

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

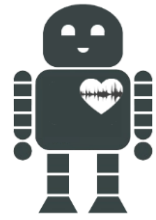
Philipps



Universität
Marburg

LET

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



FRAMES

●→ HR (HUMANOIDER ROBOTER)

HR hat einen Ladestand-Wert von ≥ 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 digitales Endgerät 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 