

Interaktive Aufgaben mit H5P und Lumi fördern das Lernen

Mit H5P und dem Editor Lumi ist es einfach möglich, motivationsfördernde interaktive Aufgaben zu erstellen. Die Vielfalt an Aufgabentypen einerseits und die Integration diverser Medien/Ressourcen andererseits machen es den Lehrpersonen leicht, interessante und abwechslungsreiche Lernaufgaben zu kreieren, die ein selbständiges, selbstkontrolliertes Lernen und Arbeiten ermöglichen. Dafür sind keine Programmierkenntnisse erforderlich. Die Aufgaben können als html-Anwendung im Browser mit und ohne Bewertung angeboten aber auch in diverse Learning Management Systeme (LMS) der Schule integriert werden.

Worum es bei H5P und Lumi geht

- H5P ist eine Software mit zahlreichen Aufgabentypen und multimedialen, interaktiven Möglichkeiten
- Wer Aufgaben in H5P erstellt, kann diese einfach in diverse Systeme wie OpenOlat, WordPress, Ilias, Moodle integrieren. Muss aber nicht, denn die Aufgaben laufen auch im Browser.
- Lumi ist einerseits Editor für Aufgaben stellt aber auch (rudimentäre) Analytics zur Lernbegleitung zur Verfügung
- Lehrpersonen können somit einerseits unterschiedliche Lernaufträge erstellen und zudem die Lernenden in ihrer Entwicklung begleiten (Feedback, Bewertung, Analysen, individuelle Aufgaben nach Bedürfnis/Talent etc.) besonders auch bei der Integration in ein LMS.

Und wie genau?

- [Christof Glaus](#), [ABU-Lehrperson bei der Berufsbildungsschule Winterthur](#), zeigte einige Beispiele wie [Diktat](#) (Funktion hören/schreiben), Fragen mit [Klick auf richtigen Teil im Bild](#), [Kreuzworträtsel](#) oder [Quiz](#).
- [Pietro Rossi](#), ebenfalls ABU-Lehrperson bei bbw, demonstrierte in wenigen Schritten, wie ein Film (eigenes Video oder von YouTube) als Ressource für eine Aufgabe genutzt werden kann: an einem bestimmten Ort Video mit einer Lernfrage stoppen und nach gewissen Bedingungen (bspw. korrekte Antwort) weiterlaufen lassen. Abgeschlossen wurde das Video mit einer Zusammenfassung aus mehreren möglichen Antworten.
Weiteres Produktionsbeispiel von Pietro: [Lückentext](#).
- Weiteres Praxisbeispiel von Christof Glaus und Pietro Rossi: Die regelmässig erstellten Abstimmungsunterlagen, erstellt im Namen von OrellFüssli, frei als Unterrichtsmaterial zum [Download](#)
- Um H5P mit dem Editor Lumi nutzen zu können, braucht man keine Programmierkenntnisse: Wer sich in die Materie mit mehreren Aufgabentypen einarbeiten möchte, schafft dies in wenigen Tagen. Hilfreich sind die Materialien von [eBildungslabor](#) sowie die [Tutorials von Oliver Tacke](#). Lehrpersonen aus dem Call bestätigen: Fortschritte und Erfolgserlebnisse (eigene und im Klassenraum) sind schnell sichtbar.
- Anmerkung: H5P kann in der Gratis- (aber inhaltlich eingeschränkten) Version [H5P.org](#) sowie in der [kostenpflichtigen](#) (je nach Lizenz für einzelne Autoren, ganze Schulen/SuS jedoch teure) [H5P.com](#) genutzt werden.

Die wichtigsten Erkenntnisse und Ressourcen

- Lehrpersonen schätzen insbesondere, dass die Unterrichtsunterlagen schulübergreifend nutzbar sind und sie die Lernenden begleiten können.
- Lernende schätzen, dass sie mit solchen interaktiven Aufgaben selbständig lernen und arbeiten können, ein sofortiges Feedback erhalten (bspw. richtig/falsch), die Möglichkeit zur Wiederholung haben, sich nicht nur selber kontrollieren können sondern sich sofort auch mit anderen austauschen, also spontan kollaborieren dürfen
- Fixfertige H5P-Inhalte stehen in [ZUM](#) zur Verfügung – zur Nutzung, Erstellung und im Austausch selbstverständlich auch gerne eigene hochladen
- Das [Landesmedienzentrum Baden-Württemberg](#) (sozusagen der DLH von Baden-Württemberg 😊) zeigt auf seiner Website, wie sich mit Hilfe von Lumi interaktive Lernelemente (mit H5P) offline und ohne Verbindung zu einer Lernplattform wie Moodle erstellen lassen.
- Weitere Ressourcen: direkt bei [Lumi](#), [Microsoft Lumi App](#) und [Tub Tutorials](#).