

## ZIELGRUPPE

Die Zielgruppe(n) sind Personen, die etwas erarbeiten sollen und zum Nachweis etwas abgeben müssen. Außerdem sind es auch Personen welche Dokumente beziehungsweise Dateien abgeben sollen. Personen welche die Aufgabe erarbeiten sollen ohne Nachweis.

## ZWECK

Die Aufgabe dient entweder zum Abgeben erstellter Dateien zum Nachweis einer erfüllten Aufgabestellung oder zur Abgabe geforderter Dokumente bis zu einem bestimmten Zeitpunkt. Es kann ebenso der Fall sein, dass eine Aufgabe gestellt wird und keine Abgabe von Dateien notwendig ist.

## AUFGABENSTELLUNG und ABGABE

Dabei sollte die Aufgabenstellung klar und deutlich formuliert und noch einmal zusammengefasst werden. Man kann auch zusätzliche Dateien zur Aufgabenstellung hinzufügen, welche als Ergänzung durchstudiert werden müssen. Das könnte etwa ein Video oder ein Link zu einer Seite oder ein Dokument sein.

Es soll genau auf die Abgabemöglichkeit hingewiesen werden. Entweder aktiviert man als Abgabe die Option Textfeld, also „[Texteingabe online](#)“. An dieser Stelle kann eine begrenzte Wortanzahl eingestellt werden oder nicht. Oder man aktiviert „[Dateiabgabe](#)“ und legt die Anzahl und Größe der abzugebenden Dokumente fest, wobei die maximal anzulegende Dateienanzahl mit 20 Stück und die maximale Dateigröße mit 10 MB gegeben ist. Eine weitere Option ist das Format der abzugebenden Dateien, welche als Dateityp vorgegeben werden kann.

Man kann auch beide Optionen zulassen, „[Texteingabe online](#)“ und „[Dateiabgabe](#)“, oder man entschließt sich dazu die Aufgabe einfach ohne Abgabe von Dateien zu stellen.

Entschließt man sich als Aufgabensteller zur Abgabe eines Nachweises, so kann man Zeiten zur Abgabe festlegen und damit auch Teilnehmer, welche die zu erbringende Leistung bis dahin nicht erbracht haben, erinnern zu können.

## MOTIVATION

Die Motivation gestaltet sich durch die Abgabeeinstellungen und Feedbacktypen, welche sehr abwechslungsreich gestaltet werden können.

Bei [Feedback](#) kann zum Beispiel „[offline Formular](#)“ eingestellt werden, dadurch können Trainer/innen eine Bewertungstabelle herunterladen, offline alle Bewertungen für die Teilnehmer/innen ausfüllen und später die Bewertungstabelle wieder hochladen. Des Weiteren kann „[Feedbackdateien](#)“ aktiviert werden. Trainer/innen können ihr Feedback zur Aufgabenlösung als Datei zur Verfügung stellen. Diese Dateien können z.B. eine korrigierte Version der Teilnehmerlösung, eine kommentierte Musterlösung oder ein gesprochener Kommentar als Audiodatei sein. Oder man entschließt sich zur Option „[Feedback als Kommentar](#)“. Aufgabensteller können damit Feedback-Kommentare für jede abgegebene Lösung erstellen.

In den [Abgabeeinstellungen](#) kann man das Drücken eines Abgabebuttons anstellen, die Bestätigung der Eigenständigkeit fordern und die Anzahl der Versuche erneuter Abgabe einstellen. Die Spannweite reicht von nie bis zu 30 Versuchen oder man wählt „[Automatisch bis zum Bestehen](#)“, dann ist die Abgabezahl erneuter Versuche unbegrenzt.

#### BEWERTUNG

Man kann keine Bewertung vornehmen oder man bewertet mit Hilfe einer Skala oder Punkten. Verwendet man Skala, dann muss das vorher im [Setup für Bewertungen](#) eingestellt werden, genauso wie bei der Vergabe von Punkten. Durch [Anlegen eines neuen Bewertungsaspektes](#) kann die Skala ausgewählt werden und man muss noch die Option „[Gewichtung eingestellt](#)“ aktivieren. Voreingestellt sind Punkte, die prozentuelle Gewichtung kann leicht definiert werden.

#### BEISPIEL

##### ZIELGRUPPE

SchülerInnen einer ersten Klasse oder der 5.Schulstufe.

#### AUFGABENSTELLUNG

Die Schüler bekommen das im QR-Code einzuscannende Memory. Nachdem das Memory gespielt wurde, werden die passenden Sätze, die sich aus dem Memory ergeben in einem Word Dokument gebildet und das Dokument wird mit dem Namen des Schülers gespeichert.



Beispiel: Oskar **is from** Germany.

Jonny and Pete **are from** the USA

#### ABGABE

Die Dateienabgabe wird aktiviert und die Schüler ziehen diese per „[Drag & Drop](#)“ in den Abgabeordner. Die Zeit wurde festgelegt.

## ZWECK

Die Überprüfung der gelernten Formen von „to be“ durch praktisches, spielerisches anwenden und festigen.

## FEEDBACK

Die Schüler erhalten die verbesserte Aufgabe als Feedback und sie sollen die Verbesserung erneut hochladen.

## BEWERTUNG

Bei erfolgreicher Abgabe wird die Aufgabe mit 100% bewertet.