

Unterrichtet vom Avatar? Studierenden-Präferenzen bei Lehrvideos

Lehrvideos gehören zu den beliebtesten digitalen Lehrmedien im Hochschulumfeld und werden von Studierenden als nützlich empfunden und stark nachgefragt. (Busse & Bargel, 2017; Findeisen et al., 2019; Schaarschmidt et al., o. J.; Zawacki-Richter et al., 2014) Aufgrund technischer Fortschritte steht Lehrenden inzwischen eine Vielzahl von Produktionsoptionen zur Verfügung, vom „Profi-Dreh“ im Studio oder in Eigenregie mittels Computer-Webcam über Animationssoftwares bis hin zur KI-gestützten Produktion mit künstlichen Stimmen und Avataren, sodass Videoproduktionen ohne menschliche:n Akteur:in auskommen können.

Fraglich ist, welche Umsetzungsform und Ästhetik die Präferenzen von Studierenden am ehesten treffen sowie geeignet sind, Interesse zu wecken und Aufmerksamkeit zu halten und so den Stoff effizient zu vermitteln. Die Umsetzungsform und wahrgenommene Ästhetik als Einflussfaktor wurde bereits untersucht (Findeisen et al., 2019; Heidig et al., 2015; Plass et al., 2014), jedoch fehlen bisher Studien, die Realfilme, animierte Videos und solche mit KI-Avataren vergleichen. Das hier beschriebene Forschungsprojekt erforscht diese Lücke anhand eines Lehrvideos, das mit identischem Drehbuch in vier verschiedenen Versionen produziert wurde:

- mit menschlichem Akteur im Studio
- als mit der Software Vyond (Vyond, 2023) animierte Version mit menschlicher Stimme
- als mit Vyond animierte Version mit künstlicher Stimme
- mit KI-Avatar mit künstlicher Stimme

Studierenden einer deutschen Fernhochschule dreier Fachrichtungen werden in jeweils vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine andere Version des Videos zu sehen. Im Anschluss beantworten die Studierenden einen Fragebogen zu wahrgenommener Lernwirksamkeit, Engagement und Interesse sowie Format und Präsentation. Ziel der Befragung ist es, zu determinieren, welches Format die Studierenden präferieren und ob zwischen den Fachrichtungen BWL, Psychologie und Soziale Arbeit signifikante Unterschiede zu ermitteln sind. Die Ergebnisse werden im Vortrag vorgestellt.

Busse, B., & Bargel, T. (2017). *Befragungen zu E-Learning an Hochschulen—Erfahrungen und Sicht der Studierenden* (WORKINGPAPER 96; Hefte zur Bildungs- und Hochschulforschung / AG Hochschulforschung). Universität Konstanz. <https://kops.uni-konstanz.de/handle/123456789/47470>

Findeisen, S., Horn, S., & Seifried, J. (2019). Lernen durch Videos – Empirische Befunde zur Gestaltung von Erklärvideos. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 16–36. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2019.10.01.X>

Heidig, S., Müller, J., & Reichelt, M. (2015). Emotional design in multimedia learning: Differentiation on relevant design features and their effects on emotions and

learning. *Computers in Human Behavior*, 44, 81–95.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.009>

Plass, J. L., Heidig, S., Hayward, E. O., Homer, B. D., & Um, E. (2014). Emotional design in multimedia learning: Effects of shape and color on affect and learning. *Learning and Instruction*, 29, 128–140. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.02.006>

Schaarschmidt, N., Albrecht, C., & Börner, C. (o. J.). *Videoeinsatz in der Lehre. Nutzung und Verbreitung in der Hochschule*. pedocs. Abgerufen 14. Mai 2021, von <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0111-pedocs-188846>

Vyond. (2023). *The future of video is here*. Vyond.
<https://www.vyond.com/platform/vyond-go/>

Zawacki-Richter, O., Hohlfeld, G., & Müskens, W. (2014). Mediennutzung im Studium. *Schriftenreihe zum Bildungs- und Wissenschaftsmanagement*.