

Ein webbasiertes Quizspiel für digitales Lehren und selbstgesteuertes Lernen

PROBLEMSTELLUNG UND ZIELE

Spielerisches Lernen und Feedback unabhängig von Gerät, Zeit und Ort

- Intuitives und wirksames Lerntool
- Gemeinsam lernen und motivieren
- Individuellen Lernstand verfolgen



STUDIERENDE

- ✓ Spielspaß und Lernmotivation
- ✓ Rundenbasierte Duelle
- ✓ Lernverlauf und Bestenliste

DOZIERENDE

- ✓ Kursverwaltung und -betreuung
- ✓ Anonymisierte Lernstatistiken
- ✓ Eigene Kategorien und Fragen

FORSCHENDE

- ✓ Evaluation der Lernförderlichkeit
- ✓ Testung von Spiel-Funktionen
- ✓ Studienverwaltung

METHODE

3 Experimentelle Studien
279 Teilnehmende

Konzeption & Prototyping

Pilotierung

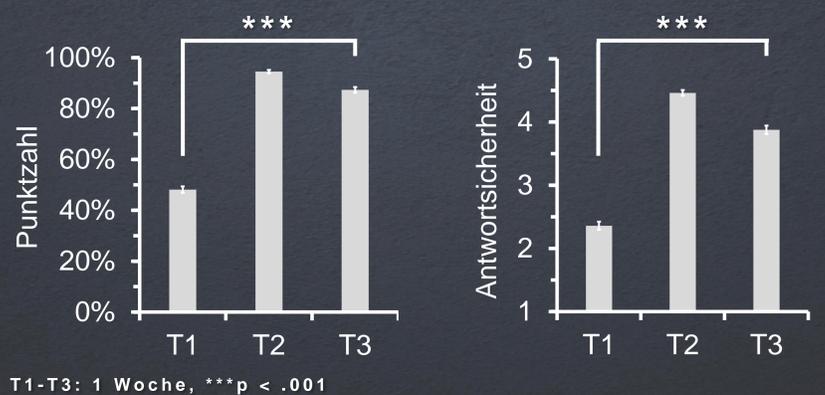
Spezifische Adaptation

Iterative Optimierung

Sukzessive Verstetigung

RESULTATE

- Langfristiger Zuwachs von generellem und fachspezifischem Wissen
- Ähnliche Lerneffekte in kontrollierten und mobilen Lernsettings
- Attraktives und interessantes Lerntool



Literaturangaben

Rüth, M., Breuer, J., Zimmermann, D., & Kaspar, K. (2021). The effects of different feedback types on learning with mobile quiz apps. *Frontiers in Psychology*, 12, 665144.
 Rüth, M., Breuer, J., Morten, T., & Kaspar, K. (2020). Bedeutet mehr Feedback auch mehr lernen? Die Wirkung von erweitertem und korrigierendem Feedback in einem digitalen Quizspiel auf die Lernleistung. In K. Kaspar, M. Becker Mrotzek, S. Hofhues, J. König & D. Schmeinck (Hrsg.), *Bildung, Schule, Digitalisierung*. Münster: Waxmann.

Marco Rüth und Prof. Dr. Dr. Kai Kaspar
 Department Psychologie, Universität zu Köln
 Kontakt: marco.rueth@uni-koeln.de