



Game Based Mobile Learning

1. E-Learning Trends
2. Das Quizzer-Szenario
3. Technische Umsetzung

07/05 2008 Game Based M-Learning Europawoche 2008 | Michael A. Herzog | FHTW Berlin • FG INKA

1

E-Learning Trends

▶ Elektronisch unterstütztes Lernen zwischen Web 2.0 und Web 3.0

07/05 2008 Game Based M-Learning Europawoche 2008 | Michael A. Herzog | FHTW Berlin • FG INKA

Technology	distributed	interactive TV Video VOIP MMORPG	Mobile Mesh MoBlogs / MoVlogs P2P ad-hoc Networks
	centralized	POTS CATV Paper publisher	Flickr, YouTube Blog MashUps
		centralized	distributed

Media

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

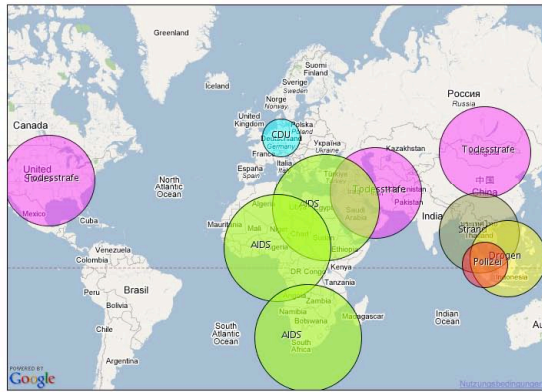
07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Trends • Der Weg zum Web 3.0 Seite 3

	Driver	
Web 1.0	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

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Trends • Der Weg zum Web 3.0 Seite 4

The Tourist MindNet



Ausgewählte Begriffe: AIDS, CDU, Todesstrafe, Strand, Drogen, Polizei

Semantisches Netz durchsuchen:

Todesstrafe
Drogenbesitz Drogen
Einführung Höchststrafe
Ausfuhr Einfuhr verboten
Volzug Amnesty International

Nach speziellen Mustern suchen:

positiv/negativ: positiv
 Verb: unterstützen
 Nomen: Demokratie

Thematisch Relevante Berichte:

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

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/>

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Trends • Semantic text mining • MindNet Seite 6

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Trends • EDU 3.0 Projekte Seite 7

Mobile Marktentwicklung

The mobile internet

- ▶ 2.6 Milliarden Mobiltelefone weltweit (2/2007)
- ▶ 19 Milliarden US\$ wurden bereits 2005 für Mobile Content investiert. Für 2009 werden Ausgaben für Mobile Content von 45 Milliarden US\$ jährlich prognostiziert
- ▶ GSM Netzabdeckung erreicht inzwischen 79 % der Weltbevölkerung
- ▶ 230 Mio MP3 Player Verkäufe weltweit in 2007

During 2005, the world-wide number of phone users connected to the internet exceeded the number connected from a PC

Quellen: MDA, Vodafone UK, Gartner, Informa Telecoms, Morgan Stanley, Netsize, Bango, Kukulska-Hulme & Traxler 2005, MIC Taiwan 2006, iSupply 2007

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Trends • Umfeld • Mobile Market Seite 8

2

Das Quizzer-Szenario

► User generated Game Based EDU Content

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

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 Fö		

Wie werden in Java variablen deklariert?

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

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Quizzer-Szenario • Spielmodus Seite 11

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 Fö		

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: Medien auswählen

weitere Frage Veröffentlichen

07/05 2008 Game Based M-Learning M. A. Herzog Quizzer-Szenario • Fragen anlegen Seite 12

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 Quizzern vorbereiten

Quiz-Resultate

In dem Quiz haben Sie folgende Fragen beantwortet:

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

Legende anzeigen

Resultat:

- Korrekt beantwortet:
- Gegner korrekt beantwortet:
- Falsch beantwortet:

Informationen:

- Fragesthema bei Wikipedia
- Fragesthema bei delicio.us
- Fragesthema bei YouTube

Aktionen:

- Quiz-Frage melden
- Quizfrage kommentieren/Infos erweitern
- Quizfrage bewerten

[weitere Frage](#) [Veröffentlichen](#)

Werbung

Freunde online

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

07/05 2008 **Game Based M-Learning** M. A. Herzog Quizzer-Szenario • Ergebnisse Seite 13

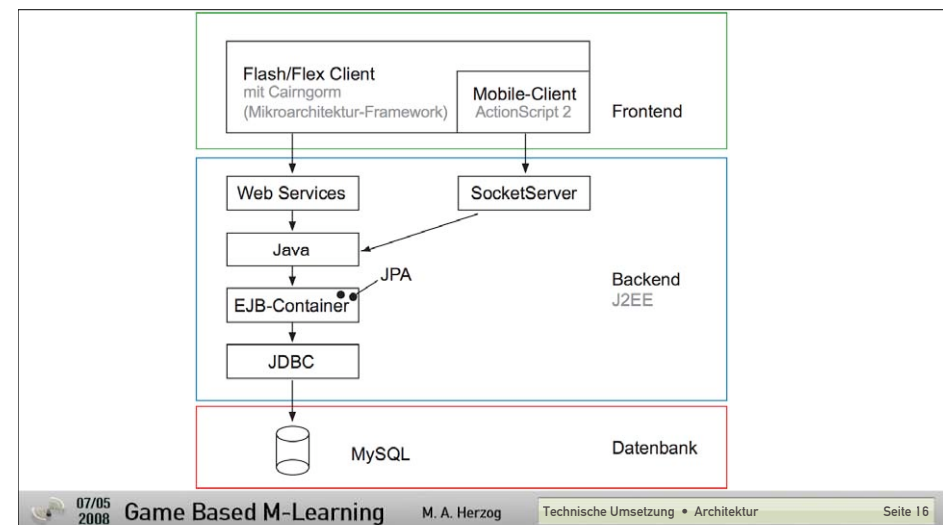
Mobile Nutzung

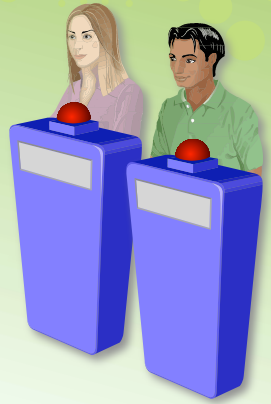
07/05 2008 **Game Based M-Learning** M. A. Herzog Quizzer-Szenario • Mobiler Spielmodus Seite 14

3 Technische Umsetzung

Technologien
Systemarchitektur

07/05 2008 **Game Based M-Learning** Europawoche 2008 | Michael A. Herzog | FHTW Berlin • FG INKA





Game Based Mobile Learning

Mehr dazu unter:
<http://inka.fhtw-berlin.de/herzog>



07/05
2008

Game Based M-Learning

Europawoche 2008 | Michael A. Herzog | FHTW Berlin • FG INKA