





Moodle-Plugin für SKILL-Quiz Benutzerhandbuch

Version 3.2

Datum: 12.09.2020

Erstellt durch: Pawelka Wollmann Solutions GbR

In Auftrag gegeben durch: Fachhochschule St. Pölten GmbH

Moodle and the Moodle logo are trademarks of Moodle Pty Ltd. FHSTP Logo Copyright: FH St. Pölten

Inhaltsverzeichnis

1	E	Einführung 3						
	1.1		Begr	iffsklärung3	3			
2	F	Frag	en er	erstellen				
	2.1		Word-Plugin		5			
	2	2.1.1	1	Nord-Plugin installieren				
	2	2.1.2	1.2 Word-Plugin verwenden		7			
	2	2.1.3		Word-Plugin: Fragen importieren 🛱 8	3			
	2.2		Moc	dle٤	3			
3	S	SKIL	L-Qui	z-Aktivität in Moodle einrichten10)			
	3.1		Lern	aktivität erstellen 🛱 10)			
	3.2		Lern	aktivität spielen 🖺	L			
	3.3		Lern	aktivität ändern	L			
	3.4		Frag	en inhaltlich ändern	L			
	3.5	3.5 Quiz		-Übersicht	2			
	3	3.5.1	1	Aufbau der Einzelstatistik-CSV-Datei	3			
	3.6		Übe	rsicht über mehrere Lernaktivitäten (Kurs-Übersicht)13	3			
	Э	3.6.1	1	Aufbau der Gesamtstatistik-CSV-Datei14	ļ			
	3.7		Übe	rsicht über alle Lernaktivitäten (Moodle-Übersicht)14	ł			

1 Einführung

Mit der Einführung eines <u>Moodle-Plugins</u> soll die Verwendung des <u>SKILL-Quiz</u> in Lehrveranstaltungen vereinfacht werden. Bevor mit Hilfe dieses Plugins eine neue <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u> in einem Kurs angelegt werden kann, müssen entsprechende Frage in <u>Moodle</u> vorhanden sein. Neue Fragen können entweder über ein separates Word-Plugin erstellt und importiert (siehe 2.1Word-Plugin) oder direkt in Moodle eingefügt werden (siehe 2.2). In einem Moodle-Kurs können beliebig viele SKILL-Quiz-Aktivitäten erstellt werden (siehe 3.1). Alle Studierende, die einem Kurs angehören, können die erstellten SKILL-Quiz-Aktivitäten spielen (siehe 3.2). Die Lehrenden können sich in Moodle einen Überblick über die beantworteten Fragen und erreichten Punkte der Studierenden verschaffen (siehe 3.5).

Das Symbol verweist auf einen Screencast, der das entsprechende Thema näher erläutert. Begriffe, die <u>blau gefärbt und unterstrichen</u> sind, werden in dem Begriffsverzeichnis, erläutert.

1.1 Begriffsklärung *SKILL-Quiz*

SKILL-Quiz ist eine responsive Web-App (<u>https://skillquiz.fhstp.ac.at/</u>) zur Selbstprüfung und Wiederholung von Faktenwissen. SpielerInnen können in <u>Einzelspiel</u>en oder <u>Duell</u>en Multiple-Choice-Fragen beantworten. Für die Beantwortung haben sie nur eine bestimmte Zeit (30 bis 120 Sekunden) zur Verfügung. Ein <u>Spiel</u> besteht aus vier <u>Runde</u>n. In jeder Runde muss eine <u>Kategorie</u> gewählt werden, aus der anschließend drei Fragen gestellt werden. SKILL-Quiz ist primär als Erweiterung des methodischen Bausteinkastens im bestehenden eCampus (<u>Moodle</u>) zu sehen. Weitere Informationen können dem Video <u>https://youtu.be/eWfxBw7NNdl</u> entnommen werden.

Moodle

Moodle ist ein Lernmanagementsystem (LMS), welches an der FHSTP eingesetzt wird und unter dem Namen *eCampus* (<u>https://ecampus.fhstp.ac.at</u>) bekannt ist.

Moodle-Plugin

Ein Moodle-Plugin ist eine Erweiterung für Moodle, um neue Funktionalitäten (Auswertungen, Checklisten, Lernaktivitäten) hinzuzufügen.

SKILL-Quiz-Aktivität

Eine SKILL-Quiz-Aktivität ist eine Lernaktivität, die in <u>Moodle</u> innerhalb eines Kurses erstellt werden kann. Die Lernaktivität in Moodle entspricht einer <u>Kategorie</u> in <u>SKILL-Quiz</u> und kann eine beliebige Anzahl von MC-Fragen enthalten. Alle TeilnehmerInnen eines eCampus-Kurses sind dieser Kategorie zugeordnet und können diese in einem <u>Spiel</u> auswählen sofern die Lernaktivität <u>aktiv</u> ist.

Aktive SKILL-Quiz-Aktivität (aktiv)

Sobald das eingestellte "Startdatum" in einer <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u> erreicht ist, ist diese Lernaktivität aktiv. Je nach weiteren Einstellungen startet zunächst die <u>Trainingsphase</u> und anschließend die <u>Produktivphase</u> oder es wird direkt mit der Produktivphase gestartet. Sobald das eingestellte "Enddatum" erreicht ist, ist die Aktivität nicht mehr aktiv und die zugehörige <u>Kategorie</u> kann nicht mehr gespielt werden. Laufende <u>Runden</u> können jedoch noch beendet werden. **Achtung**: Das gilt nicht für die <u>Spiel</u>e, d.h. es kann vorkommen, dass Spiele nicht beendet werden können, da keine spielbaren Kategorien mehr vorhanden sind.

Trainingsphase

Während der Trainingsphase können nur <u>Einzelspiel</u>e gespielt werden und der <u>Bewertungsmodus</u> ist **nicht** aktiv. D.h. es werden keine Punkte vergeben.

Produktivphase

Während der Produktivphase können sowohl <u>Einzelspiel</u>e als auch <u>Duell</u>e gespielt werden und der <u>Bewertungsmodus</u> ist aktiv. D.h. es werden Punkte vergeben.

Einzelspiel

Ein Einzelspiel wird ohne GegnerInnen gespielt. D.h. es muss keine Einladung verschickt und kann direkt gestartet werden. In jeder <u>Runde</u> werden alle <u>Kategorien</u> zur Wahl gestellt, die spielbar sind. Es kann immer nur ein Einzelspiel gespielt werden.

Duell

Ein Duell kann entweder mit einer/m zufälligen oder gewünschten GegnerIn gestartet werden. Zunächst wird eine Einladung verschickt, die angenommen oder abgelehnt werden kann. Nach Annahme beginnt das <u>Spiel</u> und in vier <u>Runden</u> wird abwechselnd eine <u>Kategorie</u> gewählt. In jeder Runde werden drei zufällige Kategorien vorgeschlagen, die für beide SpielerInnen spielbar sind. Es können beliebig viele Duelle gleichzeitig gespielt werden, jedoch immer nur eines mit der/m gleichen GegnerIn.

Kategorie

Eine Kategorie entspricht einer <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u> in <u>Moodle</u> und enthält alle MC-Fragen, die in dieser Lernaktivität enthalten sind. In jeder <u>Runde</u> wird genau eine Kategorie gewählt, aus der drei Fragen gestellt werden. Eine Kategorie kann nur dann gewählt werden, wenn sie spielbar ist, d.h. wenn die zugehörige SKILL-Quiz-Aktivität <u>aktiv</u> ist.

Runde

In jeder Runde muss eine <u>Kategorie</u> ausgewählt werden. Im <u>Duell</u> werden pro Runde drei zufällige Kategorien vorgeschlagen, die von beiden SpielerInnen gespielt werden können. Zusätzlich können noch weitere Kategorien vorgeschlagen werden, wenn die entsprechende Einstellung "Aktivität in der Produktivphase immer zur Auswahl stellen" aktiviert ist (siehe 3.1). Im <u>Einzelspiel</u> werden in jeder Runde alle spielbaren Kategorien der/s SpielerIn zur Auswahl gestellt. Eine Runde ist abgeschlossen, sobald alle SpielerInnen die letzte Frage der Runde beantwortet haben.

Spiel

Ein Spiel besteht aus vier <u>Runde</u>n und kann entweder als <u>Einzelspiel</u> oder <u>Duell</u> gestartet werden. Ein Spiel ist abgeschlossen sobald alle SpielerInnen die letzte Frage der letzten Runde beantwortet haben.

Bewertungsmodus

Je nach Bewertungsmodus können pro beantworteter Frage zwischen -1 und 1 Punkt vergeben werden.

- Keine Punktvergabe: 0 Punkte
- *Einfache Punktvergabe*: 1 Punkt, falls alle korrekten Antwortmöglichkeiten ausgewählt wurden. Anderenfalls 0 Punkte ("ohne Minuspunkte") oder -1 Punkt ("mit Minuspunkten").
- *Relative Punktvergabe*: Berechnung mit folgender Formel:

- ausgewählte korrekte Antwortmöglichkeiten
 Anzahl korrekter Antwortmöglichkeiten
 Anzahl falscher Antwortmöglichkeiten
- Mögliche Punktwerte liegen zwischen -1 und 1, wobei der Punktwert pro Frage bei "ohne Minuspunkte" nicht unter 0 Punkte sinken kann.

Beispielpunktwerte für die beiden Bewertungsmodi bei einer Frage mit 5 Antwortmöglichkeiten, 2 davon korrekt:

Einfache Punktvergabe Relative Punktvergabe Gewählte Antwortmöglichkeiten Ohne Mit Ohne Mit Minuspunkten Minuspunkte Minuspunkten Minuspunkte 2 richtige, 0 falsche 1 1 1 1 0 -1 0,5 0,5 1 richtige, 0 falsche 0 0 0 2 richtige, 3 falsche -1 0 0 -1 -0,17 1 richtige, 2 falsche 0 richtige, 2 falsche 0 -1 0 -0,67

-1

0

-1

0

0 richtige, 3 falsche

5

2 Fragen erstellen

Neue Fragen können sowohl über ein komfortables Word-Plugin oder direkt in Moodle in dem entsprechenden Kurs erstellt werden. Bestehende Fragen können nur in Moodle bearbeitet werden.

2.1 Word-Plugin

Um Fragen mit Word erstellen zu können, muss das Word-Plugin "Moodle2Word" (<u>http://www.moodle2word.net/</u>) zunächst installiert werden. Anschließend können Word-Dateien mit Moodle-Fragen erstellt werden, die in alle Moodle-Kurse importiert werden können.

2.1.1 Word-Plugin installieren

- Starten Sie Microsoft Word und öffnen Sie über Datei > Optionen die Word-Optionen. Wählen Sie in dem Bereich "Trust Center" die "Einstellungen für das Trust Center..." aus.
- Bei den Makroeinstellungen wählen Sie das Feld "Alle Makros, außer digital signierten Makros deaktivieren" und sichern Sie die Einstellungen mit einem Klick auf "OK". Schließen Sie die Optionen mit einem Klick auf "OK" und beenden Sie Microsoft Word.
- 3. Laden Sie die Plugin-Dateien für Word 2010/2013/2016 in der gewünschten Sprache herunter (Deutsch: <u>http://www.moodle2word.net/mod/folder/view.php?id=53</u>).
- 4. Kopieren Sie die Datei moodleQuizStartup.dotm in den Ordner STARTUP, der typischerweise unter C:\Users\<USER>\AppData\Roaming\Microsoft\Word\ oder C:\Users\<USER>\Application Data\Microsoft\Word\ zu finden ist.
- 5. Kopieren Sie die Datei moodleQuestion.dotx in den Ordner Templates, der typischerweise unter C:\Users\<USER>\AppData\Roaming\Microsoft\ oder C:\Users\<USER>\Application Data\Microsoft\ zu finden ist.
- 6. Starten Sie Microsoft Word. Falls Sie eine Sicherheitswarnung sehen, klicken Sie auf "Optionen" und wählen Sie den entsprechenden Punkt um allen Dokumenten des Herausgebers "XML Workshop Ltd." zu vertrauen.
- 7. Sie sollten nun im oberen Teil des Fensters einen neuen Punkt "MoodleQuiz" sehen und somit neue Fragendokumente erstellen können.

2.1.2 Word-Plugin verwenden



In dem Screencast "02 Moodle Word Plugin - Fragen Erstellen" wird gezeigt, wie ein neues Word-Dokument für Moodle-Fragen erstellt wird. Die folgende Abbildung zeigt die Zusammenhänge zwischen den Feldern des Word-Dokuments und der letztendlichen Frage im SKILL-Quiz.

Wo	rdTable - Fragen - De	eutsch		L Moodle FHSTP	55		
Beis	piel-Fragen				Wer ist der Gründer von Moodle?		
Mood	dle-Gründer						
Wer is	st der Gründer von Moodle?		мс]			
		Erreichbare Punkte:	1	1			
		Antworten mischen?	Ja				
		Antworten nummerieren?	A]	1 100.00% / 4		
		Abzug für jeden falschen Versuch:	33.3			L I	
#	Antworten	Rückmeldung	Bewertung		Martin Dougiamas		
Α.	Martin Dougiamas		100		Oeine Antwort)		
В.	Peter Taylor		0				
C.	Tim Hunt		0		Martin Langhoff		
D.	Martin Langhoff		0	1			
	Allgemeines Feedback:	Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lernmanagementssystems Moodle zu			Tim Hunt		
	Eür alle richtigen Antworten:	Die Antwort ist richtig			Peter Taylor		
	Für alle falschen Antworten:	Die Antwort ist falsch					
	Hinweis 1:						
	Zeige die Anzahl der korrekten Antworten (Hinweis 1):	Nein			Kommentar		
	Falsche Antworten löschen (Hinweis 1):	Nein			Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu		
Schlagwörter: Antwortzeit: 55					evnerimentieren		
Erlaul Liste.	bt eine Auswahl einer oder mehrer (MC/MA)	er Antworten aus einer vordefinierten					

2.1.3 Word-Plugin: Fragen importieren 🖺

In dem Screencast "03 Moodle Word Plugin - Fragen Importieren" wird gezeigt, wie ein erstelltes Word-Dokument mit Moodle-Fragen in einen bestehenden Moodle-Kurs importiert werden kann. Anschließend können die Fragen verwendet werden, um eine neue SKILL-Quiz-Aktivität zu erstellen (siehe 3.1).

2.2 Moodle

Die folgende Abbildung zeigt, wie die Fragenfelder einer Moodle-Frage mit denen der resultierenden Frage in SKILL-Quiz zusammenhängen.

Allgemeines Status Stat	Alle aufkla	appen
Attended Teles Processes Terrer Valegood Processes Valegood Processes Terrer Valegood Processes Terrer Valegood Processes Valegood Proceses Valegood Processes Valegood Proc	Allgemeines	
basele Fragen (1) If Dees Anteques bendered in der Kadegune bendered Frageneren Fragene	Aktuelle Kategorie	
In der Karlangen (1) Progetien	Beispiel-Fragen (1) 🖉 Diese Kategorie benutzen	
Besper Fagent 1) Frequest 1 Mode-Grandri Frequest 2 IF I	In der Kategorie sichern	
Projects - Fregetst - I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	Beispiel-Fragen (1)	
Model-Grander Fragetx1 Image: Imag	Fragetitel *	
Frageast - I woodle Frist? Wer ist der Gründer von Moodle? Martin Dougiamas (Demo Antwort) Martin Dougiamas (Demo Antwort) Martin Langnoff Martin Langnoff Werstung Net der Altoretra? Net der Altoretra	Moodle-Gründer	
Image: State State Prescharse Punkte * Image: State Prescharse Feedback * Image: State Prescharse Antworns Image: State Prescharse Presch	Fragetext *	Moodle FHSTP O 55
We state Gründer von Model? Errichbare Funkte * 1 Algemeines Feedback * Im Jahr 1990 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagemettsversens Akode zu eineminietene. Im Jahr 1990 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Turn Huntt Peter Taylor Martin Langhoff Im der 19 IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII		Wer ist der Gründer von Moodle?
Erreichbare Punkte* 1 Aligeneines Feedback (*) Im Jen 19 1 10 10 1000/pen des Lennmangenenissystems Moode zu experimentieren. Im den Vernie Antworter? Martin Langhoff Tim Hunt Nerene Antworter? Martin Langhoff Tim Hunt Peter Taylor Kommentar Feedback Feedback Martin Langhoff Tim Hunt Peter Taylor Kommentar Martin Dougiamas mit einem frühen Peter Taylor Kommentar Martin Langhoff Tim Hunt Peter Taylor Kommentar Martin Langhoff Martin Langhoff Tim Hunt Peter Taylor Kommentar Komment	Wer ist der Gründer von Moodle?	
I Algeneines Feedback (*) Im is it	Erreichbare Punkte *	
Aligeneines Feedback () Martin Douglamas mit einem flühen Prototypen des Lemmanagementissystems Moode zu experimentieren. Martin Langhoff Martin Langhoff Martin Langhoff Martin Langhoff Martin Langhoff Tim Hunt Peter Taylor Kommentar mis alth 1 Sp Lie	1	1 Ji 100.00% / 4
Image: State of the	Allgemeines Feedback (?)	Martin Dawnianaa
Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Akoode zu experimentieren. Eine der mehrere Antwort erlauben Martin Langhoff Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Martin Sougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter		(Deine Antwort)
Eine oder mehrere Antworten? Nur eine Antwort ettauben Tim Hunt Auswahl 4 Peter Taylor Martin Langhoff Bewertung Keine Feedback Feedback Ceerfeider für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Wehrfachversuche Schlagwörter Schl	Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lernmanagementssystems <i>Moodle</i> zu experimentieren.	Martin Langhoff
Nur eine Antwort effauben Auswahl 4 Peter Taylor Martin Langhoff Bewertung Kenne Reedback Peter Taylor Kenne Peter Taylor Martin Langhoff Bewertung Kenne Reedback Peter Taylor Kommentar Im Jahr 1999 Begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Kenfelder für 3 wettere Auswahlmögichketten Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. <td>Eine oder mehrere Antworten?</td> <td></td>	Eine oder mehrere Antworten?	
Auswahl 4 Peter Taylor Reverting Keine Reverting Revert	Nur eine Antwort erlauben	Tim Hunt
Auswahl 4 Peter Taylo Peter Taylo Peter Taylo Peter Taylo Peter Taylo Peter Taylo Normentar Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Peter Taylo Momentar Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Peter Taylo Momentar Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter		- Poter Taylor
Image: Image	Auswahl 4	
Marin Langhoff Bewertung Keine Peedback Leerleider für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Mehrfachversuche Schlagwörter Schl		
Bewertung Keine Feedback Leerreider für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Wehrfachversuche Schlagwörter <p< td=""><td>Martin Langhoff</td><td>Kommentar</td></p<>	Martin Langhoff	Kommentar
reine Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Prototypen des Lemmanagementssystems Moodle zu experimentieren. Leerfelder für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Wehrfachversuche Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Contizelle Schlagwörter verwaten Erstellt / Verändert	Bewertung	Im Jahr 1999 begann Martin Dougiamas mit einem frühen
Feedback Image: Contraction of the set of the	Keine	Prototypen des Lernmanagementssystems Moodle zu experimentieren
Image: Brite Leerfelder für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Wehrfachversuche Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Toffzelle Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Feedback	experimentation.
Leerfelder für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Mehrfachversuche Schlagwörter schlagwörter schlagwörter Schlagwörter offizielle Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert		
Leefelder für 3 weitere Auswahlmöglichkeit(en) Kombiniertes Feedback Mehrfachversuche Schlagwörter schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter Schlagwörter		
Cereteder full is weitele Auswallintoglichkeiten) Kombiniertes Feedback Mehrfachversuche Schlagwörter schlagwörter Autwortzett:55 Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Lasfeldar für 2 weiters Ausushimöglichkeit/op)	
Kombiniertes Feedback Mehrfachversuche Schlagwörter schlagwörter schlagwörter schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Leeneiden für 3 weitere Auswannnöglichkeit(en)	
Mehrfachversuche Schlagwörter schlagwörter Autwortzett:55 schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Kombiniertes Feedback	/ /
Schlagwörter schlagwörter Antwortzett:55 Schlagwörter T Offizielle Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Mehrfachversuche	
Schlagwörter * Antwortzeit:55 Schlagwörter Coffizielle Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Schlagwörter	
Antwortzeit:55 Schlagwörter Offizielle Schlagwörter verwalten Erstellt / Verändert	Schlagwörter	
Schlagwörter Vorrändert	- × Antwortzeit:55	
Erstellt / Verändert	Schlagwörter Offizielle Schlagwörter verwalten	
	Erstellt / Verändert	

Multiple-Choice-Frage bearbeiten ③

Hinweise:

- Die Kategorie in Moodle ist nicht identisch mit der *Kategorie* in SKILL-Quiz, sondern dient nur Strukturierung innerhalb eines Moodle-Kurses.
- "Erreichbare Punkte" wird im <u>SKILL-Quiz</u> **nicht** berücksichtigt. Die Punkte, die pro beantworteter Frage vergeben werden hängen vom <u>Bewertungsmodus</u> ab.
- Das Feld "Bewertung" für einzelne Antwortmöglichkeiten ist folgendermaßen für SKILL-Quiz relevant:
 - > 0%: Diese Antwortmöglichkeit wird als richtig markiert; die Prozentzahlen werden nicht berücksichtigt
 - "Keine" oder <= 0%: Diese Antwortmöglichkeit wird als falsch markiert; die Prozentzahlen werden nicht berücksichtigt
- Das Feld "Feedback" für **einzelne** Antwortmöglichkeiten wird im SKILL-Quiz **nicht** verwendet.
- Um die Antwortzeit festzulegen, muss ein Schlagwort in der Form "Antwortzeit:xy" eingegeben werden, wobei "xy" die Antwortzeit in Sekunden ist.

3 SKILL-Quiz-Aktivität in Moodle einrichten

In <u>Moodle</u> können in einem Kurs beliebig viele <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u>en (Lernaktivitäten) angelegt werden. Nachdem sie angelegt wurden (siehe 3.1), können sie nach ca. 5 Minuten im <u>SKILL-Quiz</u> gespielt werden (siehe 3.2). Auch nach dem Start einer Lernaktivität können Fragen und andere Einstellungen noch angepasst werden (siehe 3.3). In der Lernaktivitätsübersicht sind allgemeine Kennzahlen, die zugehörigen Fragen und Statistiken zu den SpielerInnen aufgelistet (siehe 3.5). Wenn in einem Kurs mehrere Lernaktivitäten angelegt wurden, kann auch eine Gesamtübersicht aufgerufen werden (siehe 3.6).

Hinweis: Für die Arbeit mit dem Moodle-Plugin ist das "Boost"-Layout erforderlich.

3.1 Lernaktivität erstellen 🛱

In dem Screencast "04 Neues SKILL-Quiz erstellen" wird gezeigt, wie eine neue <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u> in einem bestehenden Moodle-Kurs angelegt werden kann. In der folgenden Abbildung sind die verschiedenen Felder genauer beschrieben.



Hinweis: Die anderen Einstellungen haben keinen Einfluss darauf, ob eine Lernaktivität in <u>SKILL-Quiz</u> aktiv ist oder nicht (z.B. "Weitere Einstellungen > Verfügbarkeit" oder "Voraussetzungen").

3.2 Lernaktivität spielen

Sobald eine <u>SKILL-Quiz-Aktivität</u> aktiv ist (nach dem Startdatum), kann sie während eines Spieles im <u>SKILL-Quiz</u> als <u>Kategorie</u> ausgewählt werden. Dies ist im Screencast "05 SKILL-Quiz spielen" zu sehen.

Hinweis: Während eines Spieles können auch SKILL-Quiz-Aktivitäten anderer Kurse ausgewählt werden, sofern die/der Studierende in mehreren Kursen eingeschrieben ist, in denen SKILL-Quiz-Aktivitäten eingerichtet wurden. Dies kann dazu führen, dass in einem Duell (in dem nur drei zufällige mögliche Kategorien jede Runde zur Auswahl stehen) nur Kategorien aus einem *anderen* Kurs gespielt werden können – und zwar dann, wenn beide SpielerInnen in beiden Kursen eingeschrieben sind.

Das SKILL-Quiz kann aus der Lernaktivität heraus gestartet werden (siehe folgende Abbildung).



3.3 Lernaktivität ändern

Während eine SKILL-Quiz-Aktivität <u>aktiv</u> ist, können alle Einstellungen bis auf den <u>Bewertungsmodus</u> geändert werden.

Hinweis zu Datumsänderung: Wenn das Startdatum, Ende der Trainingsphase oder Enddatum geändert wird, muss bedacht werden, dass ggf. schon Spiele in der <u>Produktivphase</u> gespielt und Punkte vergeben wurden. Diese werden durch eine Änderung **nicht** zurückgesetzt.

Hinweis zu Fragenänderung: Wenn Fragen hinzugefügt oder aus der Lernaktivität entfernt werden, hat dies nur Auswirkungen auf zukünftige <u>Spiel</u>runden. Alle bereits gestellten Fragen bleiben vorhanden, selbst wenn diese nicht mehr mit der Lernaktivität verknüpft sind.

3.4 Fragen inhaltlich ändern

Fragen können auch inhaltlich geändert werden. Dazu einfach die entsprechende Frage in Moodle öffnen und die gewünschten Anpassungen vornehmen. Im Anschluss muss über die Schaltfläche "Fragen synchronisieren" in der Lernaktivität der Fragenpool mit <u>SKILL-Quiz</u> synchronisiert werden. **Achtung**: Bitte unbedingt vermeiden, für bestehende Fragen die richtigen Antwortmöglichkeiten zu ändern. Denn diese Änderung wird auch in **allen bereits beantworteten** Fragen übernommen (jedoch nicht in den Statistiken, was zu Verwirrungen führen kann). Hier besser einer neue angepasste Frage anlegen (siehe 2.2) und diese mit der Lernaktivität verknüpfen (siehe 3.3).

3.5 Quiz-Übersicht

Die Kursverantwortlichen können in der Aktivitätsübersicht eine Gesamt- und Spielerspezifische Statistik einsehen. Falls in einem Kurs mehrere Lernaktivitäten existieren, kann dazu die Kurs-Übersicht genutzt werden (siehe 3.6).

Die Quiz-Übersicht zeigt zunächst ein paar Grundkennzahlen und Einstellungen zur gewählten Lernaktivität. Der aktuelle Status der Lernaktivität wird auf der linken Seite im "Status"-Graph visualisiert (grün hervorgehoben). Beim Mouse-Over werden die Zeitpunkte sichtbar, wann sich der Status der Lernaktivität ändert (z.B. von inaktiv auf "Training").

Anschließend werden die zugeordneten Fragen aufgelistet. Für jede dieser Fragen kann über den Link eine Fragenvorschau aufgerufen werden.



Abschließend werden folgende Kennzahlen für KursteilnehmerInnen angezeigt:

- Name (= Login und **nicht** Pseudonym)
- o Beantwortete Fragen
 - Absolut (gesamt / richtig / falsch)
 - Relativ (richtig / falsch)
- Punkte (erreicht / erreichbar)

Hinweis: Wenn in den Einstellungen die Option "Nur beendete Spiele in Statistiken berücksichtigen" gewählt ist, werden hier nur Fragen berücksichtigt, die in bereits beendeten Spielen beantwortet wurden.

 Statistiken (TeilnehmerInnen) 							
Name	Beantwortete Fragen absolut (gesamt / richtig / falsch)	Beantwortete Fragen relativ (richtig / falsch)	Punkte (erreicht/gesamt erreichbar)				
admin	0/0/0	- / -	0 / 0				
alice	30 / 19 / 11	0.63 / 0.37	0/0				
bob	15/9/6	0.60 / 0.40	0/0				

Die Kennzahlen der KursteilnehmerInnen kann über die oben befindliche Schaltfläche "Statistiken herunterladen" als CSV-Datei abgerufen werden.

3.5.1 Aufbau der Einzelstatistik-CSV-Datei

Die CSV-Datei enthält folgende Spalten, die mit einem Semikolon getrennt sind:

- id: ID des Accounts in SKILL-Quiz -
- account: Login des Accounts in SKILL-Quiz
- score: Erreichte Punktzahl -
- count total: Anzahl aller Antworten
- *rel_correct_total*: Relativer Anteil richtiger Antworten an allen Antworten -
- count duel: Anzahl aller Antworten im Duell -
- rel correct duel: Relativer Anteil richtiger Antworten an allen Duell-Antworten -

Hinweis: Die CSV-Datei ist für gängige Statistikprogramme wie z.B. "R" gedacht. Deshalb wird als Dezimaltrennzeichen ein Punkt verwendet (z.B. 0.5 anstelle von 0, 5). Da deutschsprachige Excel-Anwendung diesen Punkt häufig als Tausendertrennzeichen interpretieren, muss der Punkt beim Öffnen in Excel vorher durch ein Komma ersetzt werden.

Tipp: Die Anzahl aller Einzelspiel-Antworten ergibt sich aus: count_total - count_duel.

3.6 Übersicht über mehrere Lernaktivitäten (Kurs-Übersicht)

In einem Kurs können mehrere SKILL-Quiz-Aktivitäten erstellt werden. Die Kurs-Übersicht listet diese mit einigen Kennzahlen auf. Diese ist für die Kursverantwortlichen auf der Kursseite links oder rechts in der Box "Aktivitäten" über den Link "SKILL-Quizze" aufrufbar.

Um eine Statistik für mehrere Lernaktivitäten zu erstellen, müssen diese über die Checkbox selektiert und anschließend über "Statistiken herunterladen" generiert werden.

Quiz Ruis-Opersicht (Quiz Test Course)									
1	Name	Quiz Startdatum	Quiz Enddatum	Anzahl Fragen	Anzahl Reports	Status	Anzahl Fragen	Richtig	Falsch
	Test 01	23.07.2019, 11:33	25.07.2019, 11:33	5	0	Training	45 (45 / 0)	28 (28 / 0)	17 (17 / 0)
	Test 02	23.07.2019, 14:34	29.07.2019, 14:34	5	0	Produktiv	0 (0 / 0)	0 (0 / 0)	0 (0 / 0)
	Test 03	23.07.2019, 14:35	30.07.2019, 14:35	4	0	Training	0 (0 / 0)	0 (0 / 0)	0 (0 / 0)

Quiz Kurs Übarsicht (Quiz Tast Course)

📥 Statistiken herunterladen

3.6.1 Aufbau der Gesamtstatistik-CSV-Datei

Der Aufbau ähnelt sich dem der Einzelstatistik-CSV-Datei (siehe 3.5.1), jedoch werden die Spalten für die Anzahl der Antworten und den Anteil richtiger Antworten (gesamt und im Duell) einmal summiert für alle ausgewählten SKILL-Quiz-Aktivitäten und anschließend für jede ausgewählte SKILL-Quiz-Aktivität separat gezeigt.

3.7 Übersicht über alle Lernaktivitäten (Moodle-Übersicht)

Analog zur Kurs-Übersicht (siehe 3.6) gibt es eine Übersicht mit allen Lernaktivitäten, die in der Moodle-Instanz vorhanden sind. Diese Übersicht kann über die URL

<u>https://ecampus.fhstp.ac.at/mod/miquiz/index.php</u> aufgerufen werden und ist nur verfügbar, wenn man über die systemweite Berechtigung mod/miquiz:overview verfügt. Diese muss von einem Moodle-Administrator vergeben werden.