

Die HörsaalSpiel-App

Sie sind auf der Suche nach einer interaktiven Möglichkeit den Wissenstand Ihrer Studierenden abzufragen? Sie möchten die Wiederholung klausurrelevanter Inhalte anregender gestalten, oder Gruppen zur Diskussion anregen, in denen sie sich selbst Lösungswege erarbeiten? Dann haben sie in der HörsaalSpiel-App das geeignete Mittel hierzu gefunden.

Um die HörsaalSpiel-App nutzen zu können, Klicken Sie bitte als Erstes auf die unten genannte Website:

www.hoersaalspiel.uni-goettingen.de

Anschließend, erfolgt im zweiten Schritt eine notwendige Registrierung mittels Ihrer persönlich vorhandenen GWDG-Kennung. Benutzername und Kennwort entsprechen hier den vertrauten Einlogdaten.



Anmelden

Benutzername:

Passwort:

Nach erfolgreichem Login kann die Spielauswahl getätigt werden. Hierbei haben Sie die Möglichkeit ein *Neues Spiel* zu erstellen oder zwischen den Optionen das alte Spiel *starten*, *bearbeiten* oder *löschen* zu wählen.

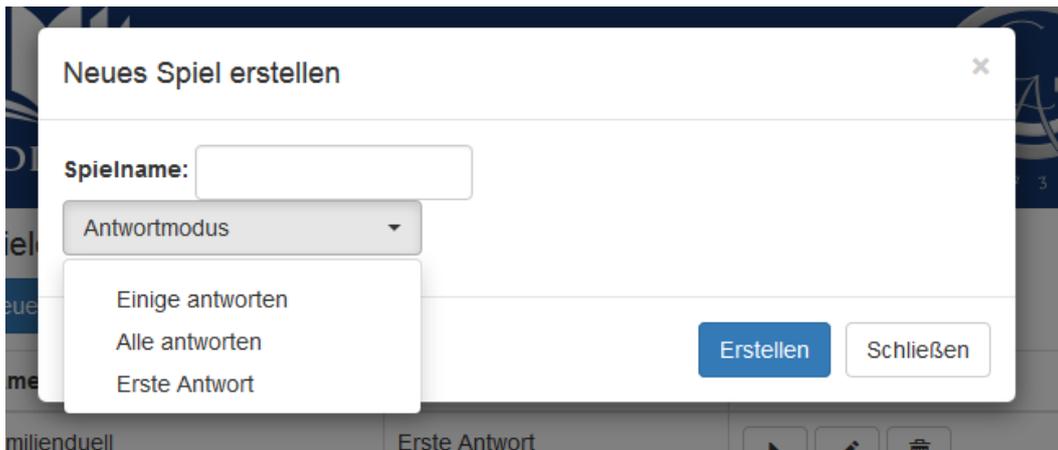


Spielauswahl

Name	Antwortmodus	Funktionen Start Löschen
Familienduell	Erste Antwort	<input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Klausurwiederholung	Alle antworten	<input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="🗑️"/>
Grammatikduell	Alle antworten	<input type="button" value="▶"/> <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Erstellen eines neuen Spiels

Hierzu zu nutzen Sie bitte die Funktion: *Neues Spiel* und benennen dieses Spiel.



In derselben Maske muss auch der, dem Spiel zu Grunde liegende, Antwortmodus bestimmt werden. An dieser Stelle kann zwischen *einige*, *alle* oder *erste Antwort* gewählt werden. Bei dem Antwortmodus *Einige antworten* kann im folgenden Schritt eine Mindestanzahl der abzugebenden Antworten festgelegt werden. Um das problemlose Durchführen eines Spiels zu ermöglichen, reicht in diesem Fall eine Anzahl von z.B. 10 abzugebenden Antworten. Auf diese Weise kann eine entsprechende Dunkelziffer von „nicht-antwortenden“ Teilnehmenden eingearbeitet werden. Die zweite Möglichkeit umfasst *alle Antworten* der Teilnehmer. Dies vermeidet z.B. bei Wissensabfragen der Studierenden Verzerrungen, die durch besonders schnelle oder gute Studierende entstehen. Des Weiteren besteht die Möglichkeit das nur die zuerst abgebende Antwort zählt, indem der Modus *Erste Antwort* gewählt wird. Bei diesem Modus wird die zuerst gegebene Antwort z.B. durch den Spielführer einer Gruppe gezählt; mit diesem Modus können Diskussionen zur Lösung der Frage angeregt werden. Die Anzahl der Gruppen kann bei dem Starten des Spieles je Durchgang individuell bestimmt werden.

Zur Speicherung ihrer Auswahl und um mit der Gestaltung des Inhalts zu beginnen, drücken Sie abschließend bitte auf „*Erstellen*“. Das Spiel wird so auch automatisch gespeichert.

Nun erscheint die folgende Darstellung:

Spielkonfiguration vom Spiel: Darstellung

Spielname:
Antwortmodus:
Anzahl Spieler die antworten:

Punkte	Erste Kategorie	+
10	Leer	
+		

Mit dem „+“-Symbol fügen Sie eine neue Kategorie oder einen Schwierigkeitsgrad hinzu. Für die Unterteilung der unterschiedlichen Kategorien kann z.B. eine Einteilung in Vorlesungskapitel erfolgen.

Den Schwierigkeitsgrad legen Sie mit einer frei gestaltbaren Punkteabstufung fest. Je nach Schwierigkeitsgrad kann so, eine hiermit übereinstimmende, Punktzahl festgelegt werden. Je höher hierbei der zu erzielende Punktwert, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad. In beiden Fällen kann eine beliebige Anzahl an Kategorien oder Schwierigkeitsstufen gestaltet werden.

Mit einem Klick auf das Feld „Leer“ können Sie im Anschluss die zu beantwortenden Fragen erstellen. Hierbei stehen die Fragetypen *Single-Choice*, *Multiple-Choice* oder *Freitext* zur Verfügung.

Wie anhand der Darstellung zu sehen ist, müssen die Antwortmöglichkeiten direkt angegeben werden. Wird eine neue Antwortmöglichkeit hinzugefügt, so erscheint rechts direkt ein Regler, der auf Rot (= falsche Antwort) oder Grün (= richtige Antwort) gestellt werden kann. Sollten Sie für ihre Fragestellungen z.B. Modellabbildungen oder Formeln benötigen, können diese in Form eines Bildes direkt hochgeladen werden. Zur Nutzung dieser Funktion können Sie ein beliebiges Bild von ihrem Laufwerk hochladen. Kleiner Tipp: Denken Sie hierbei bitte an eine qualitativ hochwertige Auflösung des Bildes. Abschließen gilt wie immer: Speichern nicht vergessen!

Ablauf des Spieles:

Sobald Sie ihr Spiel gestaltet haben, kann es direkt losgehen. Einfach das entsprechende Spiel starten und die Anzahl der Teams auswählen. Im Anschluss können sich die Teilnehmenden per Link oder QR-Code einer Gruppe zuordnen. Nachfolgend, können die Gruppen im Wechsel Fragen auswählen und beantworten. Hierbei nimmt der Lehrende die Rolle des Spielmasters ein. Zu beachten ist, dass Freitextaufgaben im Anschluss durch den Lehrenden aufgelöst und bewertet werden müssen. Eine Vergabe von Teilpunkten ist hierbei nicht vorgesehen. Können Fragen einer Gruppe nicht beantwortet

werden, besteht die Möglichkeit der Weiterleitung zu einer weiteren Gruppe. Diese kann durch die richtige Beantwortung der Fragen jedoch keine weiteren Extrapunkte erzielen.