

Cobocards

Die kollaborative Karteikarten Webanwendung

Tamim Swaid

Lemierser Str. 4
52074 Aachen
tamim@meysterwerk.de

Webadresse des Projektes: www.cobocards.com

Abstract: Cobocards ist eine kollaborative Webanwendung, die es dem Benutzer ermöglicht, alleine oder im Team Karteikarten zu erstellen und diese alleine oder gemeinsam zu lernen.

1 Lernen mit Karteikarten

Das Lernen mit Karteikarten ist eine bekannte Technik, die häufig beim Aufarbeiten und Wiederholen von Faktenwissen eingesetzt wird. Der zu lernende Stoff wird in kleine Fragmente unterteilt und auf Karteikarten geschrieben, die sich in Frage (Vorderseite) und Antwort (Rückseite) gliedern. Jede einzelne Karteikarte wird dann so oft wiederholt bis die Inhalte verinnerlicht sind. Durch die Gliederung der Inhalte auf Karteikarten, kann der Lerner gut einschätzen in welchen Bereichen er noch Wissenslücken hat.

2 Karteikartensoftware

Eine Reihe von Software-Lösungen bedienen sich des Karteikartenprinzips. Insgesamt zählt ein Vergleichstest 266 Anwendungen [Quingle07]. Mittlerweile gibt es einige Online-Lösungen wie Mindpicnic, Flashcardexchange oder Flashmybrain. Die Software-Lösungen sind in ihrem Funktionsumfang sehr unterschiedlich. Ein Aspekt, der bei dem Großteil der Lösungen fehlt, ist der kollaborative Gedanke. Karteikartensätze können bei einigen Produkten zwar untereinander ausgetauscht werden, man kann sie jedoch weder kollaborativ erstellen, noch kann man diese gemeinsam lernen.

3 Cobocards – Die virtuelle kollaborative Karteikarte

Das Medium der Karteikarte eignet sich dazu Lerninhalte in kleine Fragmente zu unterteilen, so daß sich der Lerner auf einen bestimmten Teil der Lerninhalte konzentrieren kann. Das Internet und die Web 2.0 Entwicklung haben die Kommunikation und den Austausch zwischen den Menschen erleichtert. Die Intention von Cobocards ist es eine virtuelle Karteikarte zu kreieren, die durch die Vorteile des Internets und des Computers aufgewertet wird. Dabei sollen vor allem die kollaborativen Möglichkeiten im Vordergrund stehen.

3.1 Aufbau der Anwendung

Die Karteikarten sind in Cobocards in Kartensätzen organisiert. Jeder Kartensatz kann von einer oder mehreren Personen editiert werden und beliebig viele Karteikarten enthalten. Jede Karteikarte hat vier Eingabefelder: Frage, Antwort, Quelle und Schlagwörter. Mit Hilfe des integrierten Editors kann der Text der Antwort formatiert und der Inhalt auf diese Weise visuell strukturiert werden. Der Anwender kann alleine oder im Team die Karteikarten online erstellen und lernen. Die erstellten Karteikarten werden, wie in einem Wiki, versioniert und können von anderen Teammitgliedern kommentiert werden. Während des kollaborativen Prozesses können die Anwender Verständnisprobleme lösen und sich gegenseitig auf Fehler aufmerksam machen. Später können die erstellten Karten in Form von Karteikarten ausgedruckt und vom Computer losgekoppelt gelernt werden.

3.2 Lernen in Cobocards

Bereits beim Einarbeiten der Inhalte setzt sich der Benutzer mit dem zu lernenden Stoff auseinander. Wenn die Benutzer in der Gruppe arbeiten [Jaln01] unterstützen und kontrollieren sich die Gruppenmitglieder gegenseitig. Diese gegenseitige Kontrolle führt zu einem qualitativ hochwertigerem Ergebnis, von dem der Einzelne wiederum profitiert. Nach der Einarbeitung der Inhalte kann der einzelne Benutzer im Lernmodus seinen Wissensstand überprüfen. Die eigene Bewertung der Karteikarte ("Nicht Gewußt", "Halb Gewußt" und "Gewußt") wird mitgeloggt. Der Lernstatus eines Kartensatzes wird dann in einem Balkendiagramm visuell dargestellt. Darüber hinaus existiert in Cobocards die Möglichkeit sich die Karteikarten online von einem Teammitglied abfragen zu lassen. Die Bewertung wird simultan auf dem Computerbildschirm des Abgefragten angezeigt. Auf diese Weise wird eine Prüfungssituation simuliert, in welcher der Abgefragte unter Streß sein Wissen bewähren muß.

3.3 Kollaboration in Cobocards

Für eine gute Kollaboration ist ein guter Austausch zwischen den Teammitgliedern erforderlich. Um bei vielen Änderungen im Kartensatz den Überblick zu behalten, gibt es die Rubrik "Letzte Aktivität". Die Änderungen an den Karteikarten sind dort in einer chronologischen Reihenfolge aufgelistet. Die Änderungen in den versionierten Karteikarten lassen sich, wie in einem Wiki, vergleichen. So kann der Einzelne die Modifizierung der Karteikarte durch sein Teammitglied besser nachvollziehen, diese gegebenenfalls verbessern oder aber die Karteikarte kommentieren. Über die Pinnwand können auch Nachrichten, die über den Inhalt hinausgehen, ausgetauscht werden.

3.4 Bisherige Nutzung von Cobocards

Cobocards erfreut sich bisher bei den Anwendern großer Beliebtheit. Etwa 1/5 aller angelegten Kartensätze werden im Team bearbeitet. Die Teamgrößen variieren zwischen zwei und fünf Mitgliedern. Einige Anwender wollen ihre Papierkarteikarten komplett durch Cobocards ersetzen, da die Anwendung "viel angenehmer und komfortabler" ist.

Literaturverzeichnis

- [Jaln01] Curtis, D.: (02/2001) Artikel: Exploring Collaborative Online Learning. JALN Volume 5, Issue 1. http://www.sloan-c.org/publications/jaln/v5n1/v5n1_curtis.asp (Stand 12.01.2007)
- [Quingle07] Barranco-Droege, R.: (1996-2006). Vergleichstest von Lernkartei Software. Online unter: <http://www.quingle.com/softarea/flash.htm> (Stand 10.01.2007)