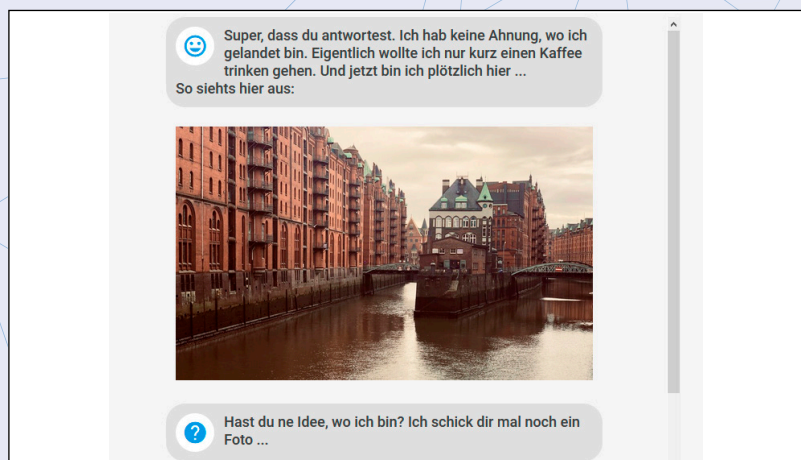


KATEGORIE:
Lernbot

TESTPRODUKT:
Jix
time4you GmbH



▲ In dem interaktiven Rollenspiel muss man dem namensgebenden Pit im Stile eines Escape-Rooms aus der Zwickmühle helfen und lernt dabei spielerisch die Abläufe in der Warenannahme kennen.

Testbericht:

Jix

An dem Thema „Künstliche Intelligenz“ scheint momentan kein Weg vorbei zu führen, denn KI hat das Potential, eine der Schlüsseltechnologien der nächsten Jahre zu werden. Gleichzeitig gibt es bisher nur wenige konkrete KI-Tools und -Dienstleistungen im Markt verfügbar. Im Rahmen unserer Testreihe hat das eLearning Journal drei Lernbots der time4you GmbH auf den Prüfstand gestellt und untersucht, welche konkreten Mehrwerte Chatbots bereits bieten können.

Lernbot „Kim“ führt in das Thema KI ein

„Hallo! Wie schön, dass du vorbeischaust. Kim hier. Bist du neu hier?“. Mit diesen und ähnlichen Worten wird man von Lernbot „Kim“ begrüßt. Bei Kim handelt es sich um eine Lerneinheit, mit der Laien in das Thema „Künstliche Intelligenz“ eingeführt werden. Nach dieser kurzen Begrüßung ist der Lerner gefragt und kann entweder via Chateingabe oder durch den Klick eines Buttons anzeigen, ob er zum ersten Mal mit Kim kommuniziert oder bereits Vorerfahrung besitzt. Spricht man zum ersten Mal mit Kim, dann stellt sich der Lernbot zunächst kurz vor, während man bei Vorerfahrung diese Einführung überspringt. In beiden Fällen landet man anschließend bei der Frage, worüber man gerne mehr wissen möchte und einer Auflistung verschiedener Antwortmöglichkeiten, die im Kern mit unterschiedlichen „Kapiteln“ einer Lerneinheit vergleichbar sind.

Möchte man beispielsweise ganz von vorne anfangen, beginnt Kim erstmal mit einer Begriffsdefinition und einigen Anwendungsbeispielen. Geschmückt werden die Sachinformationen immer wieder durch kleine Anekdoten, Infopoppen oder Kommentare von Kim, wodurch der Dialog aufgelockert wird. Der Gesprächscharakter wird zusätzlich durch die Chat-Optik unter-

stützt, die mehr an WhatsApp und weniger an eine typische Lerneinheit erinnert. Gleichzeitig gehören zu einem Gespräch immer Zwei, weshalb der Lerner von Kim regelmäßig angesprochen und aufgefordert wird. Mal wird man von Kim gefragt, ob man vielleicht ein Beispiel für eine KI-Anwendung kennt oder ob man zu einem Aspekt gerne weitere Informationen bekommen möchte. Dank dieser Rückfragen kann man als Nutzer selbstbestimmt und basierend auf den eigenen Bedarfen den Dialog mit Kim steuern und individuelle Schwerpunkte setzen.

Conversational Learning - Lernen mit Chatbots

Am Beispiel von Kim zeigen sich eindrucksvoll die Stärken von Lernen mit Chatbots. Im Vergleich zu vielen anderen eLearning-Methoden ist der Lerner äußerst aktiv, schließlich geht der Dialog mit dem Chatbot nur dann weiter, wenn man eine Antwort bzw. Reaktion gibt. Wird man von Kim nach einem Beispiel einer KI-Anwendung gefragt, dann muss man dem Lernbot eine Antwort geben, bevor der Dialog weitergehen kann. Als Lerner muss man also die gesamte Zeit aufmerksam bleiben, wodurch die Gefahr einer „Berieselung“, die bei anderen eLearning-Methoden wie etwa Lernvideos bestehen kann, minimiert wird. Dieser Aspekt

wird noch zusätzlich durch den explorativen Charakter des Dialogs unterstützt. Denn das Gesprächsformat von Kim scheint insbesondere für eine nichtlineare Form der Wissensvermittlung geeignet zu sein, da man jederzeit mit einer einfachen Texteingabe zu vorherigen Gesprächspunkten zurückkehren bzw. zwischen verschiedenen Gesprächsfäden hin und herspringen kann. Als Nutzer ist man dadurch jederzeit „Herr der Lage“ und kann basierend auf den eigenen Bedarfen gezielt Themen vertiefen oder überspringen.

Eine Eigenheit vom Lernen mit Chatbots und damit auch mit Kim ist das Phänomen, dass man durch den Dialog quasi zwangsläufig eine gewisse Beziehung mit dem Gegenüber (und damit dem Bot) aufbaut. Denn dank eines lockeren Umgangstons, eingespielten Anekdoten sowie zahlreichen Kommentaren und Rückfragen fühlt sich der Austausch mit Kim tatsächlich mehr wie ein Gespräch und weniger wie die Bearbeitung einer typischen Lerneinheit im Stile eines Web Based Trainings an. Dieser Effekt wird noch dadurch verstärkt, dass die Antworten und Reaktionen von Kim teilweise variieren und nicht bei jedem Gespräch identisch sind.

Von „Wer wird Millionär?“ bis zum Escape-Room

15 Fragen, Gewinnstufen bei 500 und 16.000 Euro sowie 3 Joker – soweit sollte das Quiz-Format den meisten Menschen wohl bekannt sein. Anders als im Fernsehen mit Günther Jauch wird man beim interaktiven Quiz nicht mit Fragen aus Politik, Wissenschaft, Kultur & Co. konfrontiert, sondern muss vielmehr wissen, warum der Gabelträger bei der Beendigung des Senkvorgangs federt (die Ursache ist vermutlich Luft in der Ölleitung) oder welcher Gabelstaplertyp nur gelenkt werden kann, wenn der Motor läuft (Antwort: Gabelstapler mit hydraulischer Lenkung). Weiß man bei einer Frage nicht weiter, kann man wie beim TV-Vorbild einen Publikums-, 50:50- oder Telefonjoker benutzen, um eine Lösungshilfe zu erhalten. Beantwortet man eine Frage falsch, hat man verloren und muss von vorne beginnen. Will man also den Jackpot gewinnen, muss man alle 15 Fragen in Folge richtig beantworten. Die Fragen basieren auf echten Prüfungsfragen, wodurch die Praxisrelevanz für die Zielgruppe gegeben ist und weshalb die Lerneinheit beispielsweise für die Prüfungsvorbereitung geeignet ist.

Ebenfalls einen eher spielerischen Charakter hat das interaktive Rollenspiel „Pit“ im Stile eines „Escape Rooms“. In dem Lernspiel strandet Pit in einer Lagerhalle in Hamburg des frühen 20. Jahrhunderts und versucht, wieder zurück in die Gegenwart zu kommen. Um ihn bei diesem Vorhaben zu unterstützen, muss der Lerner zusammen mit Pit, der ähnlich wie Kim eine „eigene Persönlichkeit“ hat, zahlreiche Aufgaben erledigen und Probleme lösen, wodurch einem ganz nebenbei das Grundthema „Warenaufnahme“ Schritt für Schritt beigebracht wird. Nach ca. einer Stunde hat man den quengelnden Pit aus seiner Zwickmühle befreit und in diesem Zeitraum etwas über die Geschichte sowie die wichtigsten Aspekte der Warenannahme gelernt.

Fazit

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz in der betrieblichen Bildung steht noch ganz am Anfang. Einer der vielversprechendsten Ansätze in diesem Bereich werden kurz- und mittelfristig vermutlich Chat- bzw. Lernbots sein. Chatbots verbinden organisatorische Vorteile wie etwa die ständige Erreichbarkeit mit neuen didaktischen Möglichkeiten, die sich durch das „Dialog-Format“ ergeben. Wie groß die Gestaltungsmöglichkeiten der Technik dabei sind, zeigen die drei in dem Test untersuchten Lernbots. Der Test zeigt allerdings auch, wie wichtig eine durchdachte Konzeption bei Lernbots ist. Die Lernformate gewinnen in erster Linie durch die „Persönlichkeit“ von Kim oder Pit ihren einzigartigen Charakter, der die Lernbots von gängigen eLearning-Formaten unterscheidet. In den drei getesteten Lernbots der time4you GmbH ist dies gelungen, weshalb die Redaktion des eLearning Journals mit einem Score von 89 Punkten die Note „Sehr gut“ vergibt.

BEWERTUNG

GETESTET: Jix von time4you GmbH	
KATEGORIE: Lernbot	
Didaktik	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 👍 gute inhaltliche Gestaltung 👍 Praxisorientiert 👍 Dialogstruktur bietet didaktischen Mehrwert 👎 Lernspiel „Pit“ hat eine recht lange Bearbeitungszeit 	
Methodik	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 👍 Hoher Interaktivitätsgrad 👍 Abwechslungsreicher Einsatz von Medien 👍 Ansprechend konzipierte „Dialogpartner“ 	
Technik	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 👍 Sehr gute Performance 👍 Kann auf mobilen Endgeräten genutzt werden 	
Benutzer/Lerner	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 👍 Conversational Learning mit Chatbots ist sehr motivierend 👍 Usability über ein Chatinterface ist grundsätzlich sehr intuitiv 👎 Steuerung des Dialogs kann ggf. missverständlich sein 	
Lernerfolg	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 👍 Kontinuierliche Aktivierung des Lerners unterstützt den Lernerfolg 👍 Zertifizierung ist möglich 	
Gesamtwertung	
Score: 89 SEHR GUT	
Score: 89	03/2020

