

Einfach interaktive Lehrinhalte erstellen - H5P in Moodle

Digitale Lehre kann in Moodle nun noch interaktiver gestaltet werden. Dank des neuen Plugins H5P können Sie Ihren Studierenden Lehrinhalte in einem interaktiven Format und in einem neuen Design zur Verfügung stellen. Derzeit bietet H5P mehr als 20 verschiedene Lernformate wie z.B. Lehrvideos, interaktive Präsentationen, Karteikarten und unterschiedlichste Wissensabfragen an, die unkompliziert direkt in Moodle erstellt werden können. Durch die Interaktivität, die in allen H5P-Lernformaten geboten wird, werden Studierende zum Mitmachen angeregt. Auf der offiziellen Website von H5P, die Sie unter



<https://h5p.org> finden, können Sie sich einen ersten Überblick über das Tool verschaffen. In Moodle finden Sie H5P als „Interaktiver Inhalt“.

Hinter H5P steht eine aktive Community, die das Tool kontinuierlich weiterentwickelt. In

jedem Monat werden Aktualisierungen sowie neue Inhaltsformate bereitgestellt - und dies alles kostenfrei. In diesem Monat neu hinzugekommen sind u.a. „Image Juxtaposition“ (s. linkes Bild) sowie eine Variante des Memory-Games. Hierbei können zwei unterschiedliche Bilder zu einem Paar verbunden werden, z.B. ein Graph und die dazugehörige Funktion, oder aber Molekül-Modelle und ihre Formelschreibweise.

Gerne unterstützen wir vom RUBeL-Team Sie beim Einsatz von H5P in Ihrer Lehre. In unseren regelmäßig stattfindenden Kurzeinführungen werden Sie über die neuesten Funktionen informiert. Die Termine finden Sie auf unserer Webseite unter www.rubel.rub.de/weiterbildung.



Ein Beispiel für die H5P-Funktion „Image Juxtaposition“ (hier zur Verdeutlichung von Landschaftsveränderungen durch Überflutung)

Alle RUBeL-Jahre – Neue Wettbewerbsrunde 5x5000



Das Plakat der ersten Runde aus dem Jahr 2007

5x5000 - Der Anfang

Einen ersten eLearning-Wettbewerb an der RUB gab es bereits im Jahr 2006 - allerdings noch ohne Preisgeld.

Mit der Einführung der Studienbeiträge wurde es möglich, eLearning-Projekte auch finanziell zu unterstützen. Schnell war klar, dass bei der Vergabe des Geldes zwei Bedingungen erfüllt werden sollten:

Zum einen sollte sich das Preisgeld in einem überschaubaren Rahmen bewegen. Gefragt war (und ist) nicht das mit hohen Summen geförderte „Leuchtturmprojekt“, sondern eine Unterstützung innovativer eLearning-Vorhaben, die den Studierenden direkt in ihrem Studienalltag zugute kommen. Zum anderen sollten Studierende auch über die Vergabe des Preisgeldes bestimmen können - immerhin hatten sie

dieses durch ihre Studienbeiträge erst ermöglicht.

Ein studentisches Projekt

Geboren war also die Idee eines eLearning-Wettbewerbs von Studierenden für Studierende. Bis heute - 10 Jahre nach dem ersten Wettbewerbsdurchgang - wird 5x5000 von studentischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern geplant und durchgeführt, und auch die Jury besteht aus Studierenden. Diese bringen häufig eine völlig neue Sicht auf die Anträge mit ein und können den Mehrwert eines Projektes für ihr Studium mitunter besser einschätzen, als das bei einer „hauptamtlichen“ Jury der Fall wäre.

Unterschiedlichste Themenbereiche

Jede Runde des Wettbewerbs steht unter einem eigenen Motto, welches einen spezifi-

schen eLearning-Bereich anspricht - von eLearning in Großveranstaltungen, über Internationalisierung und Prüfungsvorbereitung bis hin zu Inverted Classroom-Szenarien und Gamification. Eine Ausnahme bildet unser Jubiläumsdurchgang: Dieser ist bewusst offen gehalten - es können also alle kreativen Ideen rund ums eLearning eingereicht werden.

Zurück in die Gegenwart

10 Jahre, 20 Runden und mehr als 100 geförderte Gewinnerprojekte aus den verschiedensten Lehrbereichen und noch kein Ende in Sicht. Das muss gefeiert werden!

Der Jubiläumsdurchgang

Im Sommersemester 2017 prämiieren wir unter dem Motto „Alle RUBeL-Jahre“ zum 20. Mal fünf innovative, kreative eLearning-Konzepte mit einer Fördersumme von jeweils 5.000 Euro. Seien Sie dabei, egal, ob Sie Ihre Lehrveranstaltung gerne in ein Blended Learning-Szenario umwandeln möchten, ein Inverted Classroom-Modell für Ihre Vorlesung in den Blick nehmen, spielerische Elemente für Ihren Online-Kurs einplanen oder einfach überzeugende, lernförderliche eLearning-Ideen für Ihre Lehre haben. Nehmen Sie teil und seien auch Sie ein Gewinner!

Bei Fragen zum Wettbewerb steht Ihnen unser studentisches 5x5000-Team jederzeit gerne zur Verfügung.

Stimmen zum Wettbewerb

Prof. Dr. Marion Steven, Fakultät für Wirtschaftswissenschaft, Lehrstuhl für Produktionswirtschaft:

“Für mich bedeutet der Gewinn des 5x5000-Wettbewerbs die Anerkennung unserer Bemühungen zur Förderung der Kommunikation zwischen Studierenden und Lehrenden durch innovative und digitale Präsenzformate.“

Frau Professorin Steven hat mit ihrem Projekt „Interaktives & digitales Inverted Classroom-Konzept zur effektiven Kursgestaltung“ in der 18. Runde des Wettbewerbs gewonnen.

Dr. Daniel Händel, Germanistisches Institut, Germanistische Linguistik:

„5x5000 hat es mir ermöglicht, ein Lehrprojekt in Moodle umzusetzen, für das mir sonst keine Mittel zur Verfügung gestanden hätten. Und letztlich haben davon alle profitiert: die Studierenden, weil sie fachliche Grundlagen interaktiv und zeitlich unabhängig üben



Zum 20. Mal 5x5000 - Motiv zur Jubiläumsrunde

konnten (und immer noch können); die studentischen Mitarbeiter, die mich bei der Projektumsetzung unterstützt haben, weil sie sich intensiv in Moodle und auch in die Umsetzung der fachlichen Inhalte einarbeiten konnten; ich, weil ich mich auf die fachlich-didaktische und die konzeptionelle Seite konzentrieren und das Technische den Mitarbeitern überlassen konnte.“

Herr Dr. Händel war Gewinner in der 13. Runde mit sei-

nem Projekt „Grammatik für alle“. Der aus dem Projekt entstandene Moodle-Kurs steht Studierenden nach wie vor zur Verfügung.

Beratung und Support

Sonja Queißer und
Ramona Stier
5x5000@rub.de
www.rubel.rub.de/5x5000

Gern können Sie vor Abgabe einen Beratungstermin mit uns vereinbaren.

Einreichungsfrist

Wettbewerbseinreichungen sind **bis zum 28. Juli 2017** möglich. Das Einreichungsformular finden Sie unter www.rubel.rub.de/5x5000.

Die studentischen Mitarbeiterinnen Sonja Queißer und Ramona Stier mit dem Wettbewerbsplakat der Jubiläumsrunde



Beispiele für eLearning

Studiport

Der Studiport unterstützt Studienanfängerinnen und Studienanfänger bei ihrem Studienstart. Er bietet zeit- und ortsunabhängige Lernformate, mit denen die User flexibel und passgenau zum individuellen Kenntnisstand fehlendes Schulwissen oder relevante Arbeits- und Lerntechniken erwerben bzw. vertiefen können. Der Studiport ist ein gemeinsames Angebot der öffentlich-rechtlichen Universitäten und Fachhochschulen des Landes NRW und des Ministeriums für Innovation, Wissenschaft und Forschung (MIWF). Die inhaltliche und technische Verantwortung liegt bei der RUB.

Medizin - Matthias J Monika Kasper-Som helm

Im Projekt „Klinische Um
Klinische Umweltmedizin
die Kombination von Se
senzveranstaltungen ver
zept“). In der Präsenz s
und somit Platz für Frag
während sich die Studier
selbstständig erarbeiten.
fication-Elemente dar, we
einandersetzung mit den

Juristische Fakultät - Dr. Marc Scheufen

Mit der Blended-Learning-Lehrveranstaltung „Ökonomische Methoden für Juristen“ sollen die Studierenden fit für die Prüfung und den beruflichen Alltag gemacht werden. In den Online-Phasen soll mithilfe eines begleitenden Moodle-Kurses die Wissensaneignung stattfinden. In der Präsenz soll das Wissen dann mithilfe von Fallbeispielen angewendet werden. Innerhalb der Veranstaltung wird begleitend das Voting-Tool „ARSnova“ zum Einsatz kommen, um Wissenslücken aufzudecken und den Wissensstand zu erheben. Durch diese Konzeption soll gewährleistet werden, dass zum einen eine intensive Auseinandersetzung mit dem Fallbeispiel stattfinden und zum anderen das Lösen des Fallbeispiels interaktiv erfolgen kann.

ng auf dem Campus

oswig, Dr. Julia Neugebauer, Dr.
nenberg, Prof. Dr. Michael Wil-

mweltmedizin 2.0“ sollen Inhalte des Fachs
in im Rahmen eines Online-Kurses durch
elbstlernelementen im eLearning mit Prä-
mittelt werden („Inverted-Classroom-Kon-
soll die Wissensvermittlung zurückgestellt
gen und Diskussionen geschaffen werden,
enden in der Online-Phase die Lerninhalte
Ein zentrales Element stellen hierbei Gami-
elche die intensivere und motivierende Aus-
Veranstaltungsthemen zum Ziel haben.

Elektrotechnik und Informationstechnik - Prof. Dr. Aydin Sezgin, Kevin Ramm

Das „Cocktail-Party-Problem“ ist jedermann bekannt: Man befindet sich in einem Raum mit vielen Menschen und will sich mit seinem Gegenüber unterhalten. Intuitiv neigt man dann dazu, lauter zu werden. Das Erstaunliche an der Lösung des Cocktail-Party-Problems ist nun, dass man dem Bedürfnis zur Erhöhung der Lautstärke nicht nachgehen sollte. So wird man vom Gesprächspartner dennoch verstanden, wenn Teilnehmer die Sprachlautstärke senken oder unverändert lassen. Ähnliches gilt auch für Signale, die z.B. von Smartphones ausgehen. Um sich diesem Thema zu nähern, soll eine App für das Smartphone entwickelt werden, mit deren Hilfe Studierende die einfließenden Störsignale berechnen und beheben können.

Biologie - Dr. Janine Wäring-Bischof

Einen Frosch aus der Nähe zu sehen oder gar zu sezieren, ist auch für Studierende der Biologie nicht alltäglich. Um im Rahmen der tierphysiologischen Übung eine korrekte Sektion und anschließend möglichst reibungslose Versuche durchführen zu können, ist eine vorhergehende Auseinandersetzung mit der Anatomie des Frosches sowie den Versuchsaufbauten und -hintergründen für die Studierenden unerlässlich. Ein Moodle-Kurs mit spielerischen Elementen soll helfen, die Vor- und Nachbereitung motivierend und lernförderlich zu gestalten. So sollen z.B. in einem Puzzle Versuchsaufbauten den Körperteilen zugeordnet werden und im Rahmen eines Memory-Spiels können Graphen und Mess-Spuren mit den passenden Versuchen aufgedeckt werden.

We're Open - Open Educational Resources

Unsere zentrale Lernplattform Moodle bietet zahlreiche Möglichkeiten, Materialien bereitzustellen. Viele Lehrende an der RUB gestalten ihren Moodle-Kurs und bereiten ihre Lehrmaterialien und Veranstaltungsunterlagen aufwändig auf, um sie den Studierenden begleitend zur Veranstaltung online zur Verfügung zu stellen. Wenn viel Aufwand für einen solchen Kurs betrieben worden ist, warum nicht auch darüber nachdenken, den Kurs für eine größere Zielgruppe und Interessierte zu öffnen, zu präsentieren und dadurch einen Mehrwert zu schaffen?

Gründe für die Öffnung der Lehre:

Zum Beispiel kann durch offene Kurse...

- auf die eigene Lehre und Forschung aufmerksam gemacht werden,
- diversitätsgerechtes Lernen und Chancengleichheit gefördert werden,
- Studierenden eine Hilfestellung zur Entscheidung des Faches beim Studienstart gegeben werden.



Wie kann ein Moodle-Kurs geöffnet werden?

Wenn Sie als Lehrender Ihren Moodle-Kurs öffentlich schalten möchten, wenden Sie sich einfach an das eScouts-Team OER/MOOCs. Gemeinsam können Sie sich über Ihre Vorstellungen und Möglichkeiten einer Kurs-Öffnung austauschen. Insbesondere zu den Themen Open Educational Resources (OER) und Creative Commons-Lizenzen (CC-Lizenzen) berät Sie das eScouts-Team gerne.

Was sind eigentlich OER?

Unter OER werden jegliche Bildungsmaterialien verstanden, die unter offenen Lizenzen, i.d.R. Creative Commons-Lizenzen, veröffentlicht werden. Durch OER haben Sie die Möglich-

keit, Materialien rechtsicherer zu nutzen und diese mit anderen zu teilen.

Offener Infokurs zum Thema

Das eScouts-Team OER/MOOCs hat für Lehrende, die Interesse haben, ihre Lehre zu öffnen, den offenen Moodle-Kurs „Lehre und Lernen öffnen“ erstellt. Dort finden Sie Informationen und Tipps rund um das Thema Kurs-Öffnung in Moodle, Open Educational Resources, Urheberrecht und Creative Commons-Lizenzen.

Mit wenig Aufwand zum offenen Kurs

Wenn Sie als Lehrende/r nicht viel Zeit für die Öffnung Ihrer Kurse haben, bietet das eScouts-Team OER/MOOCs ein spezielles Kursformat an, das Ihnen mit geringem Aufwand die Möglichkeit bietet, Kurse aus vorherigen Semestern zu öffnen. Ein OpenCourseWare(OCW)-Kurs besteht zumeist aus einer Kursbeschreibung, den Kursinhalten (Seminarplan, Folien, Texte etc.) und Literaturangaben, zusammengefasst allen von Ihnen selbst erstellten Materialien. Auf der offenen Moodle-Seite der RUB finden Sie den OCW-Demokurs, der Ihnen das Kursformat exemplarisch zeigt. Das eScouts-Team bietet Ihnen bei Interesse Unterstützung bei der Umsetzung eines OCW-Kurses an.

Übersicht über alle offenen Kurse der RUB

Auf der Moodle-Seite präsentieren wir alle offenen Moodle-Kurse. Hier finden Sie z.B. Vorkurse für Studienanfänger/-innen, Selbstlernkurse und Informationskurse. Die Liste wird kontinuierlich erweitert. Auch das Design der Seite wurde angepasst und stellt sich nun übersichtlicher und benutzerfreundlicher dar.

Link: <http://bit.ly/2llgnaf>

Beratung und Support

Christine Ruthenfranz und Matthias Kostrzewa
escouts@rub.de
www.rubel.rub.de/escouts/oer-moocs

Mathe Reloaded - Eine neue Spiel- und Lernerfahrung

Der offene Moodlekurs des Mathe-Helpdesks der Ruhr-Universität Bochum startet mit spielerischen Impulsen ins nächste Level: Das Projekt „Mathematische Trainingsparcours“ unter der Koordination von Frau Dr. Eva Glasmachers, Frau Dr. Annett Püttmann und Herrn Dr. Michael Kallweit zeigt, wie spielerische Anreizsysteme den Lernprozess veranstaltungsübergreifend im Bereich der Mathematik unterstützen können.

Start im Sommersemester

In dem Moodlekurs „Mathe-Helpdesk-Online“, welcher im SoSe 2017 gestartet ist, haben Studierende der Mathematik sowie der Natur- und Ingenieurwissenschaften die Möglichkeit, ihre mathematischen Kenntnisse und Fertigkeiten in mehreren Trainingsparcours zu erproben. In Grundbereichen wie Lineare Algebra oder Analysis sowie weiteren studiengangspezifischen Teilbereichen der Mathematik können Studierende vielfältige Aufgaben bearbeiten. Diese Aufgaben verschiedener Anforderungsniveaus sind in gezielt zusammengestellten Tests organisiert. Mit Hilfe gezielter Randomisierung erwarten die Studierenden immer neue Übungsmöglichkeiten. Die automatisierte Auswertung ermöglicht ein direktes Feedback, wodurch die Studierenden die eigenen Stärken und Schwächen erkennen und somit ihr Lernverhalten anpassen können.



Um die Herausforderung zu steigern und die Motivation zum Lernen in den jeweiligen Themengebieten zu erhöhen, wurden in diesem Kurs zwei innovative Möglichkeiten im Bereich Gamification in Moodle eingesetzt: Badges und Level.



Das Startlevel

Gamification-Tools in Moodle

LevelUp ist ein Tool, welches den Lernstoff der Trainingseinheiten in Level unterteilt und für absolvierte Tests je nach Schwierigkeitsgrad variierende Punkte (XP) vergibt. Durch das Sammeln dieser „Erfahrungspunkte“ können Studierende weitere Level aufsteigen und dabei hilfreiche Belohnungen erspielen. Zusätzlich können pro Thema zwei digitale Abzeichen (Badges) erworben werden, welche die Aspekte Schnelligkeit und Fehlerfreiheit auszeichnen.

Einfach ausprobieren!

Wer interessiert ist und spielerisch sein mathematisches Wissen trainieren möchte, kann sich ab sofort in den Moodlekurs des Mathe-Helpdesks online (<https://moodle.ruhr-uni-bochum.de/m/course/view.php?id=8148>) einschreiben. Auf die Plätze, fertig, losrechnen!

Beratung und Support

Corinna Peres und Christoph van de Beek
escouts@rub.de
www.rubel.rub.de/escouts/gbl



Das ICM-Team in Marburg

Am 21. und 22. Februar 2017 nahmen Meike Goeseke und Lena Liefke vom eScouts-Team Inverted Classroom an der 6. ICM-Konferenz in Marburg teil. Neben der Präsentation eines eigenen Posterbeitrags mit dem Titel „Inverting the campus to enhance the Shift from Teaching to Learning: Studierende als Berater/innen für digital unterstützte Lehre an der Ruhr-Universität Bochum“ besuchte das Team zahlreiche spannende Vorträge zum Thema und konnte selber über die erfolgreiche praktische Arbeit an der RUB berichten. In den Workshops konnten sich die beiden studentischen Mitarbeiterinnen mit Lehrenden und Hochschuldidaktiker/innen von unterschiedlichen Hochschulen über Erfahrungen austauschen und einige Anregungen für die eigene Arbeit an der RUB mitnehmen.

Weiterbildung – aktuelle Termine und Anmeldung:

www.rubel.rub.de/weiterbildung

eLearning-Team in neuer ZBE

Seit dem 01. April sind wir, das eLearning-Team der RUB, zusammen mit der Internen Fortbildung und Beratung (ifb) sowie dem Schreibzentrum Teil einer zentralen Betriebseinheit unter der Leitung von Dr. Peter Salden. Für Sie als Lehrende und eLearning-Interessierte ändert sich nichts. Unsere Angebote und Services stehen Ihnen natürlich weiterhin in der gewohnten Qualität zur Verfügung. Über Neuigkeiten informieren wir Sie über unsere Homepage und das nächste RUBeL-Update.

Impressum

Herausgeber: Ruhr-Universität Bochum
 RUBeL - eLearning-Team der RUB
 Leiterin: Simone Henze
 Universitätsstr. 150, D-44801 Bochum
 Tel. 0234/32-25900
 E-Mail: rubel@rub.de

Net[t]working ICM

Nicht selten hören wir, dass viele interessierte Lehrende schlicht nicht wissen, welche spannenden eLearning-Projekte in ihrem direkten Umfeld an der RUB bereits umgesetzt wurden. Um den Austausch zwischen interessierten Lehrenden zum Thema ‚Inverted Classroom‘ (und verwandten Lehr-Lern-Konzepten) zu fördern, veranstalten die eScouts ‚Inverted Classroom‘ (IC) von nun an regelmäßige Net[t]working-Treffen. Bei den Treffen soll es darum gehen, in netter Atmosphäre mit Gleichgesinnten zusammenzukommen, sich über eigene Lehrerfahrungen auszutauschen. Zusätzlich zu den Treffen haben wir einen Blog eingerichtet, auf dem diese und andere Fragestellungen aufgegriffen werden und sich Lehrende weiter austauschen können (www.net-t-working-icm.de). Auch Sie sind herzlich dazu eingeladen, am nächsten Treffen (27.06.2017) teilzunehmen und sich im Blog (www.net-t-working-icm.de) einzubringen. Wir freuen uns auf Sie!

Termine

- 17. Mai 2017:
Kurzeinführung in das Moodle-Tool H5P
- 27. Juni 2017:
Net[t]working ICM-Treffen (nähere Infos s. oben)
- 28. Juli 2017:
Einreichungsfrist 5x5000

Aktuelle Infos zum eLearning an der RUB erhalten Sie auch über folgende Kanäle:

- 🌐 www.rubel.rub.de
- 📘 facebook.com/rubelteam
- 🐦 twitter.com/rubel_team