

Was ist eine Online-Rallye?

Das Konzept der Online-Rallye wurde 2005 von Taiga Brahm, Gunde Kurz und Sabine Hemsing für das Learning Management WebCT entwickelt und anschließend von Sabine Hemsing für vielfältigen Themen weiterentwickelt.

„Rallyes“ sind eine komplexe Spielform, die sowohl in Präsenz als auch online durchgeführt werden können. Ursprünglich stammt der Begriff „Rallye“ aus dem Autosportbereich. Hier wird er jedoch im pädagogischen und spielerischen Sinne einer Aufgaben-Rallye verwendet. Beispiele für Präsenz-Rallyes sind:

- ☐ Fantasy-Rallyes
- ☐ Such-Rallyes
- ☐ Fußgänger-Rallye
- ☐ Wildwest-Rallyes (oder andere Themen)
- ☐ Stadt-Rallye
- ☐ Auto-Rallye

Die wohl bekannteste Rallye ist die „Schnitzeljagd“. Auch das beliebte [Geo-Coaching](#) greift das Rallye-Prinzip auf.

Fragt man sich, was diese Rallyes gemeinsam haben ergeben sich folgende Punkte:

- ☐ Mehrere Spieler spielen gegeneinander oder gegen die Zeit
- ☐ Am Ende gibt es Sieger
- ☐ Es gibt verschiedene Spiel-Stationen die angelaufen werden
- ☐ Es gibt vielfältige Aufgaben oder Aktionen die im Laufe der Rallye zu erledigen sind
- ☐ Es gibt Zeit- und/oder Streckenvorgaben
- ☐ Die Bearbeitung der Aufgaben macht meistens Spaß

Natürlich lassen sich Präsenz-Rallyes nicht exakt im Internet abbilden, aber die Grundidee, die hinter einer aufgabenbezogenen Rallye steckt lässt sich sehr wohl online umsetzen und durch die dort vorhandenen Möglichkeiten vielseitig ausgestalten. Dabei können grundsätzlich folgende Typen von Online-Rallyes unterschieden werden:

- a) Individuelle Online-Rallye: Einzelne Spieler spielen gegeneinander
- b) Gruppen Online-Rallye: Mehrere Gruppen spielen gegeneinander
- c) kooperative Online-Rallye: Gemeinsam gegen das System

Der Normalfall und am einfachsten zu organisieren und durchzuführen sind die individuellen Rallyes. Gruppen-Rallyes bieten sich bei vielen SpielerInnen oder mehreren beteiligten Einrichtungen/Hochschulen/Standorten an. Die kooperative Rallye ist am schwierigsten sowohl in der Planung als auch in der Umsetzung, da hier sämtliche Probleme der Online-Kooperation greifen und gleichzeitig eine tutorielle Betreuung so gut wie nicht vorhanden ist. Insofern bietet sich eine kooperative Online-Rallye nur für (kooperativ) erfahrene Online-Lernende an.

Ähnlich wie eine Präsenz-Rallye besteht eine virtuelle Rallye aus verschiedenen Stationen, über die sich Rallye-SpielerInnen einen Sachverhalt erschließen, einen unbekanntem Weg entdecken oder bereits vorhandenes Wissen auf konkrete Situationen übertragen und anwenden. Die Stationen selbst können dabei sehr unterschiedlich aussehen und sind von der Grundspielidee abhängig. Die Spielstationen hängen eng mit den dort zu erledigenden Aktionen zusammen. Bei einer Online-Rallye sind das die „Activities“. Im Mittelpunkt eines Activities steht die Lösung eines konkreten, praxisbezogenen Problems für das es meist nicht nur einen richtigen Weg gibt. So bleibt Raum für unterschiedliche Lösungen und kreatives Vorgehen. Die Vermittlung von

Wissen wird, wenn überhaupt, eher als Mittel zum Zweck gesehen und bildet nicht den Fokus einer Online-Rallye.

Ein Online-Tutor steht im Hintergrund zur Verfügung, beobachtet das Geschehen und greift bei Bedarf ein. Seine Hauptaufgabe ist aber die Feedbackerstellung für die nicht automatisiert auswertbaren Activities.

Eine virtuelle Rallye hat einen klar definierten Startpunkt, so dass alle SpielerInnen unter den gleichen Spielbedingungen starten. Auch enthält eine Online-Rallye ein konkretes Ziel. Das Ziel kann im Auffinden oder Sammeln bestimmter Objekte, im Sammeln möglichst vieler Punkte (Highscore Ranking), dem Erreichen eines bestimmten Spiellevels oder dem Ankommen an einem bestimmten (virtuellen) Ort liegen. Der Zeitfaktor spielt bei Rallyes in der Regel eine wichtige Rolle. Entweder gibt es einen klaren Endpunkt oder es geht darum, wer als erster das Ziel erreicht. Der genaue Ablauf der jeweiligen Rallye wird vom Rallye-Ersteller bzw. der Rallye-Erstellerin (Game-DesignerIn) in den Rallye-Spielregeln festgelegt. Diese Spielregeln sind ein weiterer zentraler Faktor in einer Online-Rallye und bilden den Rahmen für das gesamte Spielgeschehen und somit auch für die Gestaltung der Online-Umgebung.

Um eine Rallye erfolgreich zu durchlaufen, müssen die SpielerInnen aktiv werden, die Activities lösen und Punkte sammeln. Nur das Durchlesen von Lehrmaterial oder das Anschauen von Videos reicht nicht aus. Bei einer Online-Rallye muss vorhandenes Wissen in Bezug auf eine konkrete Aufgabe aktiviert werden. Meist werden das aktuell vorhandene Wissen oder die Kompetenzen nicht ausreichen, so dass weitere Informationen beschafft werden müssen. Diese können bereits in der Rallye-Umgebung integriert, frei im Netz zu finden sein oder sonst wie zur Verfügung stehen.

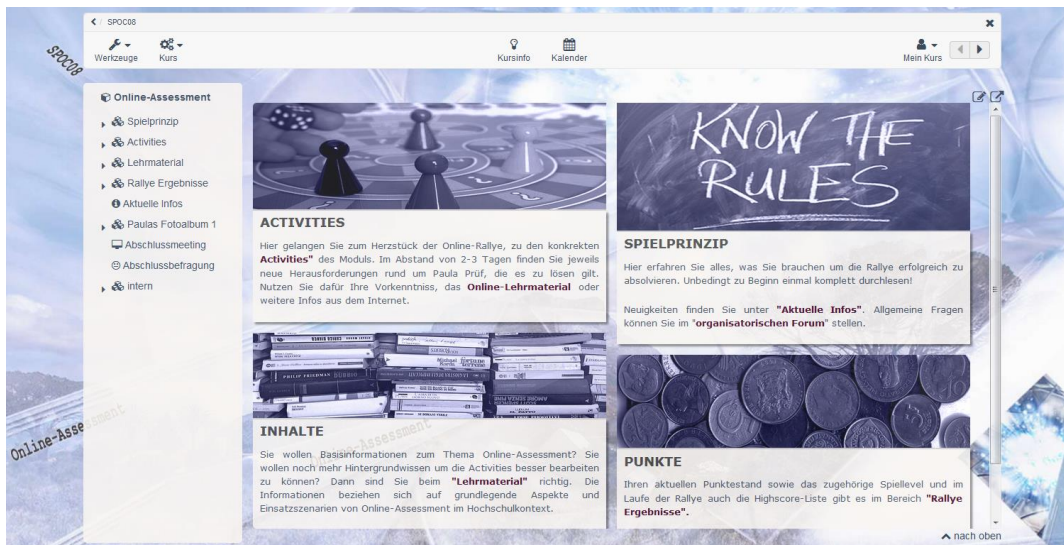
Elemente einer Online-Rallye

1. **Rahmen**
Äußere Bedingungen für das gesamte Spielkonzept, gibt vor was generell möglich ist
2. **Spielregeln**
Definieren den Spielerfolg und die Möglichkeiten für die Spieler
3. **Activities**
Definieren die konkreten Aktionen während der Rallye und treiben das Spielgeschehen an
4. **Punktesystem**
Bewertet die Leistungen der Spieler und schafft Transparenz bezüglich der Spielstände
5. **Online-Tutor**
Plant die Rallye im Vorfeld und vergibt die Punkte/Feedback während der Rallye

Ein konkretes Rallye-Beispiel: SPOC08 – Online-Assessment

Ausgangspunkt:

Die Online-Rallye ist Teil der Online-Kurse der VCRP E-Cademy und richtet sich an Lehrende aus dem Hochschulbereich. Thematisch wird das Thema (kompetenzbasiertes Online-Assessment) behandelt. Die Teilnehmenden sollen sich mit Hilfe von 11 Standard- und einigen Bonus-Activities das Thema erschließen.



Story:

Der Spieler begleitet die Figur Paula Prüf durch ihren Aufenthalt an einer deutschen Hochschule und trifft dabei auf vielältige Fragestellungen im Kontext des Online-Assessments. Die Story ist sowohl in den Activities integriert als auch Teil der integrierten Game-Elemente.



Ablauf:

Mit Start der Rallye erhalten die Teilnehmenden Zugang zur Rallye-Umgebung im Learning Management System. Hier wartet bereits die erste Rallye-Station darauf bearbeitet zu werden. Im Abstand von 2-3 Tagen erscheinen neue Activities. Für die erfolgreiche Bearbeitung der Activities werden Punkte vergeben, was nach und nach einen Aufstieg in der Highscore-Liste mit sich bringt. Einmal in der Woche wird die Highscore-Liste aktualisiert und es wird anonymisiert ersichtlich, wo jeder Spieler im Vergleich zu den Mitspielern steht. Auch die individuelle Entwicklung wird transparent gemacht. Die Spieler erhalten jeweils bis zum Erscheinen der nächsten Highscore-Liste Feedbacks zu ihren Bearbeitungen und können die informativen Rückmeldungen gleich für die weiteren Bearbeitungen nutzen (formatives Assessment). Die Rallye schließt bei erfolgreicher Bearbeitung und dem Erreichen des Expertenlevels mit der Vergabe einer Teilnahmebescheinigung. Darüber hinaus findet ein synchrones Abschlussmeeting mit Siegerehrung im Virtuellen Klassenzimmer statt.