

Artikel erschienen in:

Ulrike Lucke, Franka Grünewald, Jörg Hafer (Hrsg.)

E-Learning Symposium 2014

Mobil und vernetzt – studieren im digitalen Zeitalter

Potsdam, 14. November 2014

2014 – 59 S.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-6984>



Empfohlene Zitation:

Kallookaran, Michael; Robra-Bissantz, Susanne: Einsatz einer nativen mobilen Applikation zum Lernen und Kooperieren, In: E-Learning Symposium 2014 : Mobil und vernetzt – studieren im digitalen Zeitalter ; Potsdam, 14. November 2014 / Lucke, Ulrike; Grünewald, Franka; Hafer, Jörg (Hrsg.), Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2014, S. 51–52.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-44234>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Creative Commons – Namensnennung, Nicht kommerziell, Weitergabe zu gleichen Bedingungen 4.0 International. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Einsatz einer nativen mobilen Applikation zum Lernen und Kooperieren

Michael Kallookaran, Susanne Robra-Bissantz

Informationsmanagement
TU Braunschweig
Mühlenpfordtstrasse 23
38106 Braunschweig
m.kallookaran@tu-bs.de

Abstract: Das gesteckte Ziel unserer Applikation ist es nicht nur die ständige Verfügbarkeit von Lernmaterialien zu ermöglichen, sondern auch die gesamte Kommunikation zwischen Dozenten und Studierenden, sowie Studierende unter sich, zu verändern. Eine Mischung aus E-Learning, Blended-Learning und Mobile-Learning soll es hier allen Teilnehmer ermöglichen, ortsungebunden zu agieren. Neue Funktionen sollen es den Studierenden ermöglichen, besser miteinander zu arbeiten, zu kooperieren und neue Bekanntschaften zu schließen.

1 Ausgangssituation

Für Studierende ist es in einer anonymen Massenveranstaltung schwierig, sich an der Vorlesung aktiv zu beteiligen oder auch nur der Vorlesung über einen längeren Zeitraum uneingeschränkt und aufmerksam zu folgen. In einer Rolle, die sich auf „Zuhören“ reduziert, ist es zur Sicherung des Lernerfolgs unabdingbar, die Inhalte zu diskutieren, selbst Probleme zu erkennen und tätig zu werden [PD12], und diese mit anderen zu lösen. Hierzu finden sich traditionell Lerngruppen zusammen. Die Bildung solcher Gruppen soll in diesem Hinblick unterstützt werden.

Lehrende auf der anderen Seite haben das Problem, den Großteil der Studierenden mit ihrem Wissen zu erreichen und dies gleichzeitig in einer Geschwindigkeit und Ausführlichkeit zu tun, die den meisten Studierenden gerecht werden. Häufig fehlt ihnen Feedback über den Wissensstand und den aktuellen Lernfortschritt der Studierenden.

2 Ziel der Anwendung

Als großes, umfassendes Ziel sehen wir den Studienerfolg. Studierende, die vom Lehrenden allein gelassen und nicht in Lerngruppen eingebunden sind, sehen wir als Gruppe mit erhöhtem Risiko für Misserfolge im Studium an. Durch die bessere

Integration und Vernetzung der Studierenden erhoffen wir uns daher Leistungsproblemen sowie mangelnder Studienmotivation entgegenwirken zu können, welche häufige Gründe dafür sind, dass Studierende ihr Studium vorzeitig beenden [HI09].

3 Vorgehen

Der Einsatz von Smartphones und Tablets soll die physische Distanz zwischen Studierenden und Lehrende und den Studierenden untereinander, ausgleichen. Die native Applikation die entwickelt wurde versucht hier, sich die Multimedia-Fähigkeit, die ständige Verfügbarkeit und Erreichbarkeit, durch Push-Benachrichtigungen, sowie die Flexibilität und Sicherheit dieser Geräte nutzbar zu machen. Die Applikation versteht sich weiterhin nicht nur als reine Wissensvermittlungsplattform, sondern auch als ein soziales Spiel. Verarbeitete Spielelemente sollen hier die Motivation zur Beteiligung steigern. Durch ein eingebautes Rankingsystem wird es hier den Studierenden zum Beispiel ermöglicht sich über ihre eigene Beteiligung/Aktivität im direkten Vergleich zu ihren Kommilitonen zu informieren. Punkte für dieses System können über die Beantwortung von verschiedenen Fragen oder durch das schließen von neuen Freundschaften erworben werden.

Ein besonderes Augenmerk wird auf die Bildung von Freundschaften und Lerngruppen gelegt. Hier soll es zu einem gewollten Medienbruch kommen. Das Konzept der Applikation setzt darauf, dass Studierende sich nicht nur mit einem reinen online Tool beschäftigen sondern sich auch offline treffen. Studierende werden durch Barcodes befähigt, Freundschaften direkt in der Veranstaltung oder auch mobil zu bilden indem Sie sich gegenseitig einscannen. Sie werden angeregt, gemeinsam Aufgaben außerhalb der Vorlesung zu erfüllen, Themen zu diskutieren oder aktuelle Studierende der gleichen Veranstaltung um Hilfe zu bitten.

4 Ausblick

Die bestehenden Elemente sollen mit zusätzlichen Fragentypen weiterentwickelt und für spezielle Studiengänge erweitert werden. Mit der Plattform der mobilen Endgeräte und Apps sind die Möglichkeiten weit offen – für Schaubilder im Ingenieurwesen ebenso wie für mathematische Formeln, die zu skizzieren sind. Weiterhin soll eine Verknüpfung mit bestehenden E-Learning Plattformen geschaffen werden.

Literaturverzeichnis

- [HI09] HIS Projektbericht: Ursachen des Studienabbruchs in Bachelor- und in herkömmlichen Studiengängen. HIS Hochschul-Informations-System GmbH, 2009; S.18-20.
- [PD12] Pispers, R.; Dabrowski, J.: Neuromarketing im Internet. Von der Webseite zum interaktiven Käuferlebnis. Haufe-Lexware, Freiburg 2012; S. 89.