

Abschlussbericht

„Quiz-Doc“ - Soziales Serious Game als Pilotprojekt in der Zahnmedizin

Dr. med. dent. Anne Barbara Rittich MME

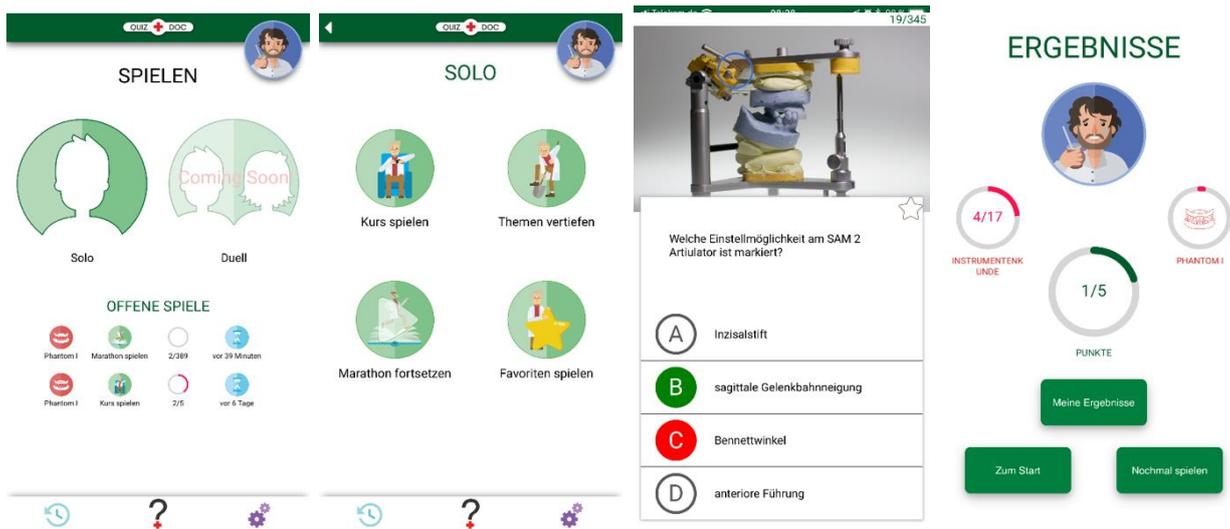
Ziel des Projektes

Ziel des Projektes war die Programmierung und Fertigstellung einer QuizApp für Studierende der Zahnmedizin zum Selbststudium und für Blended Learning Konzepte, sowie die Einbindung in eine Studie zur Ermittlung des Mehrwertes der App für die zahnmedizinische Ausbildung

Umsetzung

Die Spiele-App Quiz-Doc wurde erstellt um gelernte Fakten zu trainieren, zu verankern und um sich selbst bzw. das eigene Wissen abfragen zu können. Sie wurde in Kooperation zwischen der Klinik für Zahnärztliche Prothetik und dem Audiovisuellen Medienzentrum der Uniklinik RWTH Aachen programmiert unter Einbeziehung der Studierenden und Lehrenden.

Die App hat verschiedene Spielmodi, in denen die Spieler entweder alle Fragen der App nacheinander spielen, bestimmte Themen vertiefen oder über mehrere Themen hinweg spielen können. Die Fragen der App sind im Singlechoice Format formuliert. Zu jeder Frage gibt es vier Auswahlmöglichkeiten und nur eine richtige Antwortmöglichkeit. Es wurden entsprechend Bilder und Grafiken in einzelne Fragen integriert. Nach jeder Frage erhalten die Spielenden ein Feedback zu der Frage mit einer Erklärung. Die Spielenden haben außerdem die Möglichkeiten das eigene Profil mit einem vorgefertigten Avatar zu individualisieren und ausgewählte Fragen zu ihren Favoriten hinzuzufügen um sie erneut gezielt spielen bzw. trainieren zu können. Darüber hinaus verändern die Avatare je nach Spielergebnis ihr Äußeres von fröhlich zu traurig um die Identifikation der Lernenden mit ihnen zu verstärken.



Für die Ermittlung des Mehrwertes wurden die Studierenden des dritten Semesters randomisiert und anonymisiert in zwei Gruppen unterteilt, bei der die erste Gruppe die QuizApp nutzte und die zweite Gruppe die Fragen in Papierform.

Es fanden formative Prae- und Posttests, sowie Evaluationen statt. Die Studie wurde über zwei Jahre durchgeführt.

Fazit und weiteres Vorgehen

Die App wurde dank der Förderung durch den Stifterverband konzipiert und entwickelt. Sie kann nun von den Studierenden für die bisher eingebundenen Kurse genutzt werden. Ziel des Projektes war nicht nur die Entwicklung der App sondern auch die Untersuchung der Akzeptanz durch Studierenden und die quantitative Analyse des mit QuizDoc erlangten Wissens durch die Studierenden. Die Ergebnisse der Studie werden zu diesem Zeitpunkt noch ausgewertet.

Die App wird zurzeit noch weiterentwickelt um neue Spielmodi, neue Fragetypen und weitere Kurse zu integrieren.

Es ist auch eine Erweiterung der App auf weitere Fachgebiete und Fakultäten geplant.