

BAUHAUS.JOURNAL ONLINE

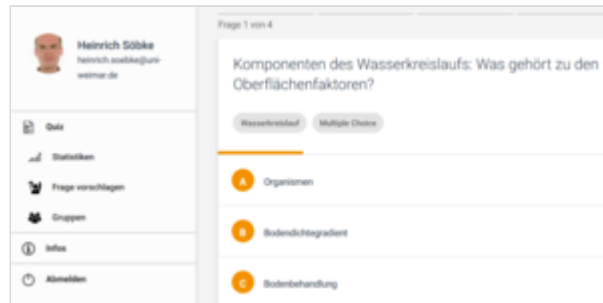
Erstellt: **18. Januar 2018**

[Gelungener Testlauf: Professur Siedlungswasserwirtschaft etabliert innovative Lern-App](#)

Mit Beginn des Wintersemesters 2017/18 wurde das Online-Lern-Spiel »Uni Weimar Quiz App« erfolgreich in den Studiengängen Bauingenieurwesen [Konstruktion Umwelt Baustoffe] und Umweltingenieurwissenschaften eingeführt. Bereits im ersten Monat lösten die Studierenden 8.000 Quiz-Fragen und vertieften dabei spielerisch ihr Fachwissen.

Spaß haben und dabei gleichzeitig lernen? Das geht: Anstatt Faktenwissen stur auswendig zu pauken, wiederholen Weimarer Studierende Lehrinhalte in dem von Prof. Dr. Jörg Londong geleiteten **Kurs »Siedlungswasserwirtschaft«** mithilfe einer App. »Das Prinzip funktioniert ähnlich wie bei Quizduell«, berichtet Umweltingenieurstudent Christopher Rettschlag. »Zwei Studierende treten online gegeneinander an und messen ihr Wissen beispielsweise in der Kategorie Regenwasserbehandlung. Ziel ist es, möglichst viele Fragen innerhalb kürzester Zeit richtig zu beantworten und seinen virtuellen Gegner zu schlagen«.

Pro Duell beantworten die Studierenden jeweils dreimal vier Multiple-Choice-Fragen. Für jede Frage haben die Spieler 20 Sekunden Zeit. Wer das Duell für sich entscheidet, sammelt online wertvolle Punkte und erhält im Gegenzug zusätzliche Probeklausuren oder kann sogar eine Prüfungsvorleistung ersetzen. »Ich bin eigentlich kein Zocker, aber die App hat unter meinen Kommilitonen und mir schon ein kleines Wettbewerbsfieber ausgelöst«, erzählt Christopher. Der 27-Jährige Masterstudent schätzt besonders die Effizienz von **»Uni Weimar Quiz App«**: »Mithilfe des Online-Quiz kann ich den Prüfungsstoff spielerisch in meinen Alltag integrieren«.



Beispielfrage der »Uni Weimar Quiz App« (Screenshot: Heinrich Söbke).



Umweltingenieurstudent Christopher Rettschlag hat die »Uni Weimar Quiz App« als einer der Ersten getestet (Foto: Dana Höftmann).



Die »Uni Weimar Quiz App« ist für Desktop und mobile Endgeräte verfügbar (Foto: Dana Höftmann).

So sieht die App aus



Beispielfrage der »Uni Weimar Quiz App« (© keeunit GmbH, Screenshot: Heinrich Söbke).



Aktuelle Nutzerstatistik der »Uni Weimar Quiz App« (© keeunit GmbH, Screenshot: Heinrich Söbke).



Mehrere Kategorien stehen zur Auswahl (© keeunit GmbH, Screenshot: Heinrich Söbke).

»Wir haben bereits mehrere Gamification-Ansätze in der Lehre getestet, doch bislang war kein Tool so erfolgreich wie die Quiz-App von der Mainzer keeunit GmbH«, erläutert Heinrich Söbke, der den Einsatz der Quiz-App in Zusammenarbeit mit dem **eLab der Bauhaus-Universität Weimar** unter Leitung von Jun.-Prof. Dr. Steffi Zander plante und betreute. »Bisher wurden über 20.000 Fragen von unseren Studierenden richtig beantwortet. Das Spiel ist so beliebt, dass es sich bereits unter einigen Urbanistik-Studierenden herumgesprochen hat, welche die App auch außerhalb des regulären Bachelor-Studiums selbstständig nutzen«, fährt er fort. Zwar gäbe es noch wenige Kinderkrankheiten zu beheben, in Zukunft könnte das Format aber auch auf weitere Lehrveranstaltungen an der Bauhaus-Universität Weimar übertragen werden, sind sich Lehrende und Studierende einig.

Kontakt

Dr.-Ing. Heinrich Söbke
 Bauhaus-Universität Weimar
 Bauhaus-Institut für zukunftsweisende Infrastruktursysteme
 Professur Informatik im Bauwesen & Professur Siedlungswasserwirtschaft
 Tel.: +49(0)3643 58 4641
 E-Mail: heinrich.sobke@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/bis