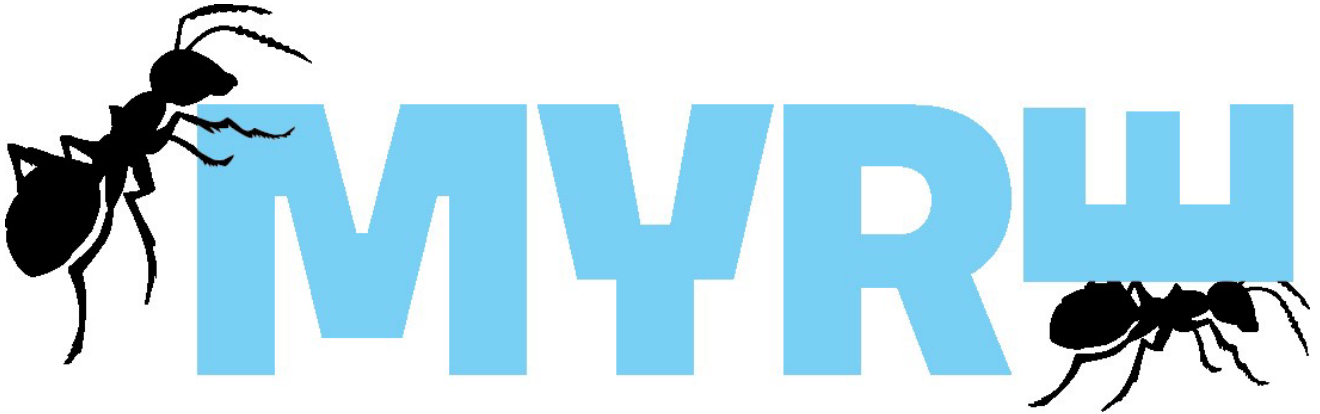


# Pilottest af AI som læringspartner



Forfatter: Anders Risager Kristensen, studerende ved Syddansk universitet

Vejleder: Gunver Majgaard, lektor ved Syddansk Universitet

Dato: 11-01-2024

# Indhold

Introduktion .....	1
Analyse .....	1
Brugervenlighed .....	1
Indholdet .....	2
Forslag til forbedringer .....	3
Konklusion .....	3
Næste Skridt .....	4
Læring af den foreløbige udviklingsproces .....	4

## Introduktion

I rammerne af projektet MYRE Syddanmark (Region Syddanmark, 2023-2024), har Syddansk Universitet forestået udvikling af en MOOC-prototype. Undertegnede har i denne sammenhæng stået for udviklingen af prototyper og bidraget til gennemførelse af en brugertest af en tidlig prototype. Nærværende analyserapport gengiver resultater, analyse og anbefalinger mhp. den videre udvikling af MOOC'en.

Udvikling af en MOOC er et stort og omfangsrigt arbejde. Det oprindelige mål var således at undersøge forskellige platforme og få oplyst deres pros & cons. Men arbejdet skred hurtigere frem end forventet, og derfor kunne den allerførste prototype af et e-læringskursus samt foretaget en brugertest af prototypen. Det lykkedes at indgå aftale med SDU's afdeling for Universitetspædagogik angående brug af SDUs nyoprettede MOOC-plattform (2023): SDUxLearn til udviklingen af MYREs første MOOC prototype: *AI som læringspartner*. *AI som læringspartner* skal give brugeren den mest grundlæggende viden om kunstig intelligens (AI), som brugeren skal anvende løbende til at skabe et undervisningsforløb, hvor AI indgår.

Den primære målgruppe for MOOC'en er undervisere i alle led af uddannelseskæden, som vil anvende kunstig intelligens i et undervisningsforløb.

Denne rapport kortlægger og visualiserer testresultaterne af den første tidlige prototype. Testen skulle validere, at den valgte MOOC-plattform vil kunne bruges til videreudvikling af denne prototype og evt. fremtidige e-læringskurser. Testen har forholdt sig til brugervenlighed med fokus på brugernes oplevelse, behov for teknisk support, prototypens generelle overskuelighed og tilgængelighed. Derudover er i mindre grad undersøgt, hvad e-læringskurset skal kunne give brugerne af viden og nytteværdi for deres undervisning med kunstig intelligens som en læringspartner.

Respondenterne fik udleveret et link til prototypen, hvor de helt frit kunne tilgå prototypen. Herefter har de svaret på kvantitative og kvalitative spørgsmål i et online spørgeskema. De kvantitative spørgsmål var formuleret som udtalelser, som respondenterne besvarede med en 1-5 vurdering om hvorvidt de kunne være enige med udtalelsen eller ej. 1 stod for stærkt uenig, hvor 5 var stærkt enig. Spørgsmål A-F forholdt sig til brugervenlighed og spørgsmål G-M forholdt sig til det indholdsmæssige. De kvalitative spørgsmål blev besvaret via tekst, hvor respondenterne kunne tilføje yderligere kommentarer. Respondenterne havde alle en forbindelse til en institution i uddannelseskæden, konkret to grundskoler, to erhvervsgymnasier, en professionshøjskole og et universitet. Der blev indsamlet svar fra 11 respondenter.

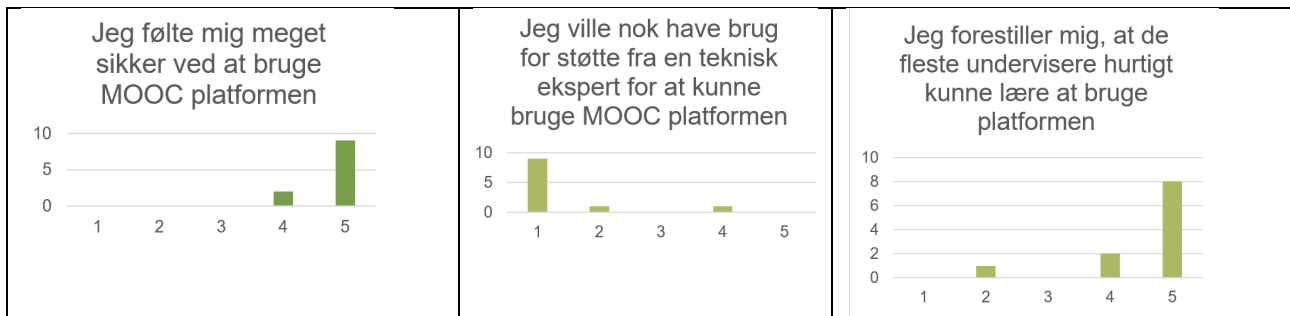
## Analyse

Analysen omhandler respondenternes svar om brugervenlighed, teknisk tryghed samt kvalitet af indholdet.

### Brugervenlighed

Alle respondenter føler sig sikre ved brug af platformen. Vi kan se på nedenstående graf at 9 ud af 11 respondenter har givet spørgsmålet et 5-tal, hvilket indikerer en god brugeroplevelse med hensyn til sikkerhed (Figur 1 til venstre).

Vi kan validere dette svar yderligere ved at sammenligne svarerne på et tillægsspørgsmål, hvor respondenterne er hovedsageligt stærkt uenig i, at de behøver teknisk hjælp fra en ekspert for at anvende MOOC platformen (Figur 1 i midten).



Figur 1. Brugervenlighed

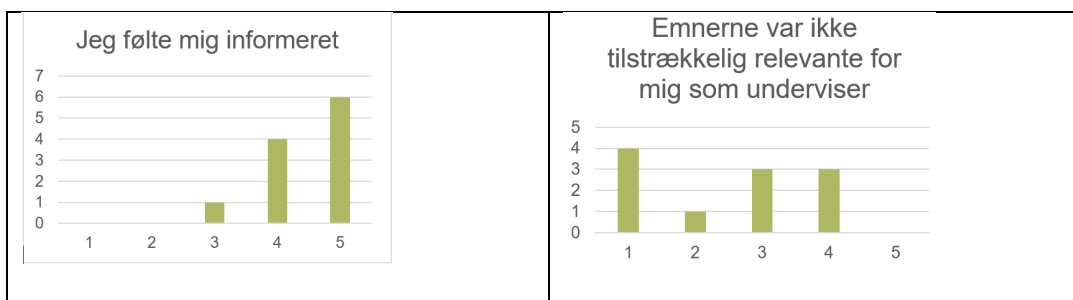
Yderligere kan vi se, at respondenterne mener, de fleste undervisere hurtigt vil kunne lære MOOC platformen (Figur 1 til højre).

Der er lidt tvetydige svar til tider hos respondenterne, hvilket kunne indikere, at spørgsmålene til tider ikke blev forstået til fulde.

Når vi dykker ned i respondenternes kvalitative svar i forhold til brugervenlighed, så kan vi se at nogle respondenter har haft problemer med at navigere rundt på platformen samt udføre den rigtige interaktion ved givne opgaver. Dette kan forklares ved, at respondenterne har tilgået en testserver, som ikke har den samme kraft som en offentlig server vil have. Svarene kan dog også tyde på, at der er udfordringer i forhold til grænseflade og layout, hvilket skal undersøges nærmere. Derudover var kunne opgaverne også kunne forenkles og gøres mere intuitive.

## Indholdet

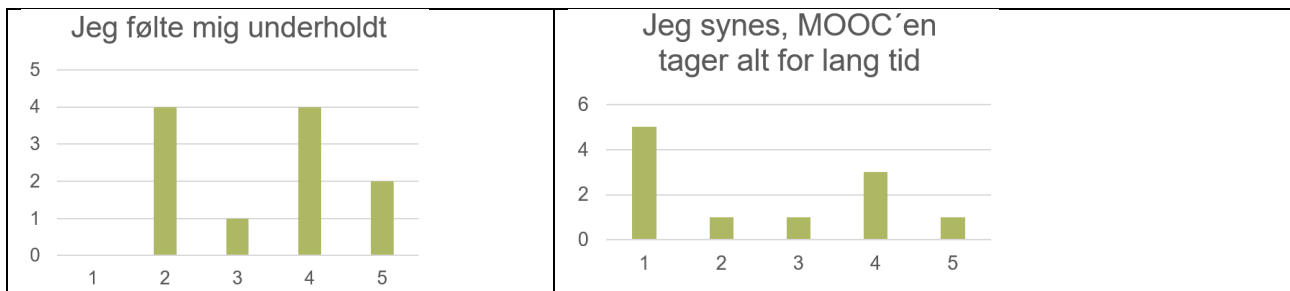
Vi kan se, at respondenterne i høj grad følte sig informeret, men at indholdets relevans er noget svingende i forhold til respondenterne som undervisere (Figur 2 til venstre og midt for). Det kan skyldes undervisernes forskellige behov ift. niveau af den uddannelse, de underviser på.



Figur 2. Om indhold og dets relevans

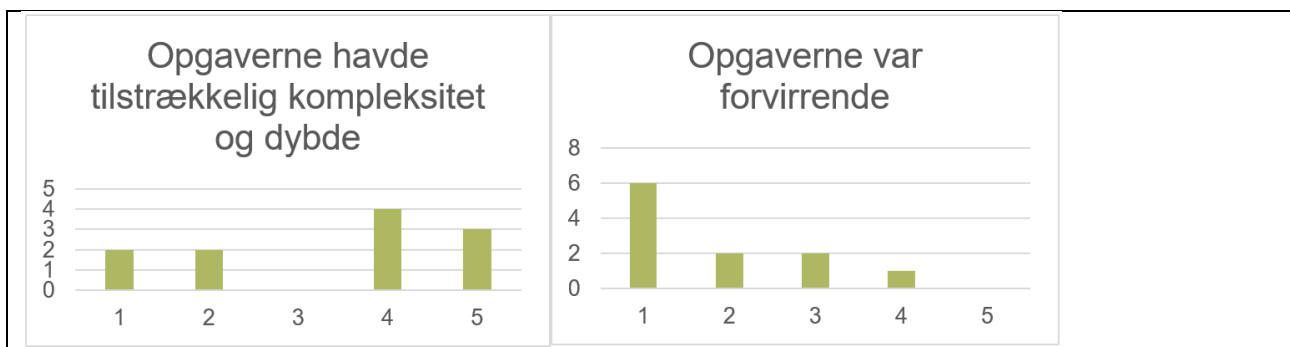
De forskellige faglige behov kan måske også forklare, hvorfor der var så blandede svar i forhold til underholdningsgraden (Figur 3 tv).

Hvis nu indholdet har været informerende, men ikke meningsgivende for nogle respondenter, så kan det måske været svært at opretholde motivation og lyst til at bevæge sig videre i materialet. Eller det kan begrundes med, at nogle respondenter syntes, at varigheden var lidt for lang, og de derfor har "kedet sig" til sidst (Figur 3 til højre).



Figur 3. Balancering af indholdet i forhold til forskellige målgrupper

Yderligere kan vi også se, at de indlagte opgaver fik en blandet modtagelse (se Figur 4).



Figur 4. Om opgaverne

Så der er meget som tyder på, at det indholdsmæssige ikke har været tilstrækkelig godt nok præsenteret.

## Forslag til forbedringer

Noget som vi også kan se i respondenternes forslag til forbedringer er, at indholdet har haltet. Nogle respondenter foreslår en større balance mellem teori og praksis med flere case-eksempler, hvilket også spiller sammen med andre respondenter, som gerne vil blive introduceret for flere praktiske tilgange og eksempler. Alt sammen indikerer et større ønske om mere anvendte læringsmetoder og undervisningsbeskrivelser. Dog nævner respondenterne ikke synderligt meget om strukturer, udover at de fleste var meget begejstret for introduktionsvideoerne, som indleder hvert afsnit. Derfor må vi gå ud fra, at strukturen og opbygningen er passende, da det virker til at brugervenligheden er høj.

Yderligere har vi fået anbefalinger om at (det som bruger ser), forbedre det indholdsmæssige og indarbejde varierede indholdstyper for at imødekomme forskellige læringsstile.

## Konklusion

Alt i alt kan vi konkludere at respondenterne var begejstret for platformen og prototypens opbygning, dog var der mangler på det indholdsmæssige samt det brugervenlige. Vores test skulle hovedsageligt give os et billede af brugervenligheden, validering af opbygning af struktur, pejling på indhold og test af opgavetyper.

## Næste Skridt

1. at indarbejde de vigtigste resultater fra testen
2. at udarbejde "AI som læringspartnerdelen" (det der er testet, er introduktion til generativ AI)
3. at tilføje referencer til værdifulde kilder om generativ AI
4. at supplere med links til konkrete undervisningsforløb.

## Læring af den foreløbige udviklingsproces

Udviklerteamet har gjort nogle foreløbige erfaringer med at udvikle MOOCs. Vi oplister herunder i punkter, som man skal holde sig for øje i de fremtidige MOOC-produktioner:

- Der skal afsættes tilstrækkelig tid til at udarbejde et professionelt manuskript.
- Enighed i gruppen om brug af litteratur.
- Tilstrækkelige ressourcer til udarbejdelse af grafik, simulationer og opgaver.
- Grafik på videoer skal passe med resten af prototypen.
- Test af teknisk kvalitet på videoer.
- Der skal sættes tid af til en grundig sprogredigering i prototypen.