

Am Ball bleiben - Mikrolernen im Fokus

Am Ende des Semesters geraten Studierende oft in Lernstress, denn bei der Vielzahl an Veranstaltungen und der Fülle an Stoff fällt es vielen schwer, kontinuierlich am Ball zu bleiben. Um zu vermeiden, dass der gesamte Lernstoff erst kurz vor der Prüfung wiederholt wird, hilft die Verteilung des Lernstoffes in kleine Einheiten, die eine regelmäßige Wiederholung bieten. Diese Methode des Mikrolernens vermittelt Lehrinhalte in kleinen Informationseinheiten, sogenannten „Lernhappen“.

Für ein erfolgreiches Lernen sind hierbei drei Faktoren maßgebend: Zum einen ist es die kurze Lerndauer pro Einheit, die optimalerweise 10-15 Minuten betragen sollte. Jede Einheit stellt den Lerninhalt so präzise wie möglich dar, begrenzt auf die relevantesten Informationen. Außerdem soll pro Lerneinheit ein in sich geschlossenes Thema aufgegriffen werden, ohne dabei Sinnverlust entstehen zu lassen. Der dritte Faktor umfasst die schnelle Rückmeldung. Studierende erhalten ein direktes Feedback auf ihre absolvierte Einheit, beispielsweise durch die Auswertung von Online-Tests. Tatsächlich ist der Pro-

zess des kleinschrittigen Lernens sehr gut mithilfe von eLearning-Werkzeugen umsetzbar, denn durch den Einsatz verschiedener Tools kann ein kurzes Lernszenario kreiert werden. Kurze Lehrvideos, Quizze, interaktive Präsentationen oder virtuelle Lernkartekarten können Bestandteil solcher Lernhappen sein und die selbstständige Wiederholung von Inhalten im Laufe des Semesters begleiten. Neben der Kontinuität ist es auch die Flexibilität, von der Studierende profitieren können. Durch die zeit- und ortsunabhängige Nutzung ist Lernen jederzeit möglich.

Die aktuelle Wettbewerbsrunde

In der aktuellen Runde unseres 5x5000-Wettbewerbs zeichnen wir lernförderliche und innovative Projektideen aus, die durch den Einsatz von eLearning-Tools die Methode des kleinschrittigen Lernens nutzen. Welche Tools für ein solches Szenario infrage kommen, haben wir für Sie in diesem RUBeL Update Spezial aufbereitet. Geordnet nach den Rubriken Interaktivität, Lehrvideogestaltung, Visualisierung, Präsentation/Storytelling und Augmen-

ted Learning finden Sie eine Auswahl spannender eLearning-Werkzeuge sowie passend dazu Umsetzungsmöglichkeiten anhand von Praxisbeispielen.

Mitmachen!

Wenn auch Sie eine Idee für ein eLearning-Szenario haben, welches Studierende dabei unterstützt, beim Lernen am Ball zu bleiben, um so die Vorrunde, die Hauptrunde und schließlich das Finale – die Abschlussklausur oder Prüfung – erfolgreich zu schaffen, dann bewerben Sie sich bis zum 27. Juli 2018 um eine Förderung Ihres Konzepts und gewinnen Sie 5.000 Euro für die Umsetzung Ihrer Idee.

Bei Fragen zum Wettbewerb steht Ihnen Ihr 5x5000-Team jederzeit gerne zur Verfügung. Wir freuen uns auf Sie!



H5P: „Course Presentation“ und „Interactive Video“



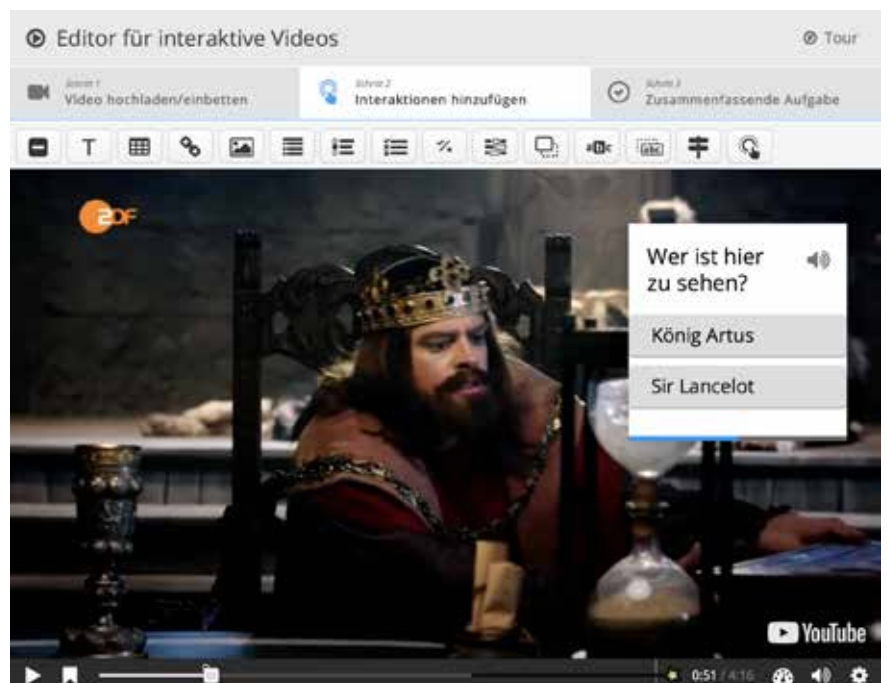
Der Editor der Course Presentation (in H5P - Interaktive Tools)

Seit einiger Zeit ist in Moodle das Plugin „H5P“ zur Erstellung interaktiver Inhalte verfügbar. Der Funktionsumfang reicht dabei von Bildergalerien über Quizfragen bis hin zu kleinen Spieleanwendungen. Derzeit gibt es fast 40 verschiedene Inhaltstypen in H5P. Zwei der am meisten verwendeten Funktionen sind die „Course Presentation“ und das „Interactive Video“.

Course Presentation

Mithilfe der „Course Presentation“ können kleine Lerneinheiten erstellt werden, die aus verschiedenen Lehrinhalten und Quizfragen bestehen können. Auch das Einfügen von Grafiken sowie Audio- und Videodateien ist möglich. Die Bedienung ist intuitiv und von der Logik angelehnt an PowerPoint mit dem Aufbau in einzelnen Folien. Im Unterschied zu umfangreicheren Autorenprogrammen wie „Adobe Captivate“ stehen zwar weniger

Funktionen zur Verfügung. Allerdings können Sie H5P-Lerneinheiten direkt in Moodle erstellen und benötigen keine Zusatzsoftware.



Der Editor des Interactive Video (in H5P - Interaktive Tools)

Kosten/Lizenzen

H5P - Course Presentation/Interactive Video: kostenfrei; in Moodle integriert

Interactive Video

Das „Interactive Video“ ist sehr gut dazu geeignet, Videodateien mit Quizfragen „anzureichern“. Das Video (das bereits vorhanden sein muss und nicht in H5P selbst erstellt werden kann) wird in H5P entweder hochgeladen oder durch einen Link von einer Videoplattform wie YouTube oder TeacherTube eingebettet. Danach können Sie dieses Video im Editor abspielen, an der Stelle, an der eine Frage eingefügt werden soll, einfach stoppen und diese Frage direkt im Editor eingeben. Auf diese Weise können Sie in wenigen Minuten aus einer Videosequenz eine Lerneinheit erstellen.

Einsatz von H5P im Kurs „HNOnline“



Vorlesungsaufzeichnung, erweitert durch interaktive Elemente

Video-Lerneinheiten in der Medizin

Im Moodle-Kurs „HNOnline“, dessen Konzept Gewinner im eLearning-Wettbewerb „5x5000“ war und bereits mehrfach mit dem eLearning-Label ausgezeichnet wurde, werden zusätzlich zu Präsenzsitzungen auch eLearning-Elemente als Vorbereitung im Sinne eines Inverted Classroom-Modells sowie als Selbstlerntests angeboten, unter anderem auch mit H5P erstellte Lerneinheiten. Der Gedanke dabei ist - ganz nach dem Microlearning-Prinzip -, den Studierenden eine kontinuierliche Prüfungsvorbereitung zu ermöglichen. Interaktive Einheiten, optisch ansprechend aufbereitet, sollen die Studierenden dazu motivieren, sich durchgehend mit dem Lernstoff zu beschäftigen.

Interaktiver Inhalt

Insbesondere wird das H5P-

Tool „Interactive Video“ verwendet. Da die Vorlesungen bereits als Aufzeichnungen vorliegen, können diese mit H5P sehr schnell und unkompliziert zu Lerneinheiten erweitert werden, indem an bestimmten Stellen der Aufzeichnung Wissens- und Reflektionsfragen eingebaut werden. Die Studierenden werden dadurch dazu aktiviert, der Vor-

lesungsaufzeichnung nicht nur passiv zu folgen, sondern ihren Wissensstand fortwährend zu überprüfen. Dies beugt einem reinen „Konsum“ der Aufzeichnungen vor und deckt eventuelle Schwachstellen auf. Die Testfragen sind explizit als Selbstlernaufgaben konzipiert und dienen ausschließlich der Selbsteinschätzung der Studierenden.

Aktivierende Elemente

In den Videos werden diverse Funktionen von H5P verwendet: So werden nicht nur Multiple-Choice-Fragen eingesetzt, sondern es wird auch mit Drag+Drop-Aufgaben gearbeitet. Darüber hinaus werden weiterführende Hinweise und Links eingebunden, die direkt aus dem Video heraus aufgerufen werden können und so zusätzliche Informationen für besonders am Thema interessierte Studierende bereitstellen.

Ziehen Sie die richtigen Antworten in die entsprechenden Felder

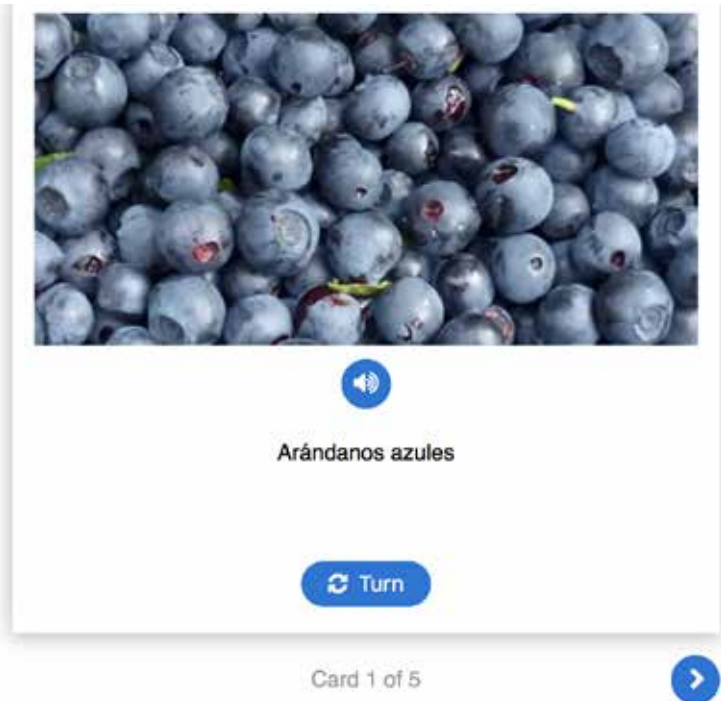
Drag+Drop-Aufgabe im Video

Quizlet und H5P: Mit virtuellen Karteikarten interaktiv lernen

Quizlet

Karteikarten kennen viele Studierende noch aus der Schulzeit, denn das Lernen von Vokabeln und Lerninhalten ist damit gut möglich. Wer eine Alternative zu den klassischen Karteikarten in Papierformat sucht, ist bei Quizlet genau richtig. Das Tool erstellt virtuelle Karteikarten zu jedem beliebigen Thema und in jeder Sprache. Pro Lernset kann eine unbegrenzte Zahl an Karteikarten erstellt werden. Dabei besteht jede Karte aus Begriff und Definition. Auch hierbei kann zwischen zwei Sprachen variiert werden, so dass beispielsweise einem englischen Begriff eine deutsche Übersetzung entgegengesetzt wird. Zur visuellen Veranschaulichung kann zu jeder Karte ein Bild angefügt werden.

Für das Lernen der Karteikarten bietet Quizlet verschiedene interaktive Möglichkeiten, angefangen bei der klassischen Variante des Umdrehens der virtuellen Karte mitsamt Audiowiedergabe, über Antwort- und Zuordnungsaufgaben bis hin zur Überprüfung des Wissens mit spielerischen Ansätzen. Auf diese Weise werden verschiedene Lernkanäle angesprochen, die Aussprache von Wörtern einer Fremdsprache kann angehört und die Schreibweise geübt werden, auch mathematische Symbole können umgesetzt werden. Der Lernstand ist über Quizlet durch die Feedback-Funktion transparent. Nach jeder absolvierten



Dialog Card in H5P

Übung erhält der Lernende eine Auswertung seiner Leistung und hat somit seinen Lernstand im Blick.

H5P – Dialog Cards

H5P bietet vielfältige interaktive Möglichkeiten zur Vermittlung von Lehrinhalten, so auch das Lernen mit virtuellen Karteikarten. Mit den Dialog Cards kann ein Begriff oder eine Vokabel gelernt werden. Beim Umdrehen der Karte wird deren Definition oder Übersetzung angezeigt. Dabei können nicht nur Texte auf der Karteikarte angezeigt werden,

sondern es können auch Bilder und Tondateien eingebunden werden, z.B. zum Fremdspracherwerb.

Die Dialog Cards sind in Lernsets umsetzbar und können dadurch in einer Abfolge während beispielsweise einer Lerneinheit gelernt werden. Während die erste Variante in Form der Dialog Cards gut geeignet ist zum Auswendiglernen von Lerninhalten, da es durch die Bildanreicherung auch an die visuelle Gedächtnisleistung anknüpft und durch die Audiowiedergabe u.a. die Aussprache schulen kann.

Kosten/Lizenzen

Quizlet: kostenfreie Version vorhanden
Upgrade für erweiterten Funktionsumfang möglich auf Quizlet Teacher; Kosten 35,88 Euro/Jahr
Quizlet Plus; Kosten 19,99 Euro/Jahr

H5P - Dialog Cards: kostenfrei; in Moodle integriert

Quizlet: Nicht nur für den Fremdsprachenunterricht

Vokabellernen

Im Fremdsprachenunterricht können mithilfe von Quizlet z.B. neue Vokabeln eingeführt werden. Ein mögliches Lernszenario könnte wie folgt aussehen: Lehrende erstellen ein Lernset mit neuen Vokabeln für Studierende, diese loggen sich in das Tool ein und lernen zunächst die Wörter eigenständig mit der Funktion „Karteikarten“. Die Studierenden eignen sich den neuen Wortschatz durch das Umdrehen der virtuellen Karteikarte und das Anhören des Wortes in der Fremdsprache an. Anschließend sollen die Studierenden innerhalb von zehn Sekunden durch das Format „Zuordnen“ das Gelernte wiederholen. Hierauf folgt das Lernformat „Test“: Dabei ist es das Ziel, durch richtiges Beantworten ein Ergebnis von möglichst 80 Prozent zu erreichen. Den Abschluss bildet das spielerische Lernformat „Schwerkraft“, welches das weitere Verfestigen der Vokabeln fördert. Möchte man einen Wettbewerbs-Charakter einbringen, dann kann die Gruppe der Studierenden aufgeteilt werden und gegeneinander antreten. Die Feedback- und Nachverfolgungs-Funktion in Quizlet ermöglicht es dem Lehrenden, die Aktionen der Studierenden nachzuverfolgen.

Lernstoff wiederholen

Neben dem Einführen neuer Vokabeln kann Quizlet auch als Wiederholungsübung genutzt werden. Der Wortschatz



Schaubilder in Quizlet

kann hierzu in Lernsets unterteilt werden, so dass Vokabeln als kleine Lernhappen mithilfe der verschiedenen Lernformate in Quizlet geübt werden.

Auch für die Naturwissenschaften

Aufgrund der vielfältigen Einsatzmöglichkeiten ist Quizlet nicht nur für den Fremdsprachenunterricht geeignet. Schaubilder können ebenfalls mit virtuellen Karteikarten angereichert werden. Dabei können bestimmte Punkte auf einem Bild markiert werden, sogenannte Hotspots, um dann anschließend zu dem ausgewählten Bereich eine Karteikarte, ebenfalls mit Begriff und Definition, zu erstellen.

Eine Einsatzmöglichkeit bietet sich im naturwissenschaftlichen Kontext: Organe und einzelne Organbereiche können mit Fachbegriff und Definition versehen werden. Die Definition könnte z.B. auch die Funktionen der einzelnen Organbereiche enthalten. Zum Schluss entsteht ein interaktives Schaubild, welches beim Mouseover über die markierten Punkte die entsprechende Karteikarte öffnet. Unter dem Schaubild werden die einzelnen Karteikarten aufgelistet, Quizlet generiert eigenständig aus dem gesamten Schaubild zusätzliche Bildchen, welche die Lage der einzelnen Organbereiche mithilfe des entsprechenden Hotspots verdeutlichen.

Vyond (GoAnimate) & Moviestorm: Animierte Lehrvideos selbst gestalten

Vyond (GoAnimate)

Nachdem die Software GoAnimate bei unserem Net[t]working-Treffen mit Lehrenden im Oktober letzten Jahres als Variante zur Erstellung von animierten Lehrvideos vorgestellt wurde, hat das webbasierte Online-Tool in Windeseile den RUB-Campus erobert. Mittlerweile wurde aus „GoAnimate“ „Vyond“. Bis auf den Namen hat sich nichts geändert – weiterhin wartet die Software mit zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten auf. Als intuitiv zu bedienendes Tool bietet Vyond mithilfe seiner Comic-, Infografik- und Whiteboard-Animationsvorlagen vielfältige Stile, um für den jeweiligen Lehranlass passende Videos zu erstellen. Ob ein Chemiker im Labor Versuche vornimmt, eine Ingenieurin eine Baustelle aufsucht oder ein Dozent im Hörsaal zu einem Thema referiert – mit Vyond lassen sich all diese Szenen realisieren. Durch die Auswahl an animierbaren Charakteren, die durch Einstellungen im Bereich der Mimik, Gestik, Bewegung und Aktion zum Leben erweckt werden können, gelingt es mit Vyond, Akteure realitätsnah abzubilden. Der große Pool an Vorlagen, Settings und Gegenständen ermöglicht es, verschiedene Lebenswelten auf authentische Weise einzufangen. Ist beispielsweise die Tafel im vorgefertigten Hörsaal nicht passend für das eigene Vorhaben, kann sie im Handumdrehen durch ein Smartboard ersetzt werden. Durch die Einbindung eigener Bilder, Logos, Texte und Audiodateien sowie der Aufzeichnung eines Voice-Overs, also einer eigenen Tonaufnahme, die über die Filmsequenz gelegt werden kann, verleihen Sie Ihren Videos eine individuelle Handschrift.

Moviestorm

Wer seine Animationsvideos möglichst detailgetreu und realistisch in 3D gestalten möchte, sollte Moviestorm kennenlernen. Hier sind die Einstellungsmöglichkeiten schier unbegrenzt: Charaktere können von der Fuß- bis zur Haarspitze vollständig individualisiert und animiert, Settings, Räume sowie Gegenstände an die eigenen Wünsche angepasst und Kameraperspektiven bis ins Kleinste konfiguriert werden. Sogar die Beleuchtung ist je nach intendierter Stimmung einer Szene veränderbar. Die Dateisammlung von Moviestorm hält zahlreiche visuelle wie akustische Effekte und Musikstücke bereit, aber auch eigene Bild- und Tondateien können problemlos eingebettet werden.

Moviestorm ist mehr als ein reines Animationsvideo-Tool: Vom Skript bis zum letzten Feinschliff bietet es zahlreiche Features, um professionelle Animationsvideos zu erstellen. Als besonderes Highlight hält die Moviestorm-Homepage speziell für den Bildungsbereich eine Sammlung an Informationen und Praxisbeispielen aus verschiedenen Lehr-Lernkontexten bereit.

Kosten/Lizenzen

Vyond (GoAnimate)

Essential: 39 \$/ Monat bzw. 299 \$/ Jahr
Premium: 89 \$/Monat bzw. 649 \$/Jahr

Moviestorm

Education Unlimited License:
Einzelplatzlizenz: 50 €/ Jahr



Nuancierte Einstellungen zur Erstellung fiktiver und realer Charaktere in Moviestorm (Screenshots aus einem Einführungsvideo der Entwickler: <http://www.moviestorm.co.uk/hub/docs>)

Wissenschaft zum Anfassen: Vyond und die MS Wissenschaft



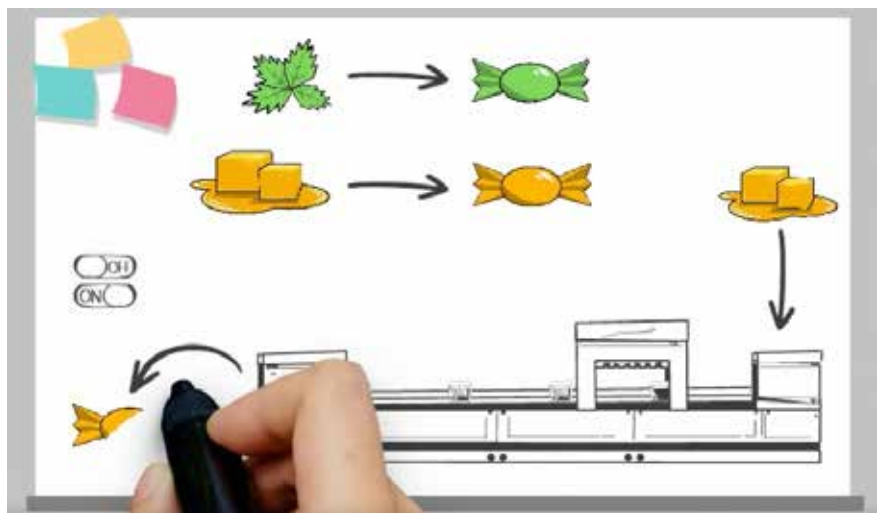
Wissenschaft zum Anfassen und Mitmachen - das bietet die Ausstellung „Arbeitswelten der Zukunft“ auf dem Binnenschiff MS Wissenschaft. Mit an Bord ist der Lehrstuhl Wirtschaftspsychologie unter der Leitung von Frau Professor Dr. Annette Kluge, der mit der Bochumer Bonbonfabrik ein Exponat entwickelt hat, das den Besucherinnen und Besuchern der Ausstellung auf spielerische Weise den Zugang zum Forschungsbereich des intentionalen Vergessens in Organisationen eröffnet. In der virtuellen Bonbon-Manufaktur erleben die BesucherInnen die Relevanz intentionalen Vergessens – schließlich erfordert es die Herstellung neuartiger Karamellbonbons, einige Arbeitsroutinen, die sich in der Produktion von Minzbonbons bewährt und verfestigt haben, aufzubrechen. Die Idee der Ausstellung sowie des Exponats der Bochumer WirtschaftspsychologInnen, Wissenschaft begreifbar zu machen, wird unterstrichen durch

anschauliche Erklärvideos, die die Mitarbeitenden des Lehrstuhls mit Vyond (GoAnimate) realisiert haben. Die Videos dienen dazu, bereits im Vorfeld der Ausstellung Interesse für das Projekt rund um die Bochumer Bonbonfabrik zu wecken. Mit den eingängigen Kurzvideos, die nach und nach über Social Media-Kanäle veröffentlicht wurden, sollten der interessierten Öffentlichkeit die einzelnen Projektschritte von der Idee über die Entwicklung des Exponats hin zur Ausstellung veranschau-

licht werden (<https://tinyurl.com/ycn9s227>). Ein zusätzliches mit Vyond produziertes Video diente dazu, auch Kindern, die die Ausstellung besuchen, die wissenschaftlichen Hintergründe der Bochumer Bonbonfabrik auf leicht verständliche Art nahezubringen.

Anschauen und mitmachen!

Die MS Wissenschaft tourt mit der Ausstellung „Arbeitswelten der Zukunft“ zur Zeit durch das Land. Durch NRW schippert das Schiff beispielsweise von Mitte bis Ende Juli.



Ausschnitt aus einem der Vyond-Videos

Google MyMaps: Informationen mit Karten visualisieren

Geografische Karten sind nicht alleinig eine Sache der Geografie: Mit aktueller Webtechnologie lassen sich alle Arten von Informationen, die einen Ortsbezug aufweisen, auf einer Karte darstellen. Das können z.B. historische, sozialwissenschaftliche, politische aber auch medizinische und andere Daten sein.

Die einfachste Möglichkeit aus technischer Sicht ist mit dem Kartenmaterial von Google zu arbeiten. Google stellt dazu mit „MyMaps“ eine eigene Anwendung zur Verfügung (<https://www.google.com/mymaps>). Damit lassen sich auf einer Karte so genannte „Points of interest“ in Form von Pins anlegen. Die Pins sind anklickbar und enthalten diverse, vom Ersteller wählbare Informationen. Außerdem ist auch das äußere Erscheinungsbild der Pins an den jeweiligen Einsatzzweck anpassbar.

MyMaps in der Lehre

Die Erstellung und Aufbereitung dieser Informationen kann auch innerhalb einer Lehrveranstaltung Platz finden: Die Erarbeitung der Informationen ist Aufgabe der Studierenden, d.h. pro Pin gilt es eine Informationseinheit zu schaffen, die in bestimmte Abschnitte untergliedert ist. Diese Datenstruktur kann vorgegeben werden, aber auch in einem stärker forschungsorientierten Vorgehen erst erarbeitet werden.

Der Prozess der Erarbeitung der Informationen wiederum muss nicht unmittelbar auf der Google-Karte erfolgen. Hierfür lässt sich auch mit Werkzeugen innerhalb von Moodle arbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn die Informationen mehrere Überarbeitungs- oder Feedbackzyklen durchlaufen sollen. Die Informationen kann jede/r selbst auf der Karte eintragen.

Einbettung in Moodle

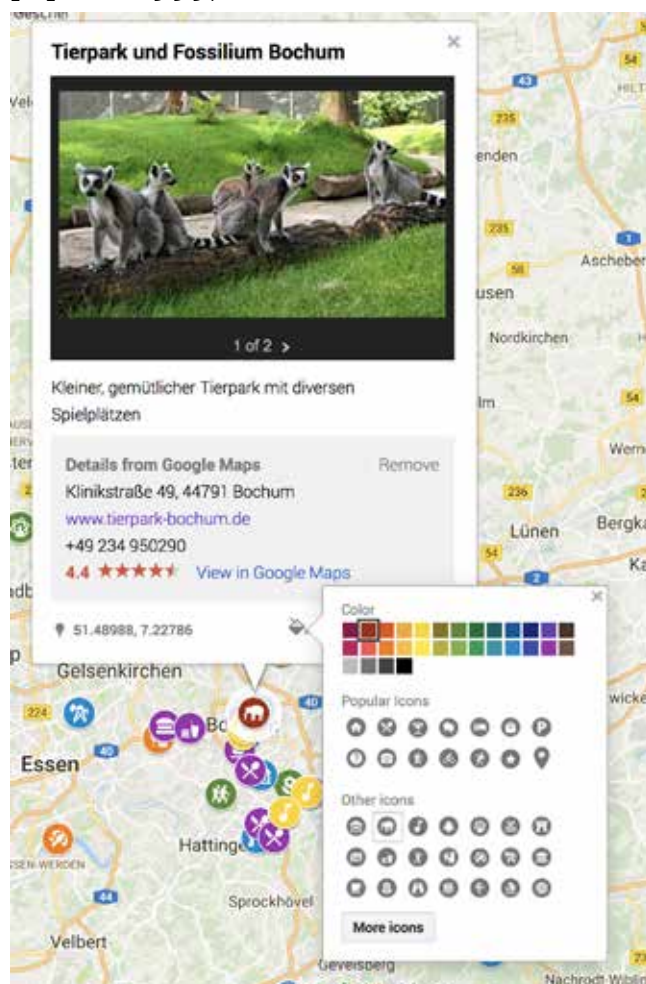
Ähnlich wie ein Video lässt sich die Karte unmittelbar auf einer Moodle-Seite einbetten, aber auch auf einer externen Webseite, wie z.B. Open RUB, veröffentlichen.

In der Regel sind bei dieser Art der Visualisierung Daten und Darstellung getrennt, d.h. die Daten liegen unabhängig von der Karte vor und können auch anderweitig wiederverwendet und

dargestellt werden.

Bei der Nutzung der Google-Karte kann mit einem Testaccount gearbeitet werden. Alternativ zu Google gibt es auch die Möglichkeit, Kartenmaterial von OpenStreetMap zu verwenden (<https://www.openstreetmap.org/>).

Informationen und Ressourcen hierzu finden Sie im offenen Kurs „Mapping: Informationen visualisieren mit interaktiven Karten“ (<https://moodle.ruhr-uni-bochum.de/m/course/view.php?id=10999>).

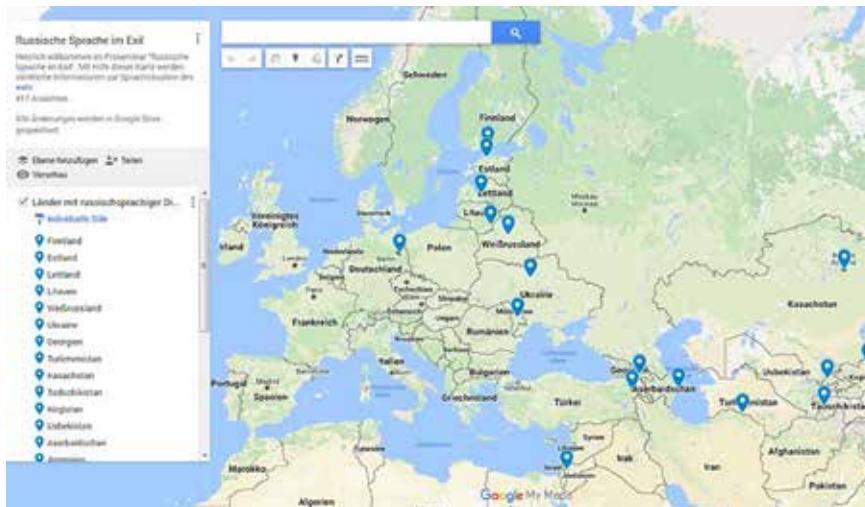


„Points of interest“ editieren

Kosten/Lizenzen

GoogleMyMaps: kostenfrei
Google-Account erforderlich

MyMaps in der Lehre: Proseminar „Russische Sprache im Exil“



Gesamtansicht der Karte

Forschendes Lernen

Im soziolinguistisch ausgerichteten Teil des Seminars „Russische Sprache im Exil“ wird das Schicksal der russischen Sprache in den Ländern mit einer großen russischsprachigen Diaspora verfolgt. Es wird die Lage der russischsprachigen Minderheit sowie die einschlägige Sprachsituation in solchen Ländern wie

in den USA, Deutschland, Israel sowie in den ehemaligen Sowjetrepubliken untersucht. Im Fokus der Aufmerksamkeit stehen der offizielle und der inoffizielle Status der russischen Sprache, die politische Haltung gegenüber dem Russischen und politische Maßnahmen, die die Sprache entweder fördern oder unterdrücken, die Einstellung zur Sprache seitens der Sprachträger/innen

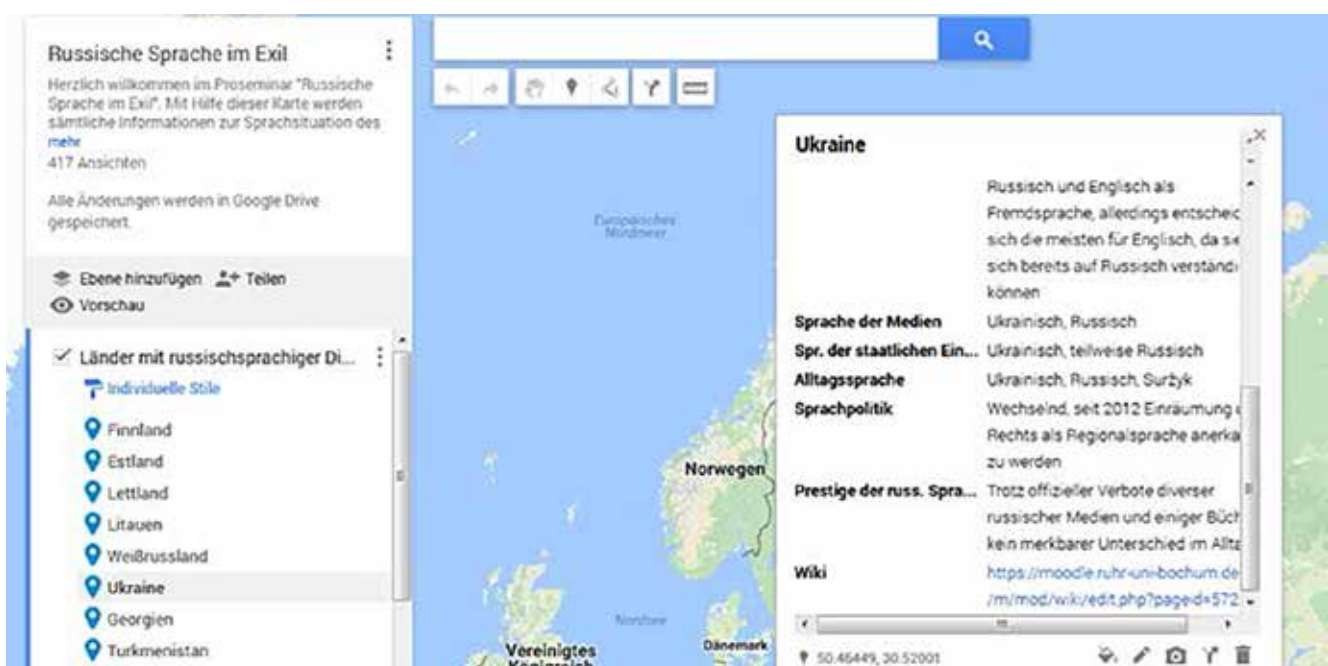
und der Bevölkerung des jeweiligen Landes u.a.

Studierende visualisieren Daten

Ziel des Seminars ist es, einen Überblick über die Sprachsituation in verschiedenen Ländern zu verschaffen. Jede/r der Studierenden entscheidet sich dabei für ein Land und untersucht dieses im Hinblick auf die folgenden Aspekte:

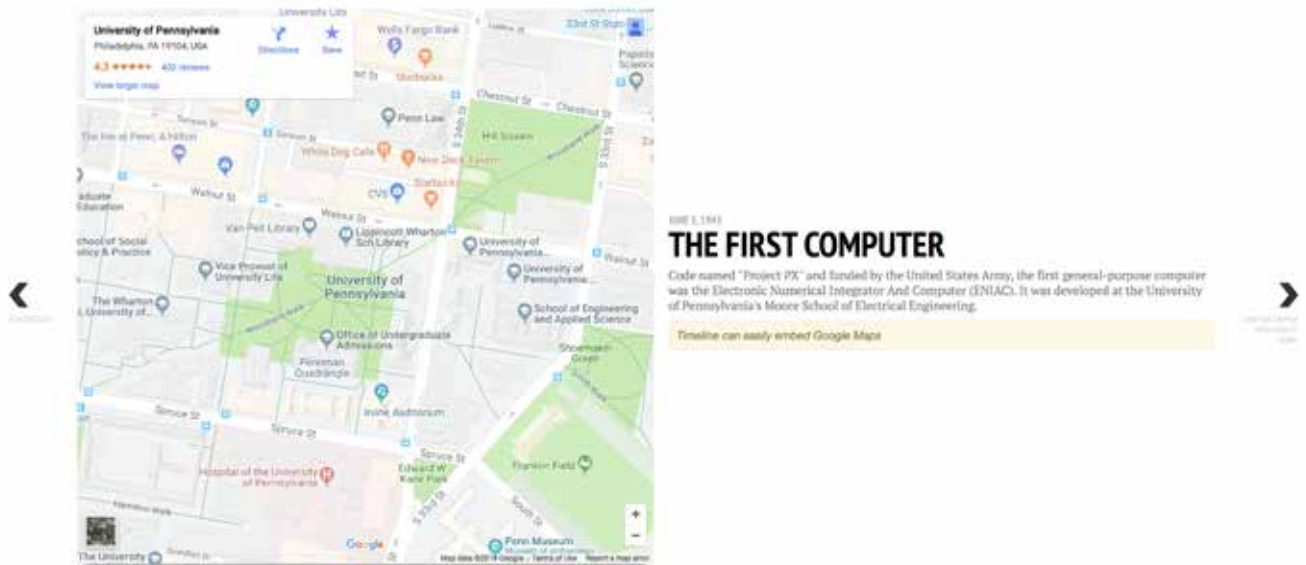
Einwohnerzahl, prozentueller Anteil der russischsprachigen Bevölkerung, Status der russischen Sprache, Bildungssprache, Sprache der Medien, Sprache der staatlichen Einrichtungen, Alltagssprache, Sprachpolitik.

Diese Informationen werden auf der Karte eingetragen und anschließend präsentiert. Durch MyMaps kann das Thema besser strukturiert, visualisiert und verinnerlicht werden.



Detailsicht eines Karteneintrags

H5P und Timeline JS: Interaktive Zeitleisten



Integration von Google Maps in die Timeline

Timeline in Moodle

Interaktive Zeitleisten können dazu dienen, Wissen oder Informationen mit Zeitbezug darzustellen. Um dies zu realisieren, gibt es in Moodle ein eigenes Zeitleisten-Werkzeug: die H5P-Timeline. Damit lassen sich Zeitpunkte eingeben und diese mit Beschreibungen und Medien, z.B. mit Bildern, Videos oder Sounddateien, versehen. Verknüpft werden können insbesondere frei verfügbare Quellen im Internet, z.B. von Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Wikipedia und Google Maps.

Die fertige Zeitleiste besteht aus zwei Teilen, einem Darstellungsbereich und einem Navigationsbereich. Im Darstellungsbereich werden die Inhalte angezeigt. Das Layout hierfür ist vorgegeben und hat eine zweiseitige Struktur. Links wird immer ein Medium angezeigt. Rechts davon wird die Beschreibung oder die Information zum jeweiligen Datum ein-

gefügt.

Die Ansichten können mit einer Pfeilnavigation nacheinander angesteuert werden. Unterhalb der einzelnen Einträge gibt es alternativ dazu auch noch eine Gesamtübersicht über die Inhalte, über die auch

direkt zu den Einträgen navigiert werden kann.

Übrigens lässt sich die Timeline nicht nur für historische Daten nutzen. Sie können sie z.B. auch dazu nutzen, die Abfolge eines Laborexperiments zu visualisieren.



Eingebettetes Video und selbst gestalteter Hintergrund der Timeline

Kosten/Lizenzen

H5P - Timeline: kostenfrei; in Moodle integriert

Timeline im Einsatz: Textilhandel in der Frühen Neuzeit

1662 — 1739
Zürich

- Im 17. Jahrhundert verlagerte sich die Weberei auf die ländlichen Regionen um die Stadt Zürich.
- Viele Kaufmannsfamilien unterhielten Webstühle außerhalb der Stadtgrenze und bildeten die neue Berufsgruppe "Verleger".
- Die Weber wurden weitgehend von diesem System abhängig.
- 1662 gründeten die Kaufleute ein Kaufmansdirektorium, das großen Einfluss auf die Gewerbepolitik hatte.
- 1670 versuchten die Kaufleute zum ersten Mal, die ländlichen Verleger mit einer Verordnung zu reglementieren: Tücher durften nur noch in der Stadt, nicht mehr auf dem Land verkauft werden. Außerdem wurde auf dem Land das Hausieren und Halten von Lagern verboten.

Zentralbilderei Zürich, Sammlung Steierli.
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zürich_Samlingsteierli.jpg
Blick über den Hirschingraben in Zürich um 1750

1600 1700 1800 1900

Zeitleiste mit H5P in Moodle

Visualisierung von Präsentationsinhalten

Im Seminar „Spanischer Rock, Elberfelder Tuch, Kölnische Seide - Textilhandel in der Frühen Neuzeit“ der Fakultät für Geschichtswissenschaft wurde das Zeitleisten-Werkzeug von Moodle mit dem Plugin „H5P - Interaktiver Inhalt“ gestaltete Timeline wurde zur Veranschaulichung der im Seminar behandelten Themen verwendet, wobei alle relevanten Informationen zunächst von den Studierenden selbst erarbeitet und anschließend von der Dozentin korrigiert wurden. Gemeinsam mit den Studierenden (B.A. und M.Ed.) wurden für das Seminar dann verschiedene Zeitleisten zu unterschiedlichen Themenbereichen entwickelt, die einen Gesamtüberblick über historische Ereignisse und Entwicklungen im behandelten Themenspektrum lieferten. Grundlage für die einzelnen Zeitleisten bo-

ten die im Seminar im Rahmen der gehaltenen mündlichen Präsentationen erarbeiteten Inhalte. Mit der Timeline konnten unkompliziert eine Reihe von Ereignissen in chronologischer Reihenfolge dargestellt werden. Zu jedem Ereignis konnten die Lehrende sowie ihre Studierenden verschiedene unterstützende Medien wie Bilder, Videos und Texte hinzufügen. Die Studierenden hatten auch die Aufgabe, die dargebotenen Inhalte zu erweitern, zu ordnen und zu kommentieren. Damit war eine schnelle Rezeption der Themen möglich. Eine kritische Quellenauseinandersetzung wurde dadurch fruchtbarer und ist damit grundsätzlich besser denkbar.

Technische Umsetzung

In der praktischen Umsetzung bestand die Hauptschwierigkeit darin, dass das Tool H5P für Studierende in Moodle zu-

nächst nicht einsetzbar ist, da die Erstellung von Inhalten aufgrund der Rechtevergabe ausschließlich Lehrenden vorbehalten ist. Im konkreten Fall wurde dies dadurch gelöst, dass die Arbeitsergebnisse zunächst gesammelt und danach von einem den Kurs betreuenden eTutor eingestellt wurden.

Alternative

Denkbar wäre aber auch eine andere Lösung:

Die Timeline lässt sich auch mittels einer externen Anwendung per Google-Tabelle nutzen. An dieser Tabelle können mehrere Studierende gemeinschaftlich arbeiten. Nach Fertigstellung kann diese in den Einstellungen des Dokuments freigegeben und direkt in Moodle eingebettet werden. Nähere Informationen dazu finden Sie unter <http://timeline.knightlab.com>.

Fortschrittsleiste und LevelUp: Lernfortschritt visualisieren



Selbst gestaltetes Level-Design

LevelUp

LevelUp ist ein Moodle-Tool, welches zur Visualisierung des Arbeitsfortschritts eingesetzt werden kann. Durch die Vergabe von sogenannten Erfahrungspunkten („experience points“; XP) für absolvierte Lerneinheiten (z. B. Abgabe eines Selbstlerntests oder einer Aufgabe) steigt die Anzeige des Lernfortschritts an, wobei die Lernenden im Level aufsteigen können und somit ein direktes Feedback für ihre erbrachte Leistung bekommen.

Durch die Unterteilung des Lernstoffs in Level und die Vergabe von Erfahrungspunkten für absolvierte Leistungen wird der Kurs zu einer spannenden Herausforderung, die die Studierenden innerhalb eines Semesters meistern sollen. Die Visualisierung des Lernfortschritts kann die Studierenden hierbei motivieren, sich dieser Herausforderung zu stellen.

Wenn Sie sich dazu entschließen, das Tool LevelUp zu nutzen, sollten Sie ein paar Vorbereitungen treffen, z. B. einzelne Levelstufen festlegen. Es bietet sich an, hier auf die Anzahl der Moodle-Abschnitte (z.B. Themenbereiche) zurückzugreifen. LevelUp bietet Ihnen auch noch die Möglichkeit des Level-Designs. Sie können zwischen vier Standard-Themen auswählen oder eigene Level-Abzeichen gestalten und hochladen.

Fortschrittsbalken

Der sogenannte Fortschrittsbalken hat in unterschiedlichen Settings viele Erscheinungsformen und kann vielfältig eingesetzt werden. Dieses Element dient als visuelles Orientierungs-Tool für Ihre Studierenden und kann das Bearbeiten der Kursinhalte motivierend unterstützen. Dafür können Sie zum Beispiel in Ihrem Kurs für jeden inhaltlichen Abschnitt einen Balken anlegen, um eine strukturierte und übersichtliche Erarbeitung des Kurses zu gewährleisten. Dies bietet einen enormen Vorteil, denn durch die Übersichtlichkeit der jeweiligen Blöcke lassen sich sehr schnell schon abgeschlossene und noch nicht beendete Aktivitäten erkennen. Desweiteren bietet das Tool die Option der Verlinkung, wodurch die Studierenden durch einen einfachen Klick auf die Aktivität im Balken zum entsprechenden Teil des Moodle-Kurses weitergeleitet werden kann.

Der Fortschrittsbalken kann in Moodle unter der Option „Block hinzufügen“ erstellt werden. Wählen Sie hierfür unter „Hinzufügen“ den Fortschrittsbalken aus. Nun können Sie Aktivitäten oder Materialien auswählen, welche in den Fortschrittsbalken aufgenommen werden sollen. Ihnen stehen dafür zwei Varianten und unterschiedliche Darstellungsformen zur Verfügung.



Fortschritt visualisiert

Kosten/Lizenzen

LevelUp: kostenfrei; in Moodle integriert

Fortschrittsbalken: kostenfrei; in Moodle integriert

LevelUp im Einsatz

Level 1



Startlevel

Inverted Classroom-Szenario

In dem Kurs „Klinische Umweltmedizin 2.0“ werden Selbstlernelemente mit Präsenzveranstaltungen durch ein Inverted Classroom-Konzept kombiniert. Der eLearning-Kurs ist aus interaktiven Lerneinheiten aufgebaut, in denen sich die Studierenden die Inhalte der Klinischen Umweltmedizin selbstständig erarbeiten. In den Präsenzveranstaltungen werden vor allem Fragen der Studierenden geklärt, und es besteht die Möglichkeit zur Diskussion der gelernten Inhalte.

Zwei Versionen des Kurses

Zu Beginn des Online-Kurses müssen die Studierenden sich für eine von zwei Bearbeitungsformen des Online-Kurses und damit zwischen zwei Gruppen entscheiden:

Studierende der Gruppe „Interaktive Teilnahme“ führen den Kurs als interaktiven eLearning-Kurs aus. Die Inhalte werden nach Fortschritt freigeschaltet, Aufgaben zur Selbstüberprüfung und Übungsaufgaben werden angeboten.

Bei Studierenden der Gruppe „Basis-Inhalte“ werden die klausurrelevanten Basis-Informationen und die weiterführenden Inhalte für Interessierte einfach freigeschaltet. Es entfallen interaktive Aufgaben zur Selbstüberprüfung und Übungsaufgaben.

Nur in der Gruppe „Interaktive Teilnahme“ können Bonuspunkte erworben werden.

Durch diese Einteilung können auch Studierende, die den Kurs ohne die durch LevelUp gesteuerten

Bearbeitungsmöglichkeiten und ohne zusätzliche Selbstüberprüfungstests absolvieren wollen, den eLearning-Kurs nutzen.

LevelUp zur Visualisierung des Lernfortschritts für die „Interaktive Teilnahme“

Gamification-Elemente wie der Einsatz der Moodle-Tools „Level Up“ zeigen dabei den Lern-/Bearbeitungsfortschritt an und sollen die Bereitschaft zur intensiven Auseinandersetzung mit den Themen erhöhen. Die Studierenden machen im Kurs „Karriere“ vom Baby bis hin zum Chirurgen - dieses „Erklimmen der Karriereleiter“ wird in LevelUp durch unterschiedliche Fotos in den Leveln grafisch repräsentiert.

Freigabe der Inhalte durch LevelUp

Ein zentrales Element nimmt das Moodle-Tool „Level Up“ ein. Der Kurs ist thematisch in „Grundlagen“ und „Fälle“ unterteilt. Die Studierenden müssen den Bereich „Grundlagen“ mit einem bestimmten Level abschließen, um die Möglichkeit zu erhalten, im Bereich „Fälle“ Bonuspunkte für die Klausur zu sammeln. Ein entsprechend geringerer Rang reicht aus, um den Kurs generell zu bestehen.

Level 5



„Karriere“ durch Erarbeitung der Lerninhalte

Prezi und Emaze: Alternativen zu PowerPoint

Prezi

Um Vorlesungen, Vorträge, Referate oder Schulungen visuell zu unterstützen und zu begleiten, nutzen viele Lehrende und Studierende unterschiedliche Präsentationsprogramme. Das wohl bekannteste und meist genutzte Programm ist „Microsoft PowerPoint“. Aber auch das deutlich visueller ausgerichtete „Prezi“ ist beliebt. Prezi ist ein plattformunabhängiges, webbasiertes Präsentationsprogramm, bei dem Sie Ihre Präsentationen auf einer großen virtuellen Präsentationsfläche erstellen. Auf dieser Fläche können dann z. B. Textfelder, Bilder und Grafiken sowie Audio- und Videosequenzen eingefügt werden. Diese spezielle Präsentationsform erlaubt den Zuschauern von Beginn an einen Gesamtüberblick auf die einzelnen Stationen der Präsentation und deren Zusammenhänge. Dazu bietet das Programm viel Kreativität und Flexibilität: Die eingebundenen (grafischen) Objekte können nach Belieben vergrößert, verkleinert, gedreht und verschoben werden. Während der Präsentation können Sie einzelne Elemente gezielt „anzoomen“ und somit einen optischen „Flug“ zu verschiedenen Bereichen der Präsentation darstellen.

Prezi erlaubt, dass mehrere Nutzer/innen gleichzeitig an einer Präsentation arbeiten können.

Die Präsentation wird online erstellt, kann aber nach Fertigstellung als portables Prezi ex-



Emaze-Vorlage

portiert und offline abgespielt werden.

Alternative: Emaze

Auf dem Markt gibt es neben Prezi weitere spannende Software, mit der Präsentationen kreativ gestaltet werden können. Diese warten z. T. mit sehr zeitsparenden und ansehnlichen Templates auf. So bietet die Software Emaze z. B. eine attraktive Alternative. Ähnlich wie bei Prezi haben Sie hier die Möglichkeit, sehr visuell ausgerichtete Präsentationen zu gestalten.

Aber Emaze sieht nicht nur schick aus und bietet die Möglichkeit, auf mobilen Geräten sowie am Rechner bearbeitet zu werden, sondern die Software überzeugt insbesondere dank ihrer vielfältigen 3D-Templates und der visuellen Effekten (z. B. diverse Video- und

Zoom-Vorlagen). Ebenso wie Prezi Next basiert Emaze auf HTML5, was das Abspielen der Präsentation auf nahezu allen Endgeräten möglich macht. Die webbasierte Plattform ist von überall aus nutzbar.

Dank vorgefertigter Templates haben Sie mit Emaze die Möglichkeit, Präsentationen schnell und ohne viel Aufwand zu erstellen. Die Vorlagen sind mittels intuitivem Editor sehr einfach zu bedienen; Lehrende und Studierende können sogar gemeinsam an Präsentationen arbeiten, diese teilen und auch andere (alte) Präsentationen unkompliziert in Emaze-Vorlagen konvertieren. Die fertigen Präsentationen sind interaktiv und stimulieren unterschiedliche Lernkanäle, da bei Emaze Videos, Audiodateien, Bilder und Text integriert werden können.

Kosten/Lizenzen

Prezi: EDU-Version kostenfrei mit RUB-Account

Emaze: kostenfreie und kostenpflichtige (EDU)-Lizenzen ab \$ 54 pro Jahr

Emaze als „virtuelle Kunstgalerie“



Designvorlage „Gallery“

Da es in Emaze sehr ausgereifte Designvorlagen gibt, eignet es sich besonders für die unaufwändige Erstellung grafisch ansprechender Präsentationen. Wie wäre z.B. mit einem virtuellen Rundgang durch eine Kunstgalerie?

Hierfür stehen die Templates „Gallery“ und „Soho Gallery“ zur Verfügung. Die gesamte virtuelle Umgebung mit Animationen der „Räume“ sind bereits vorgefertigt, so dass Sie sich ausschließlich um die inhaltliche Ausgestaltung

kümmern müssen. Kunstwerke und Erläuterungen werden an den Wänden platziert, den Rest erledigt Emaze.

Animationseffekte

Beim Abspielen der Präsentation erzeugt das Programm einen Bewegungseffekt, der es so aussehen lässt, als würde man durch die Räume der Ausstellung gehen.

Studentische Präsentationen

Die Emaze-Templates können Sie insbesondere auch für Gruppen-Präsentationen Ihrer Studierenden nutzen. Durch die einfache Bedienung müssen Sie wenig Zeit für die Erläuterung des Tools aufwenden, Ihre Studierenden können sich ganz auf den Inhalt konzentrieren und erhalten ein optisch professionelles Ergebnis.



Designvorlage „Soho Gallery“

Adobe Spark und MS Office Sway: Präsentationen neu gedacht

Adobe Spark

Während altbekannte Präsentationssoftware vorrangig für den Präsenz-Vortrag ausgerichtet ist, setzt Adobe Spark (ähnlich wie Office Sway) Inhalte insbesondere für Ihre Online-Präsentation stilvoll in Szene - ob in Form von Posts für soziale Netzwerke, Videostories oder ganzen Webpages. Social Media-Beiträge erhalten durch Spark einen professionellen Anstrich, indem ansprechende Layoutvorlagen durch eigene Fotos, Texte und Logos individualisiert werden können

lizenzfreier Bilder und Icons. Mit Adobe Spark gelingt es ohne viel Aufwand, einzelne Materialien in ansprechender Form zu verbinden und so die Zielgruppe auf originelle Weise für das eigene Thema zu begeistern.

Microsoft Office Sway

Office Sway bietet als Storytelling-Tool der Microsoft-Office-Reihe die Möglichkeit, Inhalte diverser Medien entlang einer Storyline bzw. einer drehbuchartigen Vorlage zu organisieren. Während der Erstel-

ren passenden Inhaltsvorschlägen. Per Drag & Drop sind die gewünschten Medien bequem in das Projekt zu integrieren. Auf diese Weise ergänzt Office Sway Ihre Storyline mit weiteren passenden Inhaltsvorschlägen. Das Design ist in Farbe und Layout anpassbar; mit dem Remix!-Button können zudem verschiedene Stile innerhalb eines Projekts miteinander kombiniert werden. Office Sway erlaubt es, Inhalte auf unkomplizierte Weise miteinander zu teilen, Projekte von unterschiedlichen (auch



Bearbeitungsschritte in Adobe Spark (Screenshots)

nen. Für die Videostory aus eigenen Bildern bietet Spark zwar begrenzte, jedoch attraktive Designmöglichkeiten, um das Publikum mit auf eine abwechslungsreiche Reise durch ein bestimmtes Thema, eine bestimmte Zeit oder an einen bestimmten Ort zu nehmen. Nicht zuletzt können mit Adobe Spark ganze Webpages gestaltet werden, die an ein qualitativ hochwertiges, dynamisches digitales Magazin erinnern und mit statischen Internetseiten nichts mehr gemein haben. Neben der Einbindung von eigenen Materialien ermöglicht Spark bei allen drei Features (Posts, Videos, Pages) das direkte Suchen und Importieren

eines Projekts versorgt Sie Sway mit Quellen- und Inhaltsvorschlägen und ermöglicht eine integrierte Suche, die beispielsweise für die Recherche frei lizenzierter Youtube-Videos genutzt werden kann. Auf diese Weise ergänzt Office Sway Ihre Storyline mit weite-

mobilen) Endgeräten zu bearbeiten, und ermöglicht so auch die kooperative Erstellung z.B. von Teilnehmenden eines Seminars. Bündeln Sie mit Hilfe von Office Sway Ihre Inhalte und erzählen Sie mit ihnen eine Geschichte, die sich einprägt und überzeugt.

Kosten/Lizenzen

Office Sway

Kostenlos verfügbar

Microsoft-Konto erforderlich (über RUB-Login vorhanden)

Adobe Spark

Kostenlos verfügbar

Anmeldung erforderlich

„Student Stories“ mit Adobe Spark Video

Language Shock



Screenshot aus Beispielvideo „Language Shock“

An der University of Miami kam Adobe Spark Video im Frühling 2017 in einem Seminar zur mündlichen Kommunikation für nicht-muttersprachliche Studierende zum Einsatz. Mithilfe von Adobe Spark Video sollten die Studierenden durch die Erstellung eines narrativen Kurzvideos mit Erzähltechniken vertraut gemacht werden.

Vorgehensweise

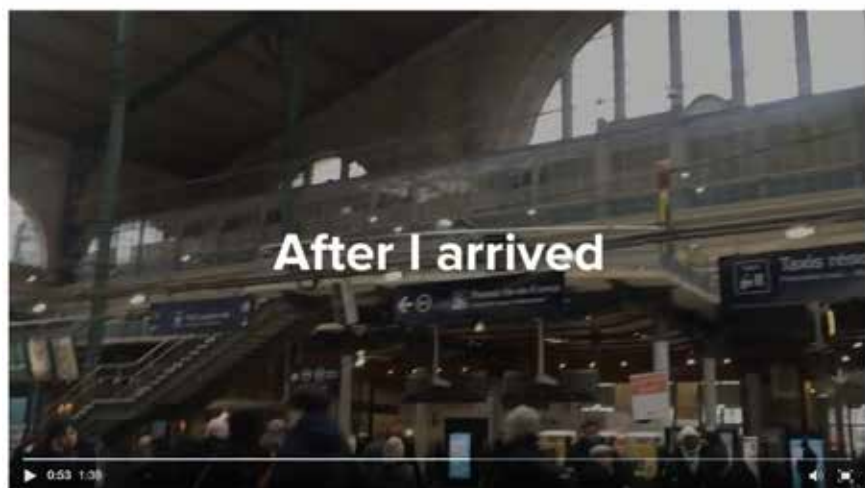
Vorbereitet wurden die Studierenden durch die gemeinsame Analyse von Beispielvideos sowie durch einen Expertenbesuch, in welchem die Studierenden die Funktionsweise des Tools unter Anleitung erproben konnten. Anschließend erstellten die Studierenden ein Drehbuch für ihr eigenes Video, in welchem sie ihre persönlichen Erfahrungen mit sprachlichen oder kulturellen Barrieren darstellen sollten. Die erstellten Videos waren auf eine Dauer von ca. zwei Minu-

ten begrenzt, um die Studierenden dazu anzuhalten, sich kurz und präzise und insbesondere grammatikalisch korrekt auszudrücken.

Feedback

Nach der Veröffentlichung der Videos gaben sich die Studierenden gegenseitiges Feedback, welches als Grundlage für eine mögliche Nachbearbeitung der einzelnen Videos herangezogen werden konnte.

"FASHIONABLE" PARISIAN



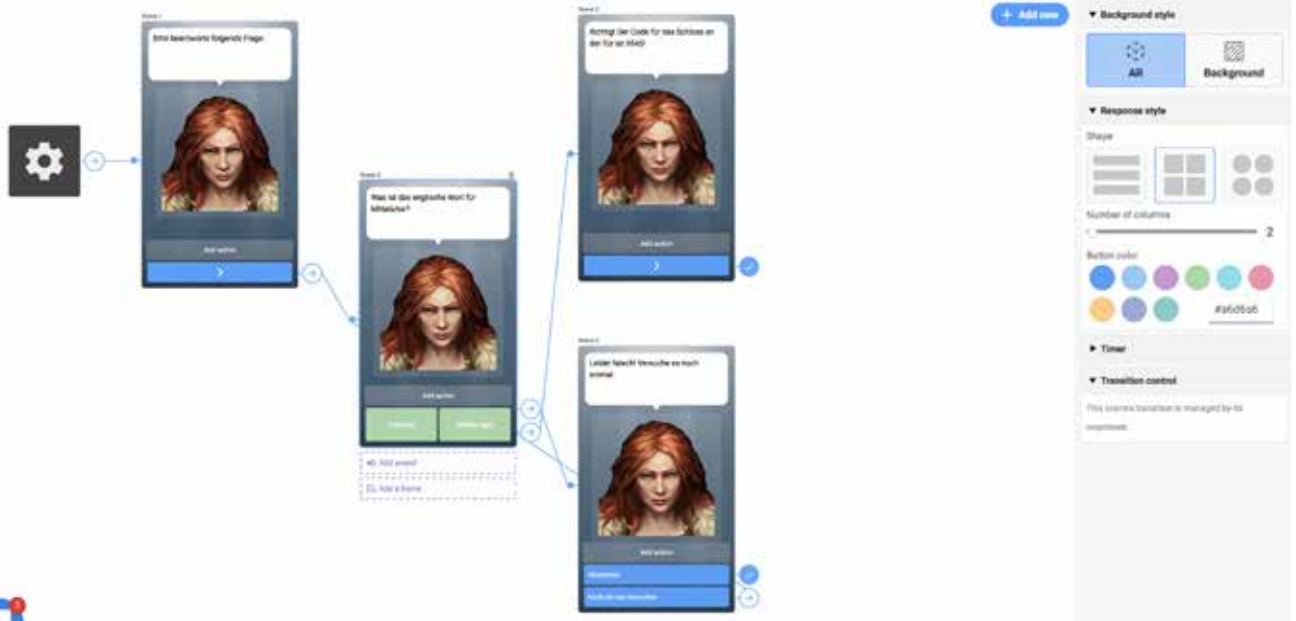
Screenshot aus Beispielvideo „Fashionable Parisian“

Motivation

Die Seminarleitung gewann resümierend den Eindruck, dass das Erzählen einer persönlichen Geschichte mithilfe von Spark einen motivierenden Effekt auf die Studierenden hatte. Die sprachlichen Kompetenzen seien nach Angabe der Seminarleitung deutlich verbessert worden: Diskussionen seien mit den Studierenden seither auf sprachlich höherem Niveau zu führen als zuvor. Insgesamt habe Spark bei den Studierenden großen Anklang gefunden. Das Erzählen einer persönlichen Geschichte mithilfe des Tools wurde von ihnen als hilfreich für die Entwicklung ihrer sprachlichen Kompetenzen wahrgenommen.

(nachzulesen unter: <https://academictechnologies.it.miami.edu/faculty-engagement/faculty-success-stories/barbara-barrett/index.html> (abgerufen am 20.06.2018).)

HP Reveal und Metaverse: Lernmaterial digital ergänzen



Editor in Metaverse Studio

HP Reveal

Mit der kostenfreien Software HP Reveal lassen sich Augmented Reality-Elemente in Lernmaterialien einfach einbinden. Besondere Vorkenntnisse sind für die Verwendung nicht nötig.

HP Reveal kann für Lehrende interessant sein, die beispielsweise in Lehrveranstaltungen Lernmaterial mit interaktiven Inhalten ergänzen möchten. So können technische Abbildungen „zum Leben erweckt werden“ oder im Labor bei Versuchsaufbauten Sicherheitshinweise an den passenden Stellen eingeblendet werden. Für Studierende kann es attraktiv sein, wenn sie ihr Referatsthema mit interaktiven Inhalten erweitern, um den Vortrag anschaulicher zu gestalten.

Möglich ist das Einbinden von Grafiken, Audio- und Videodateien sowie von (wahlweise auch animierten) 3D-Modellen.

Passend zur Software gibt es eine App, mit der sich die erstellten Elemente mit dem eigenen Smartphone oder Tablet betrachten lassen. Ein vom Nutzer selbstgewähltes Bild fungiert hierbei für die App als Auslöser (Trigger), um die erstellten Elemente (sogenannte „Auren“) anzeigen zu lassen. Erkennt die App also eine solche Aura durch die Bilderkennung der Kamera des mobilen Endgerätes, erscheinen die digitalen Elemente auf dem Bildschirm.

Metaverse Studio

Metaverse Studio ist ein Online-Portal, mit dem sich (ähnlich wie mit HP Reveal) verschiedene Augmented Reality-Lernszenarien verwirklichen lassen. Als Trigger-Bilder dienen dabei QR-Codes, die vom Programm automatisch erstellt werden. Auch Weblinks können zum Aufrufen der sogenannten „Experiences“ verwendet werden.

Die Anwendungsmöglichkeiten sind sehr umfangreich und reichen von einfachen Erklärungstexten über Multiple-Choice-Tests bis hin zum komplexen „Choose your own adventure“-Stories.

Ebenso wie bei HP Reveal gibt es auch für Metaverse eine kostenlose Smartphone-App, mit der sich mit den mit Metaverse erstellten Lerneinheiten per Smartphone interagieren lässt.

Kosten/Lizenzen

HP Reveal

Kostenfrei verfügbar; Anmeldung erforderlich

Metaverse Studio

Kostenfrei verfügbar; Anmeldung erforderlich

Creator AVR: Augmented und Virtual Reality in der Lehre

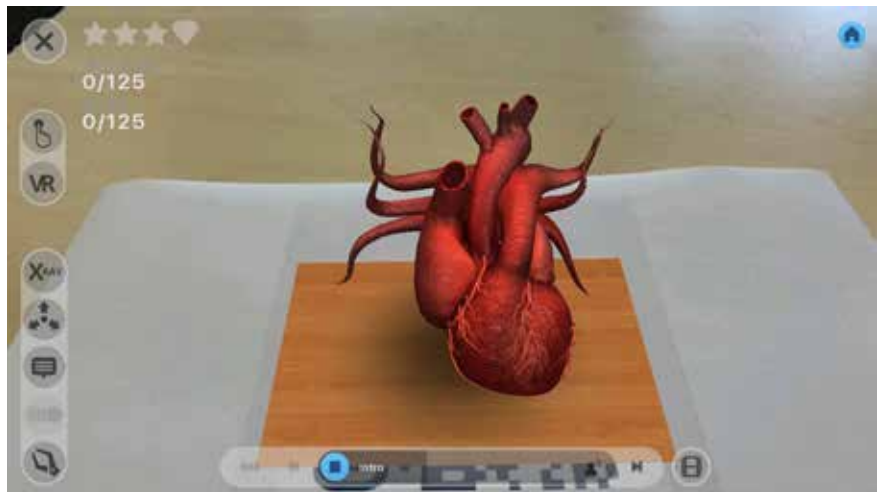
Augmented Learning

Sie möchten gern innovative Lehrformate wie z.B. Augmented Reality in Ihren Veranstaltungen einsetzen, schrecken aber noch vor dem eventuellen Erstellungsaufwand zurück? Nicht immer muss man „das Rad neu erfinden“.

Bereits vorhandene Lernmaterialien in der Lehre einzusetzen, bietet diverse Vorteile. Am größten wiegt sicherlich die Zeitersparnis bei der Erstellung. Auch wenn moderne Augmented Learning-Software meist einfach und relativ unkompliziert zu bedienen ist, so muss man doch auf die sinnvolle Gestaltung einer Lerneinheit einiges an Zeit und insbesondere Vorüberlegungen aufwenden. Da liegt es nahe, sich auch einer App wie Creator AVR von Eon Reality zu bedienen, in der viele Inhalte bereits (kostenfrei) zur Verfügung stehen.

Einsatzszenario

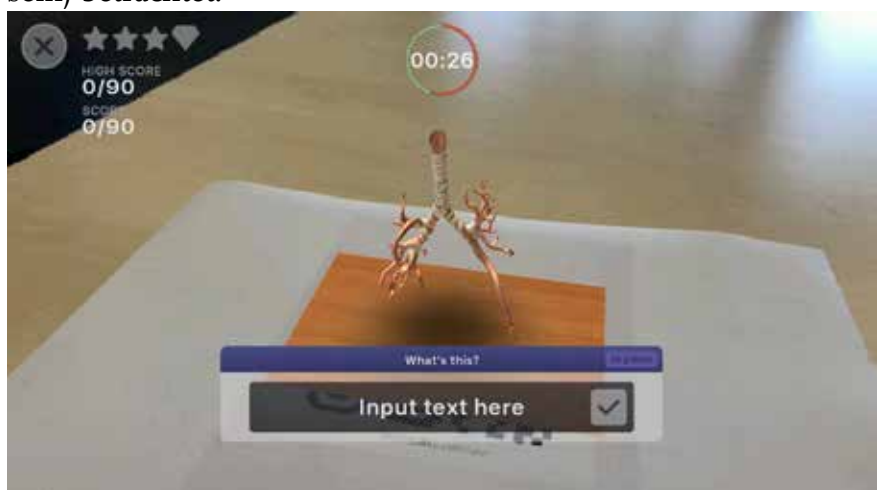
Die hier gezeigten Beispiele aus der Creator AVR-App wurden im Rahmen einer Lehrveranstaltung im Bereich Biologie eingesetzt. Die App bietet eine Reihe von Inhalten über Aufbau und Funktionsweise der menschlichen Organe. In den einzelnen Einheiten wird mit Audio-Dateien zur Erläuterung der gezeigten Organe gearbeitet. Darüber hinaus gibt es verschiedene Testformate, die von Multiple-Choice-Aufgaben über Hotspots bis hin zur Freitexteingabe reichen.



Modell eines menschlichen Herzens in Augmented Reality-Ansicht

Die App erlaubt die Betrachtung von 3D-Modellen in verschiedenen Ansichten. Im vorliegenden Fall wurde die Augmented Reality“-Ansicht ausgewählt, die das Modell quasi auf den eigenen Schreibtisch „projiziert“ und so eine Verbindung zwischen der realen und der virtuellen Welt schafft. Möglich ist aber auch eine „Virtual Reality“-Version, bei der man das Modell mittels einer VR-Brille (kann in Verbindung mit dem eigenen Smartphone auch ein sehr preisgünstiges Modell ab ca. 10 Euro sein) betrachtet.

Für die AR-Ansicht benötigt man einen sogenannten Trigger, in diesem Fall einen QR-Code, der für alle Lerneinheiten in der App identisch ist.



Beispiel einer Testfrage in Augmented Reality-Ansicht



Aus der Praxis

Welche Möglichkeiten Ihnen eLearning an der RUB bietet, konnten Sie auf den vorherigen Seiten exemplarisch erfahren. Dieser Überblick über unterschiedliche Software und Konzepte soll Ihnen als Anregung für den Einsatz von eLearning-Elementen in Ihrer Lehre dienen. Mit den vorgestellten Tools ist insbesondere die Erstellung von kleinen interaktiven Lerneinheiten unkompliziert möglich. Zugleich hoffen wir, Ihnen auch ein paar kreative Tipps zur Verwendung eher unbekannter Programme geben zu können.

Das RUBeL-Team unterstützt Sie!




Wenn Sie Interesse haben, sich (intensiver) mit dem Thema eLearning für Ihre eigene Lehre zu beschäftigen, bieten wir vom RUBeL-Team unterschiedliche Unterstützungsmöglichkeiten an:

- Alle, die eine Kurzeinführung in diverse eLearning-Tools der RUB wünschen, finden eine Vielzahl an Veranstaltungen unter www.rubel.rub.de/kurzeinfuehrungen.
- Wer Beratung und Unterstützung zu den innovativen Themen „Game Based Learning/Gamification“, „Inverted Classroom“ oder „Open Educational Resources“ wünscht, ist bei unseren eScouts unter escouts@rub.de genau richtig.
- An den ingenieurwissenschaftlichen Fakultäten steht für alle Lehrenden ein studentisches eTeam zur eLearning-Beratung vor Ort zur Verfügung (etteam+ing@rub.de).
- Wollen Sie sich gern mit anderen eLearning-interessierten RUB-Lehrenden vernetzen, dann schauen Sie doch bei einem unserer Net[t]working-Treffen vorbei. Infos zu den Terminen gibt es unter www.net-t-working-icm.de.
- Für alle allgemeinen oder weitergehenden Fragen, insbesondere auch zu den in diesem RUBeL-Update vorgestellten Programmen, können Sie unser Team auch jederzeit unter rubel@rub.de kontaktieren.

Impressum

Herausgeber: Ruhr-Universität Bochum
Zentrum für Wissenschaftsdidaktik
Bereich eLearning (RUBeL)
Bereichsleiterin: Simone Henze
Universitätsstr. 150, D-44801 Bochum
Tel. 0234/32-25900
E-Mail: rubel@rub.de

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

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