

# Quizmaster App

*Semantisches Skript*

ROLES:

HR: HUMANOIDER ROBOTER ●→  
LP: LEHRPERSON ●→  
ST: STUDENT ●→

PROPS:

HS: Hörsaal (drinnen, eventuell mit Bühne?)  
HT: Hörsaaltechnologien  
QZ: QUIZ ●→  
FW: Fachwissen (Wert)

GOAL: Wissenserwerb

SCENES:

ENTRY-CONDITION: FW=x

ST sitzt in HS
HR steht im HS
LP aktiviert HR
HR präsentiert, kontrolliert QZ
ST <> ST kollaborieren
LP assistiert ST
HR beendet QZ
HR wird deaktiviert (optional)

LEAVE\_CONDITION: FW= y; y >x

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Philipps

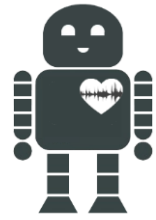


Universität  
Marburg

LET

# Project H.E.A.R.T. Quizmaster App

---



## FRAMES

### ●→ HR (HUMANOIDER ROBOTER)

HR hat einen Ladestand-Wert von  $\geq 30$  min

HR ist vorbereitet (notwendige Apps hochgeladen, ...)

HR ist über das WLAN mit dem Internet verbunden

HR-Tabletanzeige wird über HÖRSAALTECHNOLOGIEN (PC, Leinwand) angezeigt

### ●→ LP (LEHRPERSON)

LP ist vorbereitet

LP ist auf dem aktuellen Stand

LP ist didaktisch gut ausgebildet

LP ist motiviert

LP kann mit HR umgehen ( $\geq$  hoch- und runterfahren, Apps starten und ggfs. beenden)

### ●→ ST (STUDENT)

ST ist gut vorbereitet

ST motiviert

ST hat didigital Endgeräte dabei

### ●→ QUIZ

Quiz sind beispielhaften Klausurfragen/-aufgaben

Quiz bietet Lösungen und Erklärungen der Fragen/Aufgaben

Quiz ist kompetenzorientiert

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Philipps



Universität  
Marburg

LET 