

Allgemeine didaktische Hinweise zur Erstellung interaktiver Übungsmaterialien und Aufgaben

1. Bestimmung der didaktischen Ziele

- Was sollen die Übungen/Aufgaben leisten? Welchen Zweck verfolgen sie? für die Zielgruppe und/oder für die Lehrenden

2. Bestimmung der Zielgruppe

- Über welche Vorkenntnisse verfügt die Zielgruppe?
- Wie hoch ist die technische Kompetenz der Zielgruppe? Brauchen die Nutzer unter Umständen eine extra Einführung oder sind die Aufgaben auch ohne spezielle Einweisung problemlos zu lösen?
- Das Angebot soll niedrigschwellig sein, daher sollen die Aufgaben technisch auch einfach zu lösen sein. Bei bestimmten Aufgabentypen kann aber eine nähere Erklärung nötig sein (zum Beispiel: Javascript-basierte Drag&Drop Übungen).

3. Allgemeines zum Übungsdesign

Hier gilt es zu beachten, dass das Internet ein audiovisuelles Medium ist, bei dem Abbildungen besonders große Rolle spielen. Man muss auch beachten, dass es für die Augen anstrengend ist, lange, zusammenhängende Texte vom Bildschirm zu lesen. Daher ist es empfohlen bei den Übungen – wenn es möglich ist – solche Texte zu meiden. Wenn es sich aber nicht zu vermeiden lässt, etwas textlastige Übungen zu erstellen, oder das Fach in sich textlastig ist, dann sollten die Texte durch die Gestaltung der Buchstaben (fett, kursiv, unterstrichen usw.) etwas aufgelockert werden.

3.a Bilderquellen

Bei der Erstellung verschiedener online Materialien mit Bildern muss man die Lizenzangaben für das jeweilige Bild unbedingt genau überprüfen, auch wenn es um ein Bild mit CC-Lizenz handelt! Hier sollen einige Quellen stehen, die die Suche erleichtern sollen.

<http://bilder.tibs.at/>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Public-Domain-Bilderquellen>

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Hauptseite>

<http://www.flickr.com/creativecommons>

<http://openphoto.net/>

<http://de.fotolia.com/Info/Images/FreeImages>

<http://search.creativecommons.org/>

Zu den Rechtsfragen, die bei der Arbeit mit Bildern und anderen Materialien, die im universitären Kontext für das Internet bestimmt sind, auftauchen können, sind auch hier Informationen zu finden: <http://www.uni-goettingen.de/de/124894.html> Hier können weitere Informationen zum Thema CC Lizenz gelesen werden: <http://www.cc-your-edu.de/die-cc-idee/die-cc-lizenzen/>

Die Urheberrechte sind auch bei online zugänglichen sonstigen Materialien, wie Animationen oder Videos unbedingt zu beachten!

3.b Textgestaltung

Bei der Textgestaltung ist die Lesbarkeit ein wichtiger Faktor! Die Buchstaben sollten eher größer, als kleiner sein. Zwar kann der Nutzer im Browser die Schriftgröße einstellen, aber das tun meistens nur die wenigsten Menschen. Wenn zu der Aufgabe keine Bilder gehören, ist es wichtig, die Abwechslung innerhalb des Textes durch verschiedene Buchstabenformate zu sichern.

Man soll immer vor Augen halten: die Studierenden bzw. künftigen Studierenden, die die Aufgaben lösen werden, sitzen am Computer alleine und arbeiten selbstständig. Es steht ihnen niemand zur Verfügung, wenn sie die Fragestellungen nicht verstehen, sie haben keine Ansprechpartner. Daher müssen die Arbeitsanweisungen klar und verständlich formuliert werden und didaktische Gesichtspunkte - zum Beispiel bei der Reihenfolge der Aufgaben – müssen unbedingt und sehr sorgfältig beachtet werden. Bei bestimmten Aufgabentypen ist es empfehlenswert Musterlösungen zu präsentieren.

4. Aufgabentypen im Ilias

Im Learning Management System ILIAS stehen insgesamt 12 verschiedene Aufgabentypen zur Verfügung. Welcher von diesen Aufgabentypen für bestimmte Inhalte geeignet ist, hängt sehr stark von dem Fach, von dem Thema und von den didaktischen Zielen ab. Es ist aber durchaus empfohlen, Tests abwechslungsreich zu gestalten und nicht nur Multiple-Choice Aufgaben zu verwenden.

5. Didaktische Schritte bei der Testerstellung

Die Grafik stellt die optimalen Schritte der Erstellung formativer Testfragen und interaktiver Übungsaufgaben dar. Je nach Zeit, nach Ressourcen und nach System, kann man von den angegebenen Punkten selbstverständlich abweichen, aber die Hauptschritte, wie Erstellung der Fragen > Erstellung des Tests > Kontrolle vor der Veröffentlichung sollten auf jeden Fall eingehalten werden.

