

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 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.
- 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.
- 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 wieder?
- 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 Spieler 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.

- 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.
- 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 und Kreativität der Activities. Lesen Sie die Activities Ihrer Kollegen durch und holen Sie sich weitere Anregungen. 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.
- Titel
- Kategorie/Bereich
- Beschreibung = Story
- Ziel
- Was ist genau zu tun? Bis wann?
- Welcher Umfang wird erwartet?
- 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.

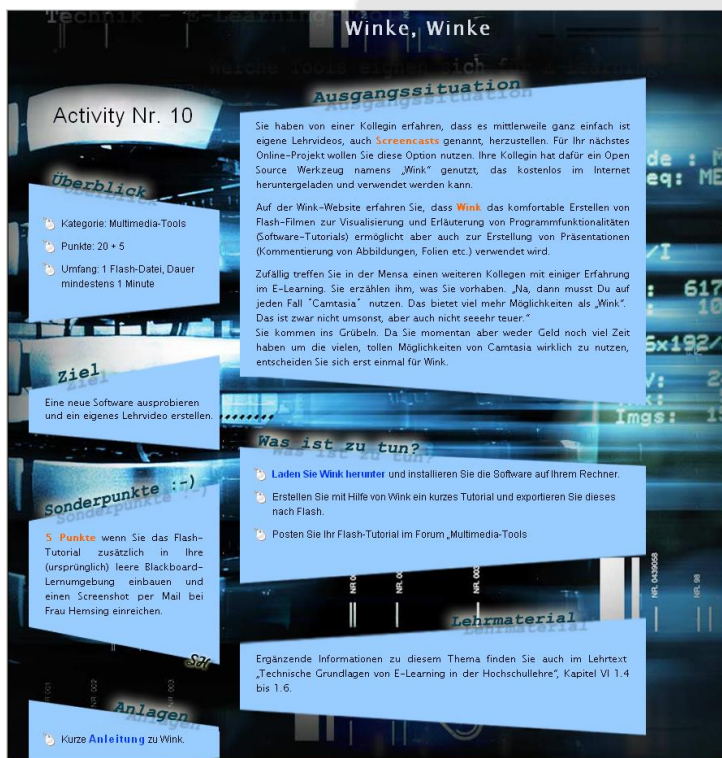
Beispiel für einen Activity-Entwurf:

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 eigene Lehrvideos, auch Screencasts genannt, herzustellen. Für Ihr nächstes Online-Projekt wollen Sie diese Option nutzen. Ihr Kollege hat dafür ein Tool namens Wink 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 Wink herunter und installieren Sie die Software auf Ihrem Rechner 2. Erstellen Sie mit Hilfe von Wink ein kurzes Tutorial zum Thema x und exportieren Sie dieses nach Flash. 3. Posten Sie Ihr Flash-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 Flash-Datei, Dauer mindestens 1 Minute
Anlagen	Infos zu Wink, kurze Anleitung (Weblink)
Bezug zum Lehrmaterial?	Lehrtext „Technische Grundlagen von E-Learning in der Hochschullehre“ Kapitel x
Punkte	20 Punkte
Sonderpunkte wofür?	<p>+ 5 Punkte wenn Sie das Flash-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):



Winke, Winke

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. „Na, 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 Hensing 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
- Linktipps einstellen
- Wiki-Seite erstellen
- Posting setzen
- Aufgaben einsenden per extra Tool oder E-Mail
- ...