



Quizzer. Neue Szenarien für das Spielbasierte Lernen

1. Background
2. Standortbestimmung E-Learning
3. Das Quizzer-Szenario
4. Technische Umsetzung
5. Ausblick

14/03 2008 Quizzer GML² 2008 | Michael A. Herzog • Christian Kiefer | FHTW Berlin • Forschungsgruppe INKA



1

Background

► Projekte und Aktivitäten

14/03 2008 Quizzer GML² 2008 | Michael A. Herzog • Christian Kiefer | FHTW Berlin • Forschungsgruppe INKA

BACKGROUND

- »vbc.studiolab« TUB + FHTW Berlin
- Content-Entwicklung für MBI-/CS-Kurse
- Prozessengineering im Medienbereich



14/03 2008 Quizzer GML² 2008 | Michael A. Herzog • Christian Kiefer | FHTW Berlin • Forschungsgruppe INKA







VGU Virtual Global University
School of Business Informatics
www.vg-u.de

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Background • Virtual Global University Seite 4



Prostgraduate course »Mobile Computing«

Workload: ~250 Stunden Blended Learning

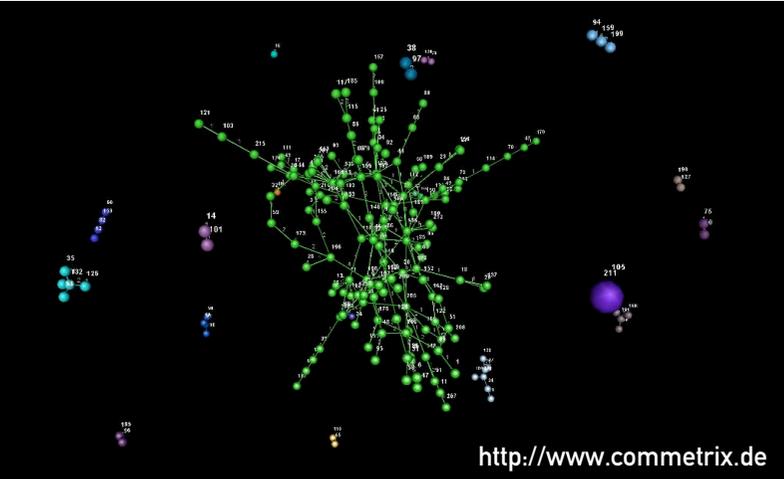
25 Wochen á 10 Stunden

- ▶ 2 h Präsenzlehre Vorlesung
- ▶ 2 h Rechnerübungen
- ▶ 4 h E-Learning
- ▶ 2 h Mobile Learning.

Weitere Infos:
<http://inka.fhtw-berlin.de/moco/>



14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Background • Mobile Computing Seite 5

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Background • Commetrix Seite 6



Nickname Suchen

E-Mail oder Nickname Login

Login merken Passwort vergessen? Anmelden

Start Räume Mitglieder Gruppen Events



Chatte und telefoniere mit Freunden in 3D

- Deine Figur gestalten
- Live Events in 3D erleben
- Gemeinsam Videos schauen

Jetzt Anmelden!

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Background • Commetrix Seite 7







KULTUR UND INFORMATIK – VISUELLE KOMMUNIKATION
10. MAI 2007

WIRELESS COMMUNICATION AND INFORMATION
11. & 12. OKTOBER 2007

MEDIENPRODUKTION BERLIN 2007
EXPANSION UND MOBILITÄT – GEGENSTÄNDLICHE, TECHNISCHE UND NEUE ANWENDUNGEN
7. DEZEMBER 2007

Vormerken!

- ▶ 23. Mai 2008
- ▶ Kultur und Informatik: Informationssysteme
- ▶ <http://inka.fhtw-berlin.de>

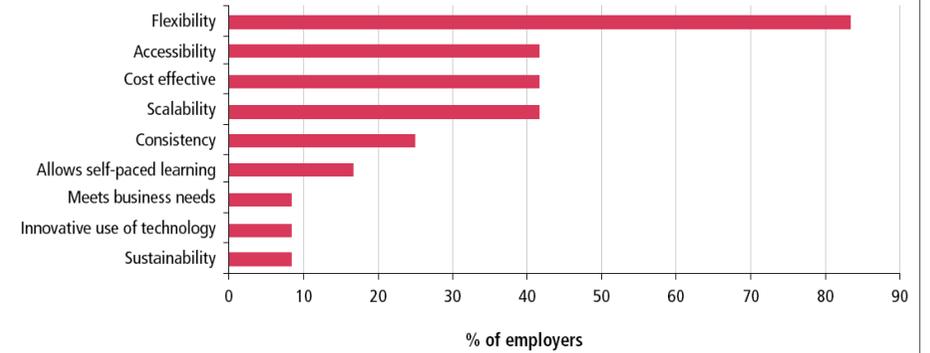
14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Background • Konferenzen Seite 8

2

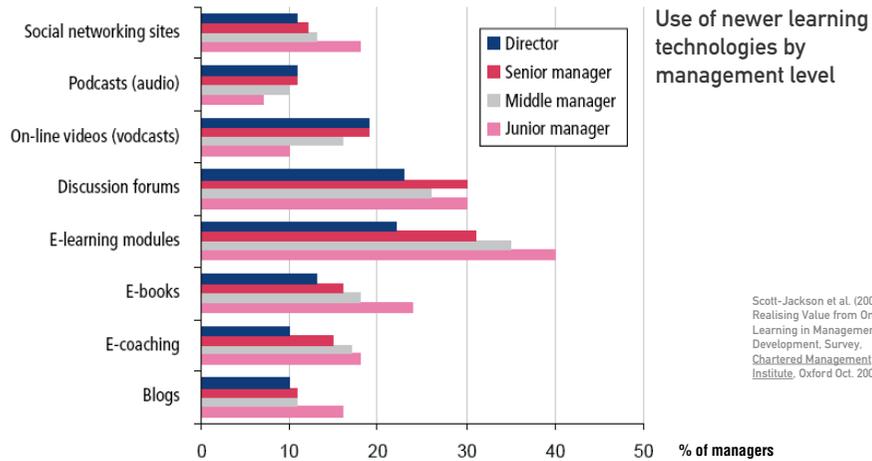
Standortbestimmung E-Learning

► Zur Genese des elektronisch unterstützten Lernens

Key advantages of Online-Learning (n=998)

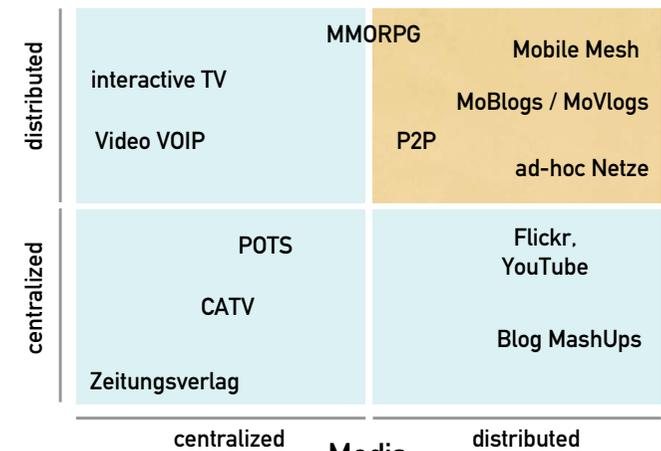


Scott-Jackson et al. (2007): Realising Value from On-Line Learning in Management Development. Survey, Chartered Management Institute, Oxford Oct. 2007



Scott-Jackson et al. (2007): Realising Value from On-Line Learning in Management Development. Survey, Chartered Management Institute, Oxford Oct. 2007

Technology

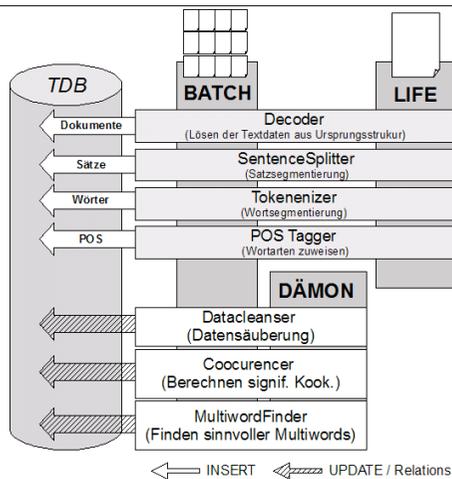
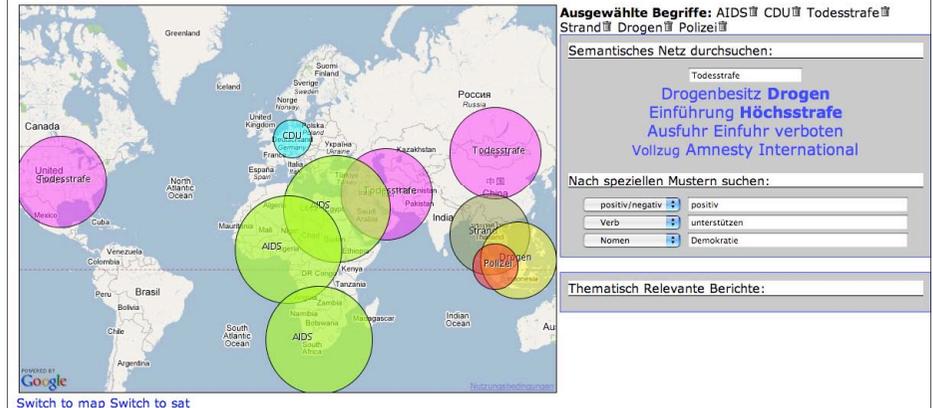


Nach: F. Brody: Zwischen Web 2.0 und Web 3.0, MP2007 Berlin

	Driver	
Web	Media Owner	Extend into Internet
Web 2.0	User	User Generated Content
Web 3.0	Content	Semantic Network

Quelle: F. Brody: Zwischen Web 2.0 und Web 3.0, MP2007 Berlin

The Tourist MindNet



Begriff hinzufügen:

a) Im Tourist-MindNet suchen

Thailand

Strand essen Sextourismus König Bier
Ladyboy Chili ausgehen auswandern billig

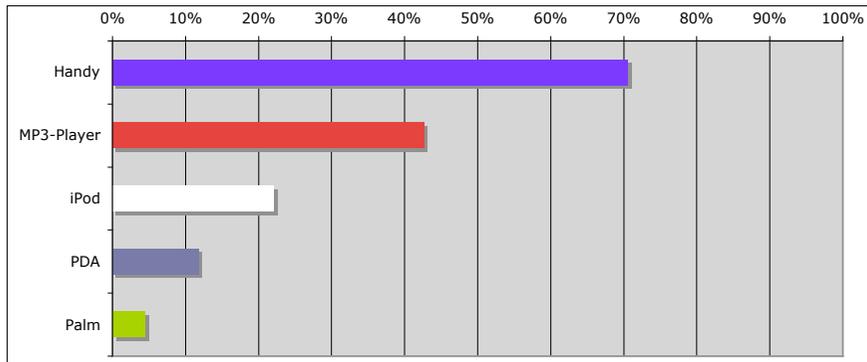
Chiang Mai surfen Elefant Phuket
Tsunami Kriminalität tauchen Fisch
Singapur Putsch JJ Market Bangkok

<http://projekte.f4.fhtw-berlin.de:8080/s0508199-app1/>

	Driver	
Web	Media Owner	Extend into Internet
Web 2.0	User	User Generated Content
Web 3.0	Content	Semantic Network

Quelle: F. Brody: Zwischen Web 2.0 und Web 3.0, MP2007 Berlin

Nutzung mobiler Endgeräte



Feldstudie Mobile Learning (2005-2007), n=68

User-Generated Learning Content!

Quizzer

Startseite Mein Quizzer Quiz Generator Community Service Forum



Portal zum spielbasierten Lernen innerhalb einer virtuellen Community (»Serious Games«)

- ▶ Neue Zielgruppen erreichen
- ▶ Content einfach erstellen
- ▶ Unterhaltend und effektiv lernen

Was bieten etablierte Systemansätze?

- ▶ LMS
 - Rechtesystem
- ▶ E-Learning Autorentools
 - Kosten und Verbreitung
- ▶ Quiz-Portale
 - Quiz-Verwaltung, Präsentation
 - Kein Fokus auf Lernen oder Austausch
- ▶ Mobile Quiz-Spiele
 - Hardware, Kosten
- ▶ Spielcharakter?

Kernkriterien für den Erfolg

- ▶ Einfache und schnelle Herstellung optisch anspruchsvoller Quiz
- ▶ Möglichkeiten eines ausführlichen Feedbacks
- ▶ Gezieltes Spielen von Themengebieten
- ▶ Möglichkeit zur Kooperation
- ▶ Motivieren über Wettbewerb



Quizzer Startseite Mein Quizzer Quiz-Generator Community Service Forum

Startseite
 Willkommen bei Quizzer
 News
 Wettbewerbe
 Guided Tour

Help-Center
 Neue Quiz-Kataloge erstellen
 Gruppen erstellen und verwalten
 Fragen für E-Learning Konzipieren
 Grafische Hintergründe erstellen
 Kataloge für die Suche optimieren
 Videos für den Einsatz in Quizzer vorbereiten

Werbung


Freunde online

Michael	
Jürgen	
Liliana	
Maria	
Theresa	
Arian	
Sven	
Sandra	
Andreas Fo	
Andreas Fo	

Wie werden in Java Variablen deklariert?

A var a: Number;
 B int a;
 C Integer a;
 D variable a;

Mary 3/6 Pravin 3/6

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Quizzer-Szenario • Spielmodus Seite 25

Quizzer Startseite Mein Quizzer Quiz-Generator Community Service Forum

Startseite
 Willkommen bei Quizzer
 News
 Wettbewerbe
 Guided Tour

Help-Center
 Neue Quiz-Kataloge erstellen
 Gruppen erstellen und verwalten
 Fragen für E-Learning Konzipieren
 Grafische Hintergründe erstellen
 Kataloge für die Suche optimieren
 Videos für den Einsatz in Quizzer vorbereiten

Werbung


Freunde online

Michael	
Jürgen	
Liliana	
Maria	
Theresa	
Arian	
Sven	
Sandra	
Andreas Fo	
Andreas Fo	

Quiz-Frage anlegen

Bitte geben Sie hier die Frage ein: Fragen-Typ: Single-Choice Multiple-Choice

Bitte geben Sie hier die Antwortmöglichkeiten ein und markieren Sie die korrekte Antwort: Richtig:

Antwort 1:
 Antwort 2:
 Antwort 3:
 Antwort 4:
 Antwort 5:

Bitte geben Sie hier ein Feedback auf die Antworten ein:

Feedback „Korrekt“:
 Feedback „Falsch“:
 Erklärung:
 Feedback-Medien:

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Quizzer-Szenario • Fragen anlegen Seite 26

Quizzer Startseite Mein Quizzer Quiz-Generator Community Service Forum

Mein Quizzer
 Wettbewerb
 Profil
 Gruppen und Freunde
 Statistiken

Help-Center
 Neue Quiz-Kataloge erstellen
 Gruppen erstellen und verwalten
 Fragen für E-Learning Konzipieren
 Grafische Hintergründe erstellen
 Kataloge für die Suche optimieren
 Videos für den Einsatz in Quizzer vorbereiten

Werbung


Freunde online

Michael	
Jürgen	
Liliana	
Maria	
Theresa	
Arian	
Sven	
Sandra	
Andreas Fo	
Andreas Fo	

Quiz-Resultate

In dem Quiz haben Sie folgende Fragen beantwortet:

Frage	Resultat	Informationen	Aktionen
1. Wie ist der Fachausdruck Lernen anhand von Spielen?	<input checked="" type="radio"/>		
2. Wie heißt ein weit verbreitetes Open Source Learning Management...	<input checked="" type="radio"/>		
3. Wie werden Variablen in Java deklariert?	<input checked="" type="radio"/>		
4. Zu welcher Form des Lernens gehört das Karteikartenprinzip?	<input checked="" type="radio"/>		
5. Wie heißen die Standard zum Austausch von Lerninhalten mit Learning ...	<input checked="" type="radio"/>		
6. Was versteht man unter Blended Learning?	<input checked="" type="radio"/>		
7. Was versteht man unter Blended Learning?	<input checked="" type="radio"/>		

Legende anzeigen

Resultat: Korrekt beantwortet; Gegner korrekt beantwortet; Falsch beantwortet

Informationen: Fragethema bei Wikipedia; Fragethema bei delicious.us; Fragethema bei YouTube

Aktionen: Quiz-Frage melden; Quizfrage kommentieren/Infos erweitern; Quizfrage bewerten

14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Quizzer-Szenario • Ergebnisse Seite 27

Mobile Nutzung

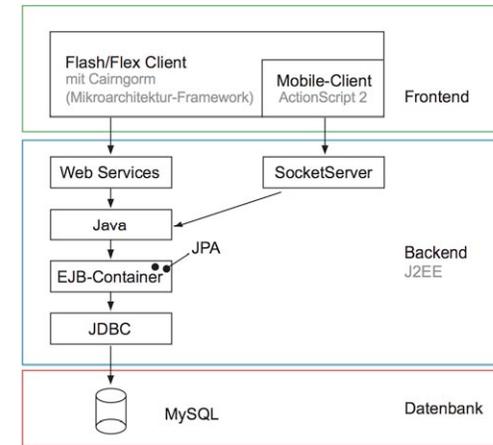


14/03 2008 Quizzer Michael A. Herzog • Christian Kiefer Quizzer-Szenario • Mobile Spielmodus Seite 28

4

Technische Umsetzung

- ▶ Technologien
- ▶ Systemarchitektur



Wesentliche Funktionen des Prototypen

- ▶ Fragen, Gruppen, Kataloge und Wettbewerbe sehr einfach anlegen.
- ▶ Quiz spielen
 - Single- und Multiple-Choice
 - alleine oder gegeneinander
 - simultan oder zeitversetzt
 - auf stationären oder mobilen Geräten
- ▶ Statistiken zu den gespielten Quiz einsehen.



5

Ausblick

- ▶ Erweiterungsmöglichkeiten
- ▶ Einsatz und Integration

Erweiterungspotential

- ▶ Erweiterung um kollaborative Tools in Form von Chats und Foren
- ▶ Erweiterung um weitere Lerninteraktionstypen
- ▶ Personalisierbare Avatare
- ▶ Turniermodus für zusätzliche Motivation
- ▶ Tool zur Erstellung mehrseitiger Feedbacks (~Micro-E-Learning-Kurse)
- ▶ Einbindung von Quizzer als Web-Service für Lernportale (z.B. LMS)



14/03 2008 Quizzer

Michael A. Herzog • Christian Kiefer

Ausblick • Einsatz und Integration

Seite 34

Quizzer.
Neue Szenarien für das
Spielbasierte Lernen

▶ <http://inka.fhtw-berlin.de>

14/03 2008 Quizzer

GML² 2008 | Michael A. Herzog • Christian Kiefer | FHTW Berlin • Forschungsgruppe INKA