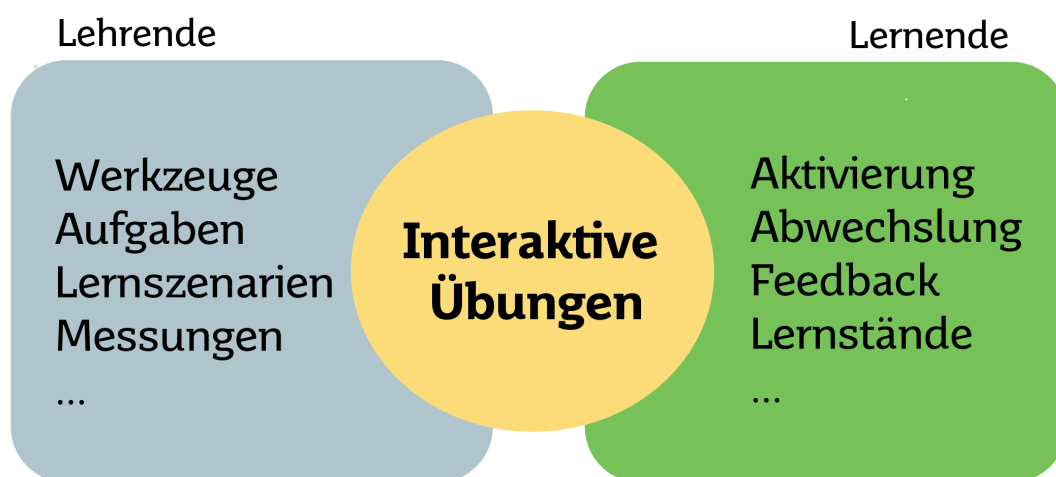


Tipps und Tricks für das Lernen von zuhause - Interaktive Übungen

Textversion 1.0

Schwerpunkt:	Online-Schule Saarland - Interaktive Übungen	Datum:	22.05.2020
Bezug:	Unterricht - Anwendungen und Methoden		
Ziel:	Interaktive Übungen als Element des digital gestützten Unterrichtens kennenlernen.		
Erstellt von:	Alexander König (MBK), Patrik Grün (LPM)		

Als **interaktive Übungen** bezeichnet man ganz allgemein Online-Aktivitäten, die im jeweiligen Lernszenario einen wiederholenden und vertiefenden Charakter haben. **Interaktion** meint, dass entweder Lernende untereinander in Austausch treten (sog. „**soziale Interaktion**“) oder ein/eine Anwender*in bzw. mehrere Anwender*innen mit einem Computer oder mit einer Online-Software in Wechselwirkung treten (sog. „**Mensch-Computer-Interaktion**“). Insofern ist interaktives Üben ein wichtiges Element eines online- und/oder digital-gestützten Unterrichtens, welches Phasen der Selbststeuerung und/oder Selbstorganisation berücksichtigt. Interaktive Übungen setzen ein digitales Endgerät, wie z. B. ein **Tablet** oder einen Computer, voraus. Lernende überprüfen in diesen Unterrichtssequenzen ihre Kenntnisse selbst bzw. üben Inhalte selbstständig ein. Grundsätzlich lassen sich die Sicht der Lehrenden und die Sicht der Lernenden auf interaktive Übungen bzw. das interaktive Üben unterscheiden.



CC BY-SA 3.0 DE - Lizenztext: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>
Erstellt von Alexander König, MBK Saarland und Patrik Grün, LPM Saarland





Tipps und Tricks für das Lernen von zuhause - Interaktive Übungen

1. Technik

- Lehrende sollten sich zunächst überlegen, welche **Software** sie zur Gestaltung interaktiver Übungen nutzen wollen. **H5P** gehört heute zu den gängigen Werkzeugen zur Erstellung von interaktiven Übungen. HP5-Module laufen browserbasiert. H5P setzt allerdings eine Umgebung voraus, welche die Bausteine abspielen kann. Die Online-Schule Saarland ist hierzu in der Lage. Lehrkräfte können Module sowohl direkt in ihren Kurs- bzw. Klassenraum oder in der Mediendistribution in der OSS entwickeln.
- Im Internet existieren zwischenzeitlich vielfältige **Quellen und Datenbanken** mit HP5-Modulen. Die dort auffindbaren Bausteine können unter Beachtung der jeweils zu prüfenden **urheberrechtlichen Vorgaben und Nutzungsrechte** für das Lernen online genutzt werden. HP5-Dateien lassen sich ganz einfach in die Online-Schule Saarland importieren.

2. Vorbereitung und Durchführung

Der Lehrende sollte sich immer Gedanken darüber machen, welche **Aufgabentypen** er nutzen möchte. H5P bietet zahlreiche Funktionen. Zu den gängigen Möglichkeiten gehören:

- Interaktive Videos mit Overlaytechnik
- Rechenquizzes
- Audioaufnahmen
- Lückentexte
- Multiple-Choice
- Zuordnungsübungen
- Zeitleisten
- ...

Wie die Auswahl zeigt, können mit H5P interaktive Übungen **multimedial** - also mit (Bewegt-) Bildern oder Tonmaterial - angereichert werden. Durch die Einbettung in den Unterricht nehmen interaktive Übungen unterschiedliche **Funktionen im Lernszenario** ein. Am Anfang einer Unterrichtseinheit dienen sie ggf. der **Aktivierung** von bereits durchgenommenen Inhalten, vor einer Prüfung helfen sie den Lernenden bei der Selbsteinschätzung des eigenen **Lernstandes**. Mit interaktiven Übungen kann aber auch die Lehrperson etwas über die Kenntnisse der Lernenden erfahren und eine pädagogisch begründete **Messung** von Wissensbeständen vornehmen. Durch eine geschickte Reihung der einzelnen Aufgabentypen kann der digital gestützte Unterricht zugleich **auf individuelle Bedürfnisse der Lerner** eingehend und **abwechslungsreich** gestaltet sein. Je nach Perspektive sind interaktive Übungen deshalb unterschiedlich in ihrer Funktion einzuordnen (vgl. Abb., S. 1).





Tipps und Tricks für das Lernen von zuhause - Interaktive Übungen

3. Nachbereitung und Reflexion

Automatisierte Rückmeldung ist Grundlage eines „feedbackunterstützten Lernens“ (vgl. Baumgartner; Bergner 2002, S. 202). Erfahrungsgemäß wirkt unmittelbare und direkte **Rückmeldung** auf Lerner motivierend – sie ist lernfördernd. Deshalb sind interaktive Übungen vor allem in der Grundschule und der Sekundarstufe I beliebt. Der besondere Charakter der interaktiver Übungen rücken entsprechende Lernaktivitäten in die Nähe der sog. „**Gamification**“, also der Anreicherung von Lernprozessen mit spielerischen Elementen. Wird bei interaktiven Übungen mit Belohnungssystemen gearbeitet, wird der „Gamification“-Aspekte noch deutlicher.

Hinweise:

Interaktive Übungen können auf das Verhalten von Lernenden gleichermaßen **negative Effekte** haben. Wenn sie nicht gut gestaltet und/oder angemessen in das Lernszenario eingebettet sind, wirken interaktive Übungen auf Lernende sinnfrei und frustrierend – ihre Erledigung ist für Lernende dann ermüdend. Schlecht gestaltete interaktive Übungen können die Lernenden gleichermaßen dazu verleitet, Lösungen einfach auszuprobieren statt darüber nachzudenken. Dann rückt der Wunsch nach positiver Rückmeldung an die Stelle der Suche nach der richtigen Lösung. Entscheidend ist daher, interaktive Übungen didaktisch **sinnvoll und mit Maß** einzusetzen. Sie sollten durch Aufgaben ergänzt werden, bei denen die Lernenden ihre Lösung nicht nur präsentieren, sondern die Ergebnisse selbst erklären müssen.

Literatur (Zugriff: 18.05.2020):

- Baumgartner, Peter; Bergner, Ingrid (2016): Einige Feedback-Arten für Online-Lernen: Taxonomie und Realisierung von Feedback-Mustern für Multiple-Choice-Tests in Moodle, in: Josef Wachtler u. a. (Hrsg): Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung. Münster; New York, S. 201-210 (Medien in der Wissenschaft; 71).
- Holzinger, Andreas (2013): Human-Computer-Interaction. Usability Engineering im Bildungskontext, in: Martin Ebner und Sandra Schön (Hrsg.): L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Auflage, <https://l3t.eu/homepage/das-buch/ebook-2013/kapitel/o/id/129/name/human-computer-interaction>
- Art. Soziale Interaktion, https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Interaktion
- Interaktive Übungen, www.schule-bw.de/interaktiv
- Kat. Interaktive Übung, https://unterrichten.zum.de/wiki/Kategorie:Interaktive_Übung



Dieses Material steht als offene Bildungsressource unter einer [CC BY-SA 3.0 DE-Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/).

