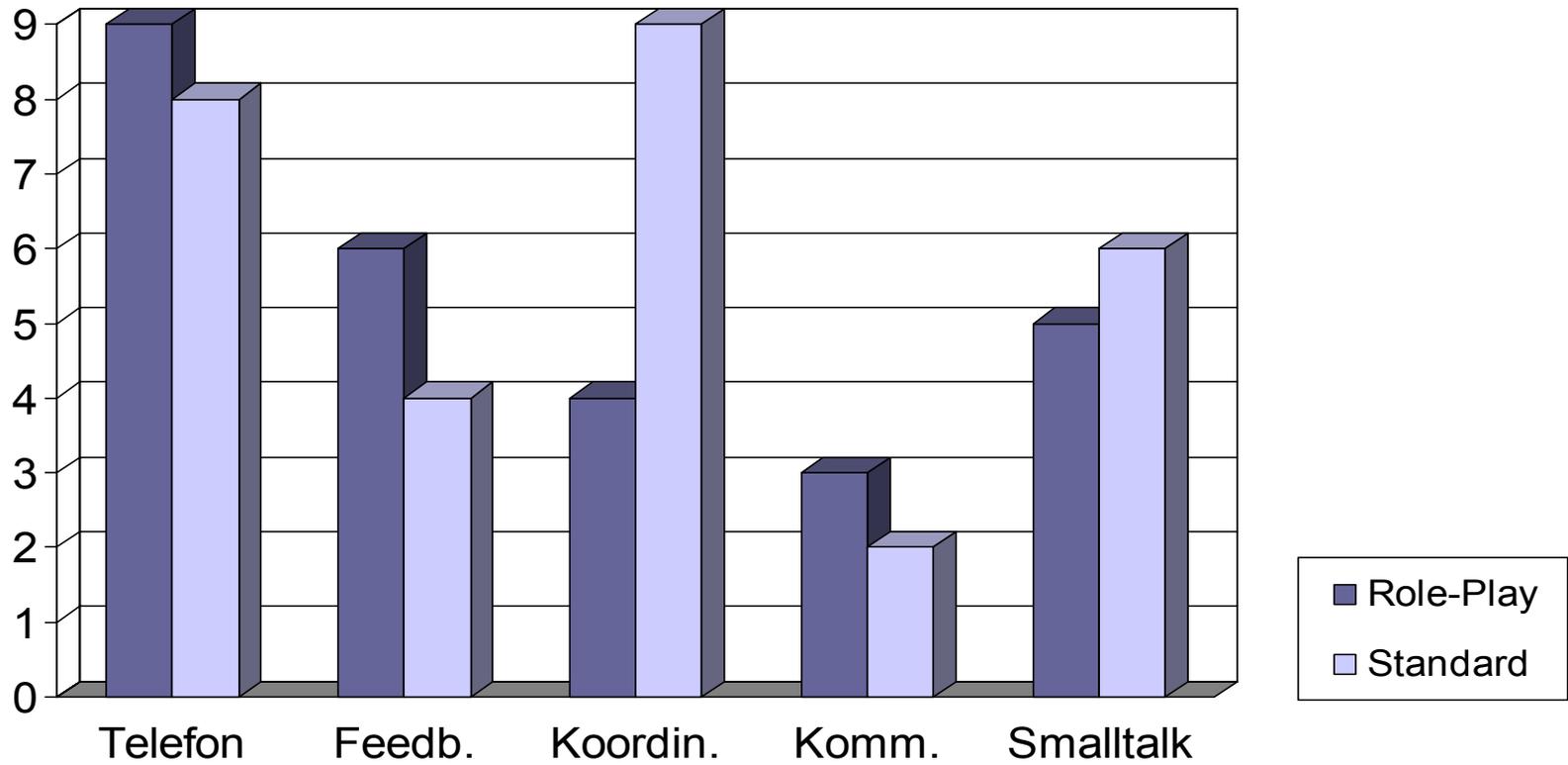
Role-Play



Beitragsverteilung nach Toolbedingung



Chatbeiträge pro Individuum

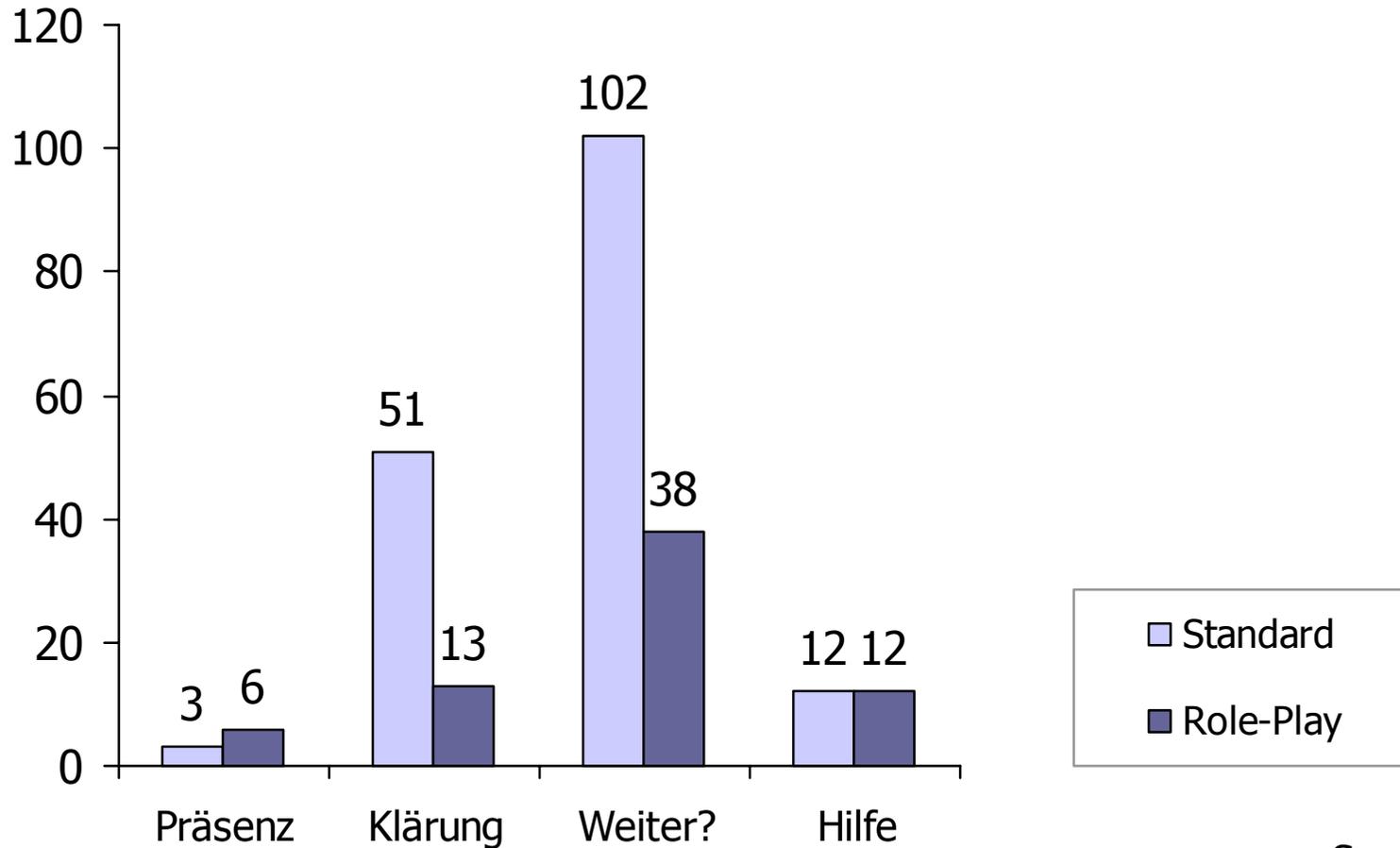


Ergebnisse der Varianzanalyse

Signifikante Haupteffekte für Toolbedingung

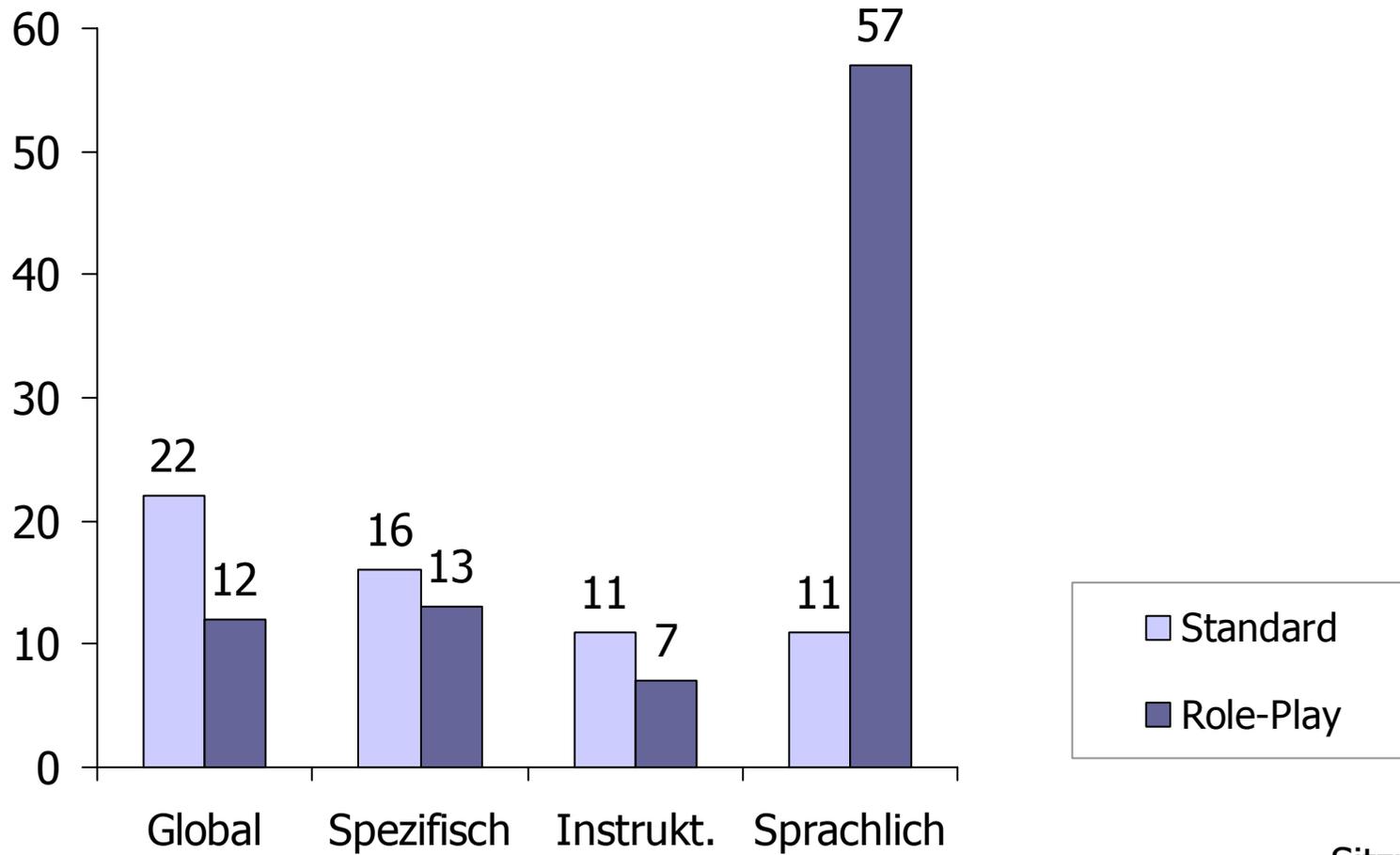
- Koordinative Beiträge (.00)
- Feedbackbeiträge (.09)

Koordinative Beiträge nach Themen



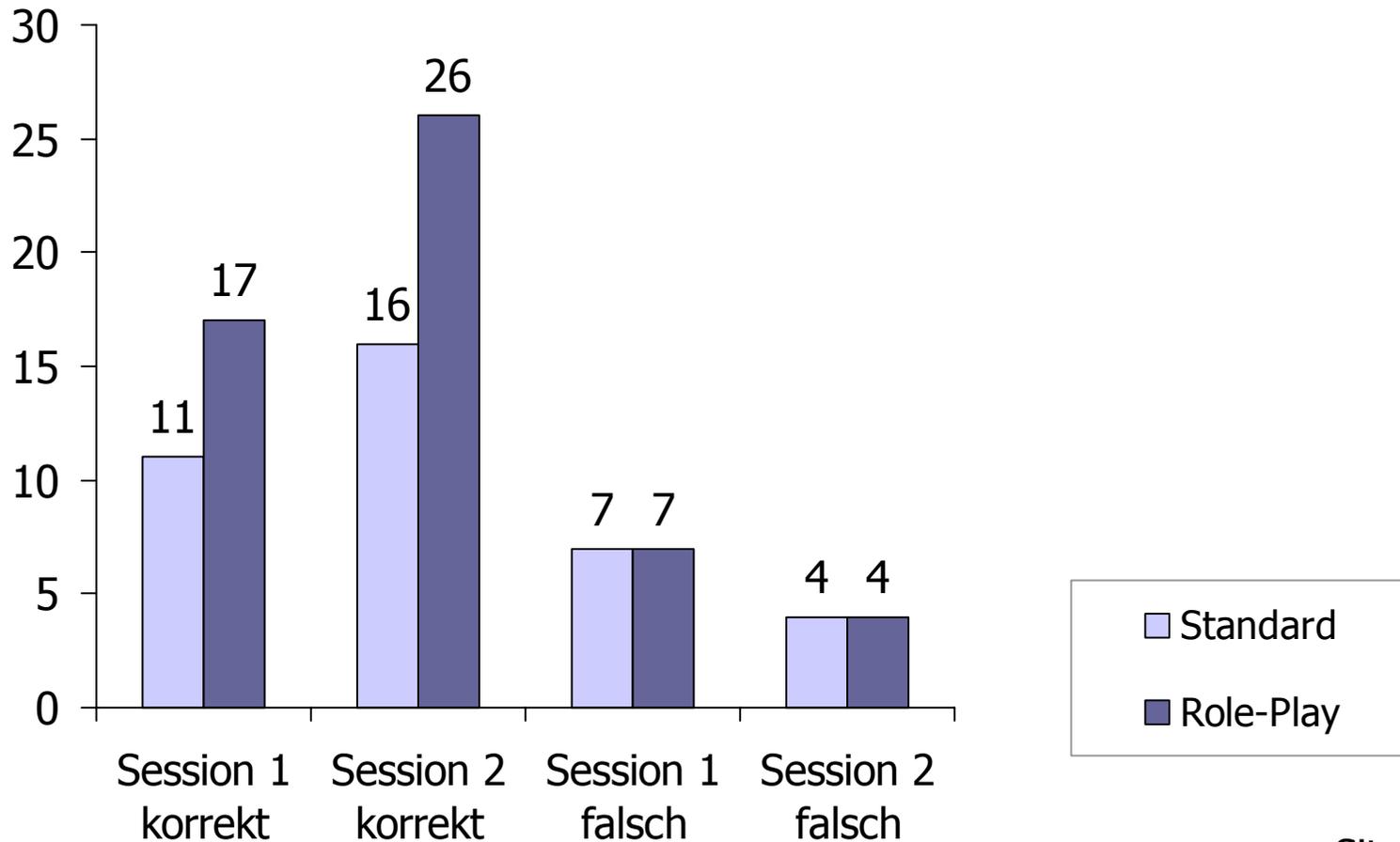
Session 2

Feedback-Beiträge nach Themen



Sitzung 2

Telefonatsbeiträge - Verwendung des Lernmaterials



Sitzung 2

Kontrollierte Variablen (Vorfragebogen)

Minimale, nicht signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen z. B. hinsichtlich

- Vorerfahrung mit EDV (leicht größer für Standard)
- Vorerfahrung mit CMC (leicht größer für Standard)
- Fertigkeiten Tastschreiben (leicht besser für Standard)
- Erfahrung mit Kleingruppenarbeit (leicht größer für Role-Play)
- Erfahrung mit Peer Feedback (leicht größer für Standard)
- Englisch-Vorkenntnisse (Fremdeinschätzung durch Tutorin: leicht besser für Standard)

Feedbackfragebogen nach Sitzung 2

Standard		Role-Play
Recht einfach (14) Etwas schwierig (1)	Handhabbarkeit Tool	Recht einfach (12) Etwas schwierig (1)
Sehr hilfreich (6) Teilw. hilfreich (11)	Peer Feedback	Sehr hilfreich (2) Teilw. hilfreich (11)
Recht einfach (7) Manchmal schwierig (7) Schwierig (1)	Nachvollziehbarkeit des Chats	Recht einfach (7) Manchmal schwierig (7) Schwierig (1)

Zusammenfassung I

Vorteile des lernprozessspezifischen Chat Tools „Role-Play“

- ▶ Lernende arbeiten effizienter,
konzentrieren sich mehr auf die Aufgabe
 - weniger koordinative Beiträge (Prozessverluste)
 - mehr inhaltlich an der Aufgabe orientierte
Beiträge

Zusammenfassung II

Vorteile des lernprozessspezifischen Chat Tools „Role-Play“

- ▶ Die Qualität der inhaltlich an der Aufgabe orientierten Beiträge (Rollenspiel und Feedback) und somit die Lernzielerreichung ist höher
 - Weniger Fehler bei der Anwendung von präsentierten Inhalten/Redewendungen
 - Mehr sprachbezogenes, korrekatives Feedback

Vorläufiges Fazit

Die lernprozessspezifische Gestaltung von Chat Tools (Lernwerkzeug) z.B. mit

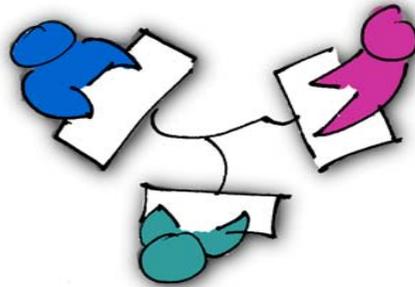
- ▶ Integration von Instruktion, Lernmaterial und Chatbereich
- ▶ Phasensteuerung
- ▶ Referenzierung

erweist sich als erfolgsversprechender Ansatz, der am IPSI weiter entwickelt und erforscht wird

Literaturhinweis zu Studie 1

Linder, U. & Rochon, R. (in press):
Using chat to support collaborative learning: quality assurance
strategies to promote success. Educational Media International,
40 (1).

**Vielen Dank für
Ihr Interesse und Ihre Aufmerksamkeit !**



<http://ipsi.fraunhofer.de/concert/>

ute.linder@ipsi.fhg.de