

Activities im Rahmen von Online-Rallyes

Was sind Activities?

Im Rahmen einer Online-Rallye stellen die konkreten Aufgaben, Aktionen und ToDos, genannt „Activities“, das Herzstück der Online-Rallye dar. Sie lenken das Rallye-Geschehen und bringen, basierend auf den Spielregeln, Dynamik in das Spiel. Ein Activity beschreibt in kurzer Form ein konkretes Problem, ein praxisrelevantes Szenario oder eine authentische Fragestellung. Activities sollten so gestaltet werden, dass Sie die Lernenden motivieren sich aktiv und handlungsorientiert mit dem Aspekt auseinanderzusetzen und das jeweilige Problem zu lösen.

Wie erstellt man „gute“ Activities?

- ❑ Analysieren Sie Ihr Thema. Welcher Aspekt ist wirklich wichtig und kann als exemplarisches, prototypisches Beispiel dienen?
- ❑ Ist das Activity transferorientiert? Können die Lernenden nach der Lösung ihr Wissen und Können auch auf andere Dinge übertragen?
- ❑ Überlegen Sie, inwiefern Ihre Entscheidung für eine individuelle oder eine kooperative Online-Rallye die Activities beeinflusst.
- ❑ Ist Ihr Activity komplex genug aber gleichzeitig innerhalb der vorgegebenen Zeit lösbar? Activities sollten nicht nur einfache Wissensabfragen beinhalten. Ideal sind fächerübergreifende Activities, die unterschiedlichen Kompetenzen umfassen.
- ❑ Wie viele unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Activities sind sinnvoll? Die Schwierigkeitsgrade bilden die Basis für die zu vergebenden Punkte. Zum Beispiel hat sich eine Staffelung in einfache, mittlere und schwierige Fragen mit entsprechender Punktzahl, z.B. 10, 15 und 20 Punkte bewährt. Auch können sich die Punkte am Aufwand orientieren.
- ❑ Wie viel Zeit sollen die Lernenden für ein Activity aufwenden? Ist der zeitliche Aufwand jeweils gleich oder gibt es Unterschiede/Zeitkategorien? Wie spiegelt sich der Aufwand in den Punkten wider?
- ❑ Wie viele Activities werden benötigt? Hier besteht ein enger Zusammenhang mit den Spielregeln. Wenn beispielsweise definiert ist, dass Activities im Abstand von drei Tagen bereitgestellt werden, dann ist die Anzahl abhängig von der Gesamtdauer. Andererseits könnte auch definiert werden, dass im Rahmen der Rallye 15 Activities gefunden und bearbeitet werden müssen und dies in möglichst kurzer Zeit.
- ❑ Activities können auch mit anderen Spielelementen kombiniert werden. Beispiel: Sobald bestimmte Puzzle-Teile gefunden werden, werden neue Activities frei geschaltet. Der/Die Spieler*in muss erst mal „Geld“ verdienen, um sich Activities kaufen zu können.
- ❑ Achten Sie darauf, unterschiedliche Typen von Activities zu verwenden, das macht es für die Lernenden interessanter und es werden mehr Kompetenzen trainiert.
- ❑ Versuchen Sie die Activities so zu gestalten, dass die Überprüfung möglichst wenig Aufwand für Sie als Lehrende/r bedeutet. Integrieren Sie auch Activities, die automatisiert ausgewertet werden können.
- ❑ Im Idealfall hängen die unterschiedlichen Activities zusammen und bilden eine gemeinsame Story. Auf jeden Fall sollte es aber einen „roten Faden“ geben, der sich durch alle Activities zieht.

Soll es einen „Wenn-dann-Zusammenhang“ zwischen einzelnen Activities geben? Ist beispielsweise die Bearbeitung von Activity x Voraussetzung für die Bearbeitung von Activity y? Wird die Einstiegsstory aus einem Activity im nächsten fortgesetzt? Achtung, das funktioniert nur bei einer linearen Bearbeitung der Rallye-Activities und sollte sehr dosiert eingesetzt werden.

- ☐ Sollen die Bearbeitungen der Activities öffentlich gemacht werden? Wenn ja, muss man sich das Vorgehen genau überlegen, um das Spiel- und Wettbewerbsprinzip nicht zu unterlaufen.
- ☐ Tipp: Erstellen Sie mehr Activities als sie wirklich benötigen und wählen Sie dann die Besten aus. Vielleicht brauchen Sie ja im Laufe des Spiels Reserve-Activities
- ☐ Hilfreich ist es, Activities im Team zu entwickeln. Das steigert die Vielfalt der Activities. Verfeinern Sie eventuell die Activities der KollegInnen.

Struktur von Activities

Activities, die im Rahmen von Online-Rallyes eingesetzt werden, sollten eine einheitliche Struktur haben und die wichtigsten Aspekte übersichtlich darstellen. Hier ein bewährtes Beispiel:

- ☐ Rallye-Aufgabe Nr.
 - Zur einfachen Orientierung
- ☐ Titel
 - Möglichst interessant oder witzig gestaltet
- ☐ Kategorie/Bereich
 - Besonders bei thematisch sehr umfangreichen Online-Rallyes -> Transparenz, Zuordnung
- ☐ Story
 - Ansprechend, stimmig
- ☐ Ziel
 - Hier ist das Lernziel nicht das Spielziel gemeint
- ☐ Was ist genau zu tun? Bis wann?
 - So konkret wie möglich
- ☐ Welcher Umfang wird erwartet?
 - So konkret wie möglich
- ☐ Punkte
- ☐ Sonderpunkte
- ☐ Eventuell Anlagen
- ☐ Eventuell Bezug zum Lehrmaterial (Skript, Weblinks...)

Überlegen Sie sich, welche Kategorien/Aspekte für Ihre Activities relevant sind und berücksichtigen Sie diese bei der Ausgestaltung aller Activities. Der erste Entwurf für ein Activity kann einfach in einem Textverarbeitungsprogramm erfolgen. Für die weitere Ausgestaltung bieten sich HTML-Seiten oder sonstige gestaltbare Formate an.

Tools und Technik für die E-Learning Praxis

Activity Nr. 2 Heinzelmännchen

Überblick

- Kategorie: Tools
- Punkte: 15 +5
- Umfang: 1 Posting mit 3 Tools

Ziel

Entdecken und testen von hilfreichen Tools

Sonderpunkte

5 Punkte: ... wenn Sie nur generell kostenlose Tools oder Open-Source Tools posten. Informieren Sie in diesem Fall Ihre Tutoren per Mail

Lehrmaterial

Im Online-Lehrmaterial finden Sie Hinweise bezüglich diverser unterschiedlicher Tools.

Ausgangssituation

Manchmal gibt es kleine Helferlein, die einem die E-Learning Arbeit erleichtern. Sei es ein einfacher Konvertierungstool, eine einfache Animationsmöglichkeit oder ein Videoprogramm um schnell Erklärvideos zu erstellen. Gefragt sind hier Tools, die sich von den Standardtools wie MS Office oder Skype abgrenzen. Aber wo findet man die für einen persönlich ultimativen Tools, die einem den E-Learning Alltag erleichtern? Gibt es vielleicht sogar kostenlose Tools oder Open-Source?

Müssen es immer Tools für den PC sein oder gibt es nicht inzwischen auch interessante Werkzeuge für Smartphone und Tablet? Hier lohnt es sich auf jeden Fall mal genauer hinzuschauen.

Was ist zu tun?

- Suchen Sie im Internet (oder auf Ihrer Festplatte ;-)) nach je einem Tool, das Sie für folgende Dinge empfehlen würden:
 - zur Unterstützung der Inhaltserstellung
 - für die Kommunikation und Kooperation
 - für die Organisation von Lehre
- Beschreiben Sie für jedes Tool ein konkretes Einsatzszenario mit Erläuterung der Vorteile und posten Sie diese Info im Forum.
- Achten Sie darauf, nur Tools vorzustellen, die noch nicht beschrieben wurden.

Activity Nr. 5 Das erste Mal Seite bearbeiten

Überblick

- Kategorie: Planen + Durchführen
- Punkte: 10 + 5
- Umfang: 1 Checkliste mit mind. 5 klar formulierten Aspekten

Ziel

Den Zusammenhang zwischen Erwartungen und Bewertungen erkennen und wissen, wie man Studierende unterstützen kann.

Sonderpunkte

5 Punkte: Wie unterscheidet sich eine synchrone von einer asynchronen Präsentation? Nennen Sie 3 Checkpunkte, die bei der nicht von Ihnen gewählten Variante anders sind (synchron/asynchron) und reichen Sie diese hier ein.

Ausgangssituation

Paulas Veranstaltungskonzept für das kommende Semester nimmt immer mehr Form an. Sie möchte eine interessante und abwechslungsreiche Veranstaltung für ihre Studierenden konzipieren, so dass diese auch ihre unterschiedlichen Stärken zeigen können. Unter anderem sollen die Studierenden eine Online-Präsentation durchführen. Sie überlegt noch, ob die Präsentation lieber synchron oder asynchron stattfinden soll oder ob sie den Studierenden die Wahl lassen soll.

Da Paula weiß, dass es für einige Studierende das erste Mal sein wird, möchte sie den Studierenden noch ein paar Hilfestellungen an die Hand geben. In Form einer **Checkliste** sollen die Studierenden selbst abhaken können, ob sie alle zentralen Punkte bedacht haben. So will Paula die Studierenden zu einer guten Präsentation führen.

Paula ist klar: Nur wenn Studierende klar wissen, was von ihnen erwartet wird, können sie diese Anforderungen auch erfüllen.

Was ist zu tun?

Überlegen Sie wie so eine Checkliste für eine Online-Präsentation der Studierenden aussehen könnte. Welche Dinge sollten die Studierenden hier abhaken können? Ist es ein Unterschied, ob es sich um eine synchrone oder asynchrone Online-Präsentation handelt?

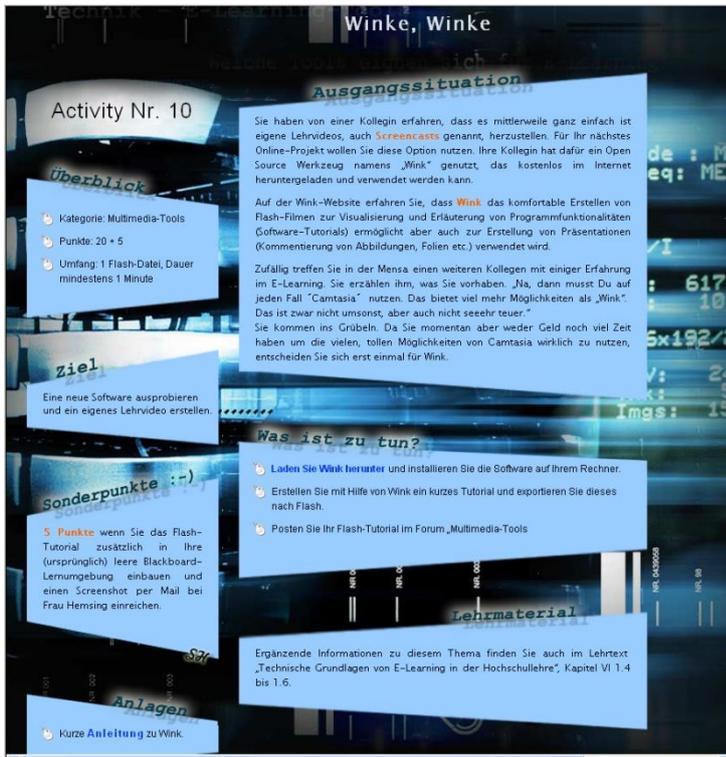
- Entscheiden Sie sich für eine der beiden Varianten (synchron oder asynchrone Präsentation)
- Gehen Sie in Ihren in Activity 1 erstellten OLAT Kurs und fügen Sie einen **Kursbaustein OLAT "Checkliste"** hinzu.
- Erstellen Sie eine Checkliste mit 5 klar formulierten, hilfreichen Checkpoints, die die Studierenden direkt online abhaken können.
- Erstellen Sie einen Screenshot und reichen ihn unter **"A5 Dateiabgabe"** ein.

Falls Sie mit einem anderen System arbeiten, erstellen Sie dort die Checkliste und reichen Sie ebenfalls einen Screenshot unter **"A5 Dateiabgabe"** ein. Achten Sie darauf, dass Frau Hemsing Zugang zu Ihrem Kurs und der erstellten Checkliste hat.

Beispiel für einen Activity-Entwurf:
Thema E-Learning Tools

Rallye-Aufgabe Nr.	10
Titel	Winke Winke
Kategorie/Bereich	Multimedia-Tools
Beschreibung/Story:	Sie haben von einem Kollegen erfahren, dass es mittlerweile ganz einfach ist Screencasts, herzustellen. Für Ihr nächstes Online-Projekt wollen Sie diese Option nutzen. Ihr Kollege hat dafür ein Tool namens xy genutzt, das kostenlos im Internet heruntergeladen werden kann. Das klingt gut und wird gleich von Ihnen ausprobiert.
Ziel:	Eine neue Software ausprobieren und ein eigenes Lehrvideo erstellen
Was ist genau zu tun?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laden Sie xy herunter und installieren Sie die Software auf Ihrem Rechner 2. Erstellen Sie mit Hilfe des Tools ein kurzes Tutorial zum Thema z und exportieren Sie es falls notwendig als mp4 Datei 3. Posten Sie Tutorial im Forum „Multimedia Tools“
Bis wann?	Innerhalb von 3 Tagen, spätestens aber bis zum Ende der Themenwoche, also Montag den x (Termin aus der Gesamtstruktur auslesen)
Welcher Umfang?	1 mp4 Datei, Dauer 1-2 Minuten
Anlagen	Infos zu xy, kurze Anleitung (Weblink)
Bezug zum Lehrmaterial?	Lehrtext „Technische Grundlagen von E-Learning in der Hochschullehre“ Kapitel
Punkte	20 Punkte
Sonderpunkte wofür?	<p>+ 5 Punkte, wenn Sie das Video-Tutorial zusätzlich in Ihre Lernumgebung einbauen und einen Screenshot hier einreichen.</p> <p>+ 5 wenn Sie sich die Tutorials von zwei Rallye-Kollegen anschauen und ihnen ein konstruktives Feedback geben (also 2 Forenbeiträge).</p>

Und so könnte ein für eine Rallye umgesetztes Activity aussehen (Beispiel aus TBDL01):



Activity Nr. 10

Ausgangssituation

Sie haben von einer Kollegin erfahren, dass es mittlerweile ganz einfach ist eigene Lehrvideos, auch **Screencasts** genannt, herzustellen. Für Ihr nächstes Online-Projekt wollen Sie diese Option nutzen. Ihre Kollegin hat dafür ein Open Source Werkzeug namens „Wink“ genutzt, das kostenlos im Internet heruntergeladen und verwendet werden kann.

Auf der Wink-Website erfahren Sie, dass **Wink** das komfortable Erstellen von Flash-Filmen zur Visualisierung und Erläuterung von Programmfunktionalitäten (Software-Tutorials) ermöglicht aber auch zur Erstellung von Präsentationen (Kommentierung von Abbildungen, Folien etc.) verwendet wird.

Zufällig treffen Sie in der Mensa einen weiteren Kollegen mit einiger Erfahrung im E-Learning. Sie erzählen ihm, was Sie vorhaben. „Ja, dann musst Du auf jeden Fall „Camtasia“ nutzen. Das bietet viel mehr Möglichkeiten als „Wink“. Das ist zwar nicht umsonst, aber auch nicht seeehr teuer.“ Sie kommen ins Grübeln. Da Sie momentan aber weder Geld noch viel Zeit haben um die vielen, tollen Möglichkeiten von Camtasia wirklich zu nutzen, entscheiden Sie sich erst einmal für Wink.

Ziel

Eine neue Software ausprobieren und ein eigenes Lehrvideo erstellen.

Sonderpunkte :-)

5 Punkte: wenn Sie das Flash-Tutorial zusätzlich in Ihre (ursprünglich) leere Blackboard-Lernumgebung einbauen und einen Screenshot per Mail bei Frau Hemsing einreichen.

Was ist zu tun?

- Laden Sie **Wink** herunter und installieren Sie die Software auf Ihrem Rechner.
- Erstellen Sie mit Hilfe von Wink ein kurzes Tutorial und exportieren Sie dieses nach Flash.
- Posten Sie Ihr Flash-Tutorial im Forum „Multimedia-Tools“

Lehrmaterial

Ergänzende Informationen zu diesem Thema finden Sie auch im Lehrtext „Technische Grundlagen von E-Learning in der Hochschullehre“, Kapitel VI 1.4 bis 1.6.

Anlagen

Kurze **Anleitung** zu Wink

Vielfalt der Activities:

Beispiele für Lernaktivitäten

- Aktionen durchführen:
 - o Eine Exkursion durchführen und dort Infos sammeln
 - o Software installieren und nutzen/testen
 - o Eine Umfrage durchführen
- (Internet-)Recherche
- Fehler beheben (z.B. im Programm-Code)
- Probleme lösen -> nachdenken, ausprobieren
- Produkt herstellen
- Buch oder sonstiges Lehr/Lernmaterial lesen, anschauen, bearbeiten
- Eigene Rallye Aufgaben überlegen und erstellen
- ...

Beispiele für Überprüfungen:

- Online-Quiz
- Programm-Code kompilieren
- Screenshots erstellen
- Fotos erstellen
- Linktips einstellen
- Posting setzen
- Aufgaben einsenden
- Kooperative Dokumente abgeben
- ...