

Planung einer Online-Rallye

Überblick der Planungsschritte:

1. Passende Spielidee finden
2. Rahmenbedingungen definieren
3. Grobes Spielkonzept erstellen
 4. Activity Konzept definieren
 5. Activities erstellen
6. Struktur der Lernumgebung planen
 7. Lernumgebung realisieren
8. Spieler*innen einladen und das Spiel starten

1. Passende Spielidee finden

Definieren Sie Ihre Spielidee. Welche Grundidee soll sich durch die Rallye ziehen? Hier ein paar Beispiele:

- Eine Figur/Avatar (Paula Prüf, Paul Pälzer)
- „Sie sind Mitarbeiter bei der Firma xy...“
- Landung auf einer geheimnisvollen Insel/Parallelwelt/Planet, Mittelpunkt der Erde...
- Gedächtnis verloren, helfen Sie ihm/ihr wieder auf die Sprünge...
- Krimi-Story: Neu oder in Anlehnung an eine bekannte Story
- Schatzsuche
- Ein unbekanntes, mysteriöses altes Haus erkunden
- Einem Außerirdischen helfen
- Bekannte Persönlichkeit oder Figur und deren Eigenheiten einsetzen: z.B. Einstein, Robin Hood, ...
- Etwas ganz anderes...

Gute Anregungen für die Spielidee finden Sie auch bei Computerspielen oder Spiele-Apps.

Notieren Sie Ihre persönliche Spielidee bzw. entscheiden Sie sich für eine der aufgeführten Vorschläge. Spinnen Sie die Idee weiter aus. Konkretisieren Sie Ihre Überlegungen. Was bedeutet das für den Aufbau der Rallye? Was benötigen Sie? Versuchen Sie gleichzeitig den (technischen) Aufwand gering zu halten.

2. Rahmenbedingungen

Definieren Sie die folgenden Aspekte:

Was?	Ihre Online-Rallye
Thema, Lerninhalt	
Gesamtdauer der Rallye (x Wochen)	
Workload der Spielenden (z.B. pro Activity)	
Anzahl der Spielenden	
Gesamtziel der Rallye: (Unterscheiden zwischen Lernziel und Spielziel)	
Welche Fähigkeiten, Kompetenzen, Wissen sollen erworben werden? (Berücksichtigen Sie diese später bei der Activity Erstellung)	
Welche Ressourcen (Personen, Zeit, Tools...) stehen zur Verfügung?	
Soll die Rallye mit anderen Lehr-/Lernelementen kombiniert werden? Wenn ja, welche und wie oft? (Präsenz-Veranstaltung, Webinare, Online-Kurse...)	
Wer spielt gegen wen? Spieler gegen Spieler? Teams gegeneinander? Hochschulen gegeneinander? Gemeinsam gegen das System? Welche Konsequenzen ergeben sich daraus?	


3. Spielkonzept

Was?	Ihre Online-Rallye
Wie sieht der Rallye Ablauf insgesamt aus? Machen Sie eine grobe Skizze.	
An welchen Stellen wird die Spielidee aus Punkt 1 sichtbar?	
In welche Teilthemen kann das Gesamtthema zerlegt werden? Passt die Anzahl zur Dauer und zum Ablauf?	
Wie spiegeln sich die Inhalte in der Rallye wider? Nur in den Activities oder auch im Script, Literatur, Links, Layout...	
Gibt es zeitliche Vorgaben/Empfehlungen? Wenn ja, in welcher Form (pro Activity, Gesamt Deadline...)	
Wie viele und welche Spiellevel soll es geben?	
Welche Sonderaktionen soll es geben? Wie werden diese in die Rallye integriert?	
Wann ist das Spiel zu Ende? Zu einem bestimmten Termin? Nach x Activities? Wenn ein bestimmtes Ereignis eingetroffen ist?	
Wann gewinnt man das Spiel? Der Erste, der mit den meisten Punkten...?	
Wie/Wo soll die Siegerehrung stattfinden?	

Eventuell gibt es noch weitere Aspekte, die für Ihr Spielkonzept wichtig sind. Notieren Sie diese ebenfalls.

Das Spielkonzept spiegelt sich in den Rallye Infos wider. Hier ein Beispiel für die Rallye-Infos der Olat-Rallye XIV.

Struktur



ZIEL

Ziel des Spiels ist es, durch die Bearbeitung der unterschiedlichen Rallye-Activities bis zum Spielende möglichst viele **Punkte zu sammeln** und in der Highscore-Liste aufzusteigen.

RALLYE-UMGEBUNG

Von der Kursstartseite aus gelangen Sie zu allen zentralen Informationen und Aktionen. Hierzu zählen:

- 🔗 Rallye-Activities
- 🔗 Spielprinzip (hier befinden Sie sich aktuell)
- 🔗 Forum für Fragen
- 🔗 Ihre individuellen Rallye-Ergebnisse inklusive Highscore-Liste
- 🔗 das virtuelle Klassenzimmer für das **Abschlussmeeting**

Auf spezielles Lernmaterial hier in der Rallye-Umgebung wurde verzichtet. Informieren Sie sich in der **OLAT-Hilfe** oder in der **Autoren-Community** (Passwort: Autoren-VCRP) über aktuelle Handouts und sonstige Infos bezüglich OpenOLAT. Sie finden meist auch bei den einzelnen Activities Hinweise zu weiterführendem OLAT-Content.

BESCHEINIGUNG

Versuchen Sie ein hohes Spiel-Level zu erreichen. Nur wer am letzten Rallye-Tag mindestens das Level "**Experte**" erreicht hat, erhält eine Bescheinigung über die erfolgreiche Teilnahme.

THEMEN

Die Rallye-Activities befassen sich schwerpunktmäßig mit folgenden Aspekten:

- 🔗 **OLAT Basics** und Einstellungsmöglichkeiten
Einstieg, Struktur und Grundeinstellungen von OpenOLAT
- 🔗 **Tools**
Werkzeuge und Kursbausteine innerhalb von Gruppen und Kursen
- 🔗 **Kurse**
Kurerstellung und Organisation von Kursen, Mitgliederverwaltung, Archivierung

Allerdings gilt für alle Themen, dass diese nicht trennscharf sind. Die Zuordnung spiegelt eher eine Schwerpunktsetzung wider.

nach oben

Ablauf



DEADLINE

Alle Aufgaben müssen bis spätestens **15.10.2017** abgegeben sein.

ABLAUF

Das Spiel an sich dauert gute 3 Wochen + ein paar Tage für den Abschluss mit Auswertung und Siegerehrung im virtuellen Klassenzimmer. Im Rahmen der Rallye gibt es 10 Basis-Activities und mehrere Sonderaktionen, deren Zugangscode entweder in der Rallye-Umgebung versteckt ist oder die nur temporär zur Verfügung stehen. Seien Sie einfach aufmerksam und lassen Sie sich überraschen. ;-)

Die 10 Standard-Activities werden im Laufe der Rallye an im **Kalender** definierten Tagen (Mo, Mi, Fr) bereitgestellt. Versuchen Sie sich die Activities möglichst direkt am Erscheinungstag anzuschauen und die Aktionen bis zum Erscheinen der nächsten Activity zu lösen. Eine spätere Bearbeitung bis zum 15.10.2017 ist zwar auch noch möglich, aber weniger sinnvoll. Durch die Bearbeitung der Activities und die Lösung der damit verbundenen Herausforderungen sammeln Sie Punkte und können innerhalb des Spiels aufsteigen.

Auch wenn Sie gegen die anderen Rallye-TeilnehmerInnen spielen, steht es Ihnen frei, ob Sie sich mit Ihren Rallye-Mitspielern verbünden und beispielsweise bestimmte Activities im Forum diskutieren. Die Einreichung selbst muss jedoch individuell erfolgen.

Jeden Mittwoch werden die Spielergebnisse der vorherigen Woche ausgewertet und alle Punkte in der Highscore-Liste erfasst. So erhalten Sie neben den automatisch erstellten Rallye-Ergebnissen regelmäßig einen kompletten, aktuellen Zwischenstand Ihrer Rallye-Aktivitäten.

Planen Sie bitte auch ca. 60 min für das synchrone **Abschlussmeeting** im virtuellen Klassenzimmer ein. Der Termin für das Abschlussmeeting wird bis zum 26.09.2017 per Doodle abgestimmt. Bitte beteiligen Sie sich an der Abstimmung.

SPIEL-LEVEL

Ihr Ziel ist es, sich im Rahmen der Rallye vom "Anfänger" bis zum "Experten" oder gar zum "Besten" weiter zu entwickeln. Hierfür durchlaufen Sie folgende Level:

- 🔗 Startlevel: Anfänger/in
- 🔗 Fortgeschrittene/r (ab 30 Punkte)
- 🔗 Kompetente/r (ab 70 Punkte)
- 🔗 Experte/Expertin (ab 110 Punkte)
- 🔗 The Best

nach oben

Punktevergabe



MÖGLICHE PUNKTE

Die Punktzahl eines Activities spiegelt den Schwierigkeitsgrad wider. Die maximalen Punkte pro Activity reichen von **10 bis 20** Punkten, plus Sonderpunkte. Es ist auch möglich, für eine Aufgabenlösung (nur Teilpunkte zu bekommen.

Bei den Quiz haben Sie zwei Versuche. Es werden die Punkte des letzten und nicht des besten Versuchs gezählt.

Alleine der Versuch einer Lösung sichert Ihnen schon 1 Punkt. Mitmachen lohnt sich also :-)

HIGHSCORE

Zusätzlich zu Ihrem individuellen Spielstand können Sie noch in der wöchentlich aktualisierten **Highscore-Liste** ablesen, wo Sie sich im anonymisierten Vergleich mit Ihren MitspielerInnen befinden. Den Link zur jeweils aktuellen Highscore-Liste finden Sie ebenfalls im Bereich "Rallye-Ergebnisse".

Hinweis: Die erste Highscore-Liste wird nach der 1. Spielphase am nächsten Mittwoch nach Spielbeginn (27.09.) eingestellt.

WO FINDE ICH MEINE AKTUELLE PUNKTZAHL?

Die Punkte, die Sie bereits für die Bearbeitung bestimmter Activities bekommen haben, finden Sie in der linken Navigationsleiste unter "Rallye-Ergebnisse". Hier können Sie auch sehen, wieviele Punkte Sie bereits insgesamt gesammelt haben und auf welchem Spiel-Level Sie sich befinden. Bewertete Aufgaben enthalten eine Zahl, da es bereits für den Versuch einer Lösung einen Punkt gibt. Aufgaben für die noch keine Bewertungen vorliegen oder die noch gar nicht gestellt wurden, sind leer bzw. werden noch nicht angezeigt.

Wie schnell die Bewertung erfolgt, ist abhängig von der gestellten Aufgabe. Ergebnisse von Activities, die sich automatisch auswerten lassen, werden sofort angezeigt, andere nach der manuellen Prüfung. Diese erfolgt in der Regel innerhalb der Spielphase, also bis zur Erstellung der nächsten Highscore-Liste.

SONDER- UND BONUSPUNKTE

Es gibt innerhalb der OLAT-Rallye verschiedene Möglichkeiten neben den Standardpunkten noch weitere Punkte zu erhalten. Gerade diese Punkte erleichtern den schnellen Level-Aufstieg und entscheiden häufig über die Platzierung im Rallye-Ranking.

Folgende Varianten stehen zur Verfügung:

a) Sonderpunkte innerhalb eines Activities: Hierfür müssen weitere Aktionen im Kontext der Ursprungsaufgabe bearbeitet werden. Um die Sonderpunkte zu erhalten, muss jedoch zunächst die eigentliche Aufgabe gelöst werden. Es ist also nicht möglich, ausschließlich Sonderpunkte zu bekommen ;-).

b) Versteckte Codes: In der Rallye-Umgebung sind Codes für zwei weitere Activities (Nr. 11 und 12) versteckt. Schauen Sie also genau hin.

c) Das mysteriöse Activity 13: Knacken Sie den Code!

d) Happy-Day: Eventuell werden im Laufe der Rallye weitere Bonus-Activities oder Sonderaktionen eingeblendet, die nur an dem jeweiligen Tag zur Verfügung stehen bzw. gelöst werden können. Schauen Sie also am besten öfters mal in der Kursumgebung vorbei ;-).

4. Activity Konzept und Punkte

Definieren Sie die aufgeführten Aspekte:

Was?	Ihre Online-Rallye
Wie sollen die Activities distribuiert werden? Alle gleichzeitig, zeitlich getaktet, je nach Punktzahl, man kann Activities „kaufen“...	
Wie viele Punkte soll es pro Activity geben?	
Wie soll der unterschiedliche Schwierigkeitsgrad berücksichtigt werden?	
Welche Assessment Varianten sollen verwendet werden? Z.B. Quiz, Screenshot, Posting, Produkt erstellen...	
Wie stellen Sie eine schnelle und einfache Überprüfung der Activities sicher?	

Wie viel Zeit steht für die Bearbeitung der Activities zur Verfügung?	
Wie erfolgt die Verknüpfung der Themen mit den Activities?	
Wie viele Activities werden benötigt? (Erstellen Sie immer einige mehr als benötigt und wählen Sie dann die besten aus)	
Wie viele Sonderpunkte soll es geben? Wie ist das Verhältnis zu den Standard-Punkten?	
Inwiefern zeigt sich die Spielidee (Punkt 1) in den Activities?	
Wie viele Punkte wird es insgesamt geben? Normale + Sonderpunkte (Achten Sie auf eine möglichst gerade Punktzahl ;-)	

5. Entwicklung von konkreten Activities

Ein Beispiel Activity aus der Online-Rallye SPOC08 – Online-Assessment

<p>Activity Nr. 5</p>	<p>Das erste Mal</p>
<p>Überblick</p> <ul style="list-style-type: none"> ✔ Kategorie: Planen + Durchführen ✔ Punkte: 10 + 5 ✔ Umfang: 1 Checkliste mit mind. 5 klar formulierten Aspekten 	 <p>Paulas Veranstaltungskonzept für das kommende Semester nimmt immer mehr Form an. Sie möchte eine interessante und abwechslungsreiche Veranstaltung für ihre Studierenden konzipieren, so dass diese auch ihre unterschiedlichen Stärken zeigen können. Unter anderem sollen die Studierenden eine Online-Präsentation durchführen.</p> <p>Da Paula weiß, dass es für einige Studierende das erste Mal sein wird, möchte sie den Studierenden noch ein paar Hilfestellungen an die Hand geben. In Form einer Checkliste sollen die Studierenden selbst abhaken können, ob sie alle zentralen Punkte bedacht haben.</p> <p>Paula ist klar: Nur wenn Studierende klar wissen, was von ihnen erwartet wird, können sie diese Anforderungen auch erfüllen.</p>
<p>Ziel</p> <p>Den Zusammenhang zwischen Erwartungen und Bewertungen erkennen und wissen, wie man Studierende unterstützen kann.</p>	 <p>Überlegen Sie wie Sie Studierende im Vorfeld einer derartigen Präsentation unterstützen können. Ist es ein Unterschied, ob es sich um eine synchrone oder asynchrone Online-Präsentation handelt?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✔ Entscheiden Sie sich für eine der beiden Varianten und erstellen Sie eine hilfreiche Checkliste mit möglichst sämtlichen relevanten Aspekten. ✔ Reichen Sie die Checkliste mit mindestens 5 Aspekten hier ein.
<p>Sonderpunkte</p> <p>5 Punkte : Legen Sie die Checkliste direkt in OpenOLAT an. Nutzen Sie dafür einen selbst erstellten Beispielkurs. Richten Sie die Checkliste so ein, dass die Studierenden sie direkt nutzen könn(t)en. Geben Sie Frau Hemsing Zugang zur Checkliste und geben ihr per Mail Bescheid.</p>	<p>Anlagen</p> <p>Weitere Infos zur Kurserstellung von OpenOLAT finden Sie in der Autoren-Community. Infos zur OpenOLAT Checkliste finden Sie in der OLAT Hilfe.</p>

Nutzen Sie das folgende Raster um zwei konkrete Activities für Ihre Online-Rallye zu erstellen. Dabei ist eine möglichst plastische und praxisnahe Ausgangssituation wichtig. Beachten Sie bitte: Rallye-Activities müssen anders formuliert und eingebettet werden als normale Arbeitsaufträge.

Nr.	
Titel	
Überblick	
Kategorie/Themenbereich	
Punkte	
Welcher Bearbeitungsumfang?	
Ausgangssituation: Beschreibung/Story:	
Ziel:	
Was ist genau bis wann zu tun?	
Eventuell Anlagen	
Eventuell Bezug zum Lehrmaterial	
Eventuell Sonderpunkte wofür?	

6. Planung der Rallye-Umgebung

Nun planen Sie die Gestaltung Ihrer Rallye-Umgebung. Am einfachsten ist es für die technische Umsetzung ein LMS wie OpenOlat zu verwenden, da so die wichtigsten Tools bereits gebündelt zur Verfügung stehen. Sie können aber eine Rallye auch ohne LMS erstellen. Auf jeden Fall sollten Sie die Struktur der Online-Umgebung planen und skizzieren.

Beispiel für die Planung und Konzeption einer Online-Umgebung mit OpenOlat:

Was?	Ebene 2	Ebene 3	Baustein	Wofür?
Spielprinzip			Struktur	Spielkonzept
	Infos zur Rallye-Struktur, Ablauf, Aktionen, Punktevergabe, Organisatorisches, FAQ, Ansprechpartner		Mehrere Einzelseiten	
	Organisatorische Infos und Fragen		Forum	
Activities			Struktur	Hier gibt es die Aktionen
	Activity 1 bis Activity x		Einzelseiten	Hier gibt es die Aktionen
		Einreichmöglichkeit je nach Activity: Quiz, Forum, Aufgabenbaustein, Bewertung	diverse	
	Sonder-Activities		Struktur	Bündelung der Sonderaktionen
		Activity bonus 1-x	Einzelseiten	Konkrete Sonderaktionen
		Einreichmöglichkeit je nach Activity: Quiz, Forum, Aufgabenbaustein, Bewertung	divers	
Rallye-Ergebnisse				Infos zum Spielstand
	Gesamtpunkte		Struktur	Transparenz: Aufaddierte Punktzahl Alternativ auch "Leistungsnachweis" oder Lernpfadfortschritt
	Spiel-Level		Einzelseiten mit selektiver Freigabe je nach Level	Erkennen der Weiterentwicklung
	Highscore-Liste		Einzelseite	Anonymisierter wöchentlicher Punktestand,

				Motivation, Wettbewerb
		Persönliche ID	Bewertung	Anzeige der individuellen ID
Aktuelle Infos	(Toolbar)		Mitteilungen	Wichtige Infos zwischendurch, z.B. neue Highscore-Liste oder Deadline Info
E-Mail	(Toolbar)		Kontaktformular	Kontakt zum Tutor
Abschlussmeeting	(Toolbar)		VC BBB	Siegerehrung, Klärung von offenen Fragen
Fragebogen			Umfrage Formular	Abschlussbefragung, Feedback

Zeichnen Sie nun die Struktur *Ihrer* Rallye-Umgebung auf und notieren Sie die benötigten Kursbausteine und weitere Werkzeuge. Sie können die Struktur auch in Form einer Grafik oder Mindmap erstellen. Notieren Sie auch, welche Lernressourcen und sonstige Dateien sie erstellen müssen.

7. Umsetzung der Rallye-Umgebung

Erstellen Sie nun die benötigten Elemente, abgeleitet aus der Planungsskizze (Punkt 6). Hierzu gehören beispielsweise:

- HTML-Seiten (Infos und Activities)
- Grafiken
- Layout Elemente

Erstellen Sie dann die zugehörige Lernumgebung bzw. richten Sie einen OpenOlat-Kurs entsprechend der Skizze ein:

- Kurs erstellen
- OpenOlat Lernressourcen erstellen (z.B. Olat Tests, Formulare..)
- Kursbausteine hinzufügen und arrangieren
- Termine eintragen
- Selektive Bedingungen umsetzen (z.B. zeitliche Taktung der Activities) usw.

Bei Bedarf können Sie auch das schön etwas ältere Online-Rallye-Template als Basis für die weitere Ausgestaltung verwenden. Sie finden den Kurs im Katalog des LMS OpenOlat in der Rubrik „VCRP“ -> Vorlagen bzw. hier: <https://olat.vcrp.de/url/RepositoryEntry/1142621295> . Lehrende der Hochschulen aus RLP können den Kurs kopieren und dann entsprechend den eigenen Vorstellungen (Punkt 6) weiter bearbeiten. Bitte achten Sie darauf, die HTML Dateien nicht mit dem OpenOlat-Editor zu bearbeiten, da ansonsten die verlinkten CSS Dateien sehr wahrscheinlich nicht mehr wie vorgesehen funktionieren. Verwenden Sie zur Bearbeitung deshalb bitte einen separaten HTML-Editor (z.B. Dreamweaver) oder arbeiten Sie mit eigenen Layouts.

8. Los geht's

Spieler*innen einladen, Umgebung zugänglich machen und die Rallye starten :-)

Durchführung der Online-Rallye:

- Rallye koordinieren
- Den Überblick behalten
- Activities prüfen: Feedback erstellen und Punkte verteilen
- Highscore-Listen und Zwischenstände erstellen und kommunizieren
- Passiven Support leisten
- Siegerehrung durchführen

