

# Sammlung Aufgabentypen

Von Lumi, Learningsnacks und Book Creator

Stand 2024

Elisabeth Grün ([egruen@uni-koblenz.de](mailto:egruen@uni-koblenz.de))

und

Christian Tuschner ([ctuschner@uni-koblenz.de](mailto:ctuschner@uni-koblenz.de))



online · autonom · partizipativ

## Einleitung

Dieses Dokument bietet eine umfangreiche Sammlung von Aufgabentypen, die mit verschiedenen Tools wie Lumi, Learningsnacks und Book Creator erstellt wurden. Ziel des Dokuments ist es, einen Überblick über die unterschiedlichen Rätsel- und Aufgabenformate zu geben, die im Rahmen von Lernangeboten eingesetzt werden können. Zudem wird erläutert, wie diese Aufgaben erstellt und in Lernprozesse integriert werden können. Ein Inhaltsverzeichnis könnte dabei helfen, die Übersicht zu erleichtern und einen schnellen Zugang zu den verschiedenen Aufgabentypen zu ermöglichen.

Das Dokument ist wie folgt aufgebaut:

1. **Sammlung von Aufgabentypen:** Eine Liste von Beispielen und Hinweisen zu Drag-and-Drop-Aufgaben, Memory-Spielen, Single-Choice-Fragen und vielen weiteren Rätseltypen.
2. **Erstellungshinweise:** Detaillierte Erklärungen, wie die verschiedenen Aufgabentypen mithilfe der Tools erstellt werden können, inklusive Verweise auf die Plattformen Lumi, Learningsnacks und Book Creator.
3. **Anwendung:** Tipps zur praktischen Nutzung und Integration der Rätsel in den Unterricht.

## Sammlung Aufgabentypen

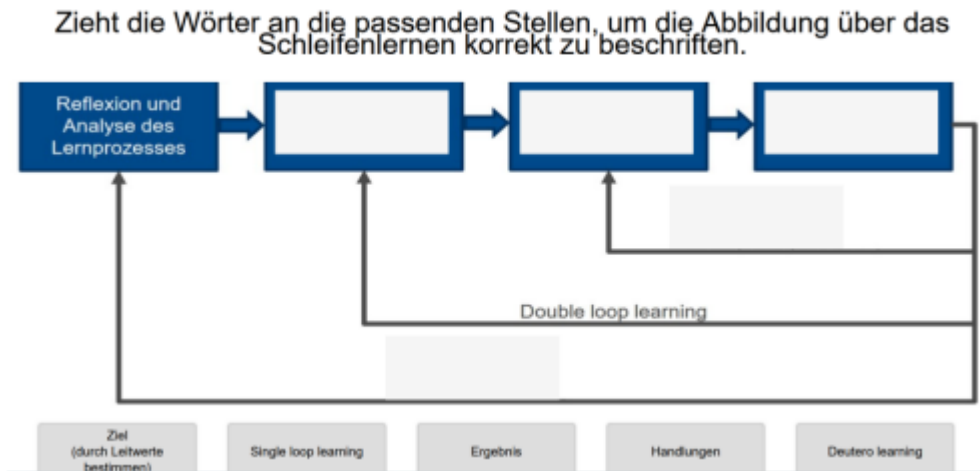
Drag and Drop (Zuordnungsaufgabe)

1. Zuordnungsaufgabe Beispiel 1 (<https://app.lumi.education/run/egel1G>)

Ordnet die einzelnen Bilder den Unternehmensstrukturen durch Drag and Drop zu.

The image displays a drag-and-drop task interface. At the top, it says "Ordnet die einzelnen Bilder den Unternehmensstrukturen durch Drag and Drop zu." Below this, there are four organizational structure diagrams on the left and four empty boxes on the right labeled "Matrix", "Divisional", "Holding", and "Funktional". The diagrams represent different types of corporate structures: a matrix structure, a divisional structure, a holding structure, and a functional structure.

2. Zuordnungsaufgabe Beispiel 2 (<https://app.Lumi.education/run/f7bo05>)



3. Zuordnungsaufgabe Beispiel 3 (<https://app.Lumi.education/run/C3HJBN>)

Zieht die Wörter an die passenden Stellen, um die Abbildung über Konflikt-Eskalationen korrekt zu beschriften.



4. Zuordnungsaufgabe Beispiel 4 (<https://app.Lumi.education/run/Oi2tUN>)

Ziehen Sie die Beispiele zum passenden Führungsstil.

|  |  |
|--|--|
| Laissez Faire Führungsstil                 | Wenn der Chef die Mitarbeiter mit einer Betriebsfeier motiviert, wenn sie sich anstrengen.   |
| Autoritärer Führungsstil                   | Eine Konferenz, wo alle Mitarbeiter eingeladen werden und ihre Meinung zu einem Projekt kundtun können.  |
| Demokratischer / kooperativer Führungsstil | Wenn eine Grafikfirma sich etwas Neues ausdenken soll, aber keine klaren Anweisungen vom Chef bekommt.   |
| Transformationaler Führungsstil            | Wenn das Unternehmen in Bedrängnis gerät und dringend produzieren muss. Der Chef weist die Mitarbeiter an, auf jeden Fall fertig zu werden und dabei keine Fehler zulässt. |

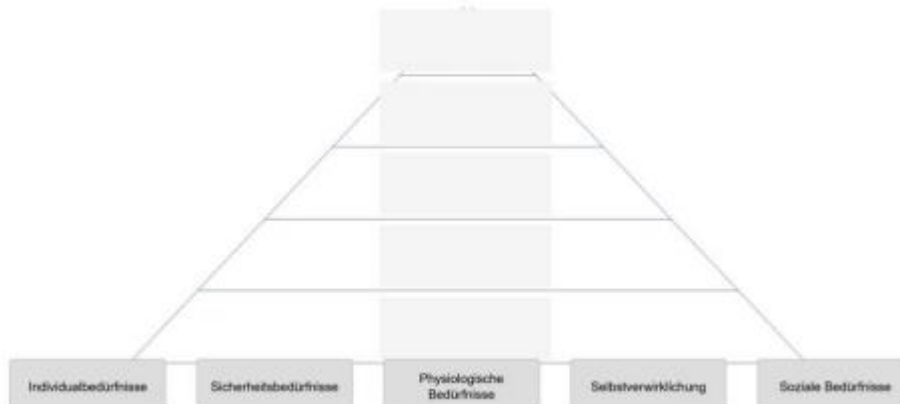
5. Zuordnungsaufgabe Beispiel 5 ([https://app.Lumi.education/run/KGQ\\_bG](https://app.Lumi.education/run/KGQ_bG))

Ordnet die einzelnen Bilder den Unternehmenskulturen (UK) durch Drag and Drop zu.

|  |                                |                  |  |
|--|--------------------------------|------------------|--|
|  | Kulturebenenmodell nach Schein | UK nach Hatch    |  |
|  |                                | UK nach Hofstede |  |

6. Zuordnungsaufgabe Beispiel 6 (<https://app.Lumi.education/run/L6OwEQ>)

Zieht die Wörter an die passenden Stellen, um die Abbildung über das Konzept der Selbstverwirklichung korrekt zu beschriften.



## Erstellung: Drag and Drop (Zuordnungsaufgabe)

Die Drag-and-Drop-Rätsel wurden mithilfe der Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt, die speziell auf die Erstellung interaktiver Lerninhalte ausgerichtet ist. Lumi bietet eine leicht zugängliche Vorlage für Drag-and-Drop-Aufgaben an, die eine intuitive Gestaltung ermöglicht. Mit dieser Vorlage lassen sich Ablagezonen erstellen, in die Benutzer verschiedene Elemente wie Texte oder Bilder ziehen können. Diese Ablagezonen können flexibel gestaltet werden, sodass sie entweder spezifischen Bereichen eines Hintergrundbildes oder frei auf der Seite platzierten Objekten zugeordnet werden.

Ein wesentlicher Aspekt der Rätselgestaltung besteht darin, dass sowohl Texte als auch Bilder als zu verschiebende Objekte verwendet werden können. Diese Objekte müssen dann den richtigen Ablagezonen zugeordnet werden, wodurch interaktive und visuell ansprechende Rätsel entstehen. Ein weiteres nützliches Feature ist die Möglichkeit, ein Hintergrundbild festzulegen, auf dem Ablagezonen über bestimmte Bereiche des Bildes platziert werden. Dies erlaubt es, Aufgaben zu erstellen, bei denen das Bild durch das richtige Platzieren von Elementen vervollständigt wird – etwa, indem ein Bild durch Hinzufügen fehlender Bestandteile ergänzt wird (zum Beispiel Tag 2, Frage 1, Hinweis 1).

Darüber hinaus können verschiedene Rückmeldungen programmiert werden, die auf den vom Benutzer erzielten Ergebnissen basieren. Diese Rückmeldungen lassen sich an bestimmte Punktebereiche anpassen, wodurch differenziertes Feedback je nach Leistung des Nutzers gegeben werden kann. So können Lernende nach erfolgreichem Lösen des Rätsels positives Feedback erhalten, während ihnen bei falschen Zuordnungen Hinweise zur Verbesserung gegeben werden. Diese Funktion trägt zur Förderung eines anpassungsfähigen und lernförderlichen Umfelds bei.

**Punktebereich \***      **Rückmeldung für festgelegte Punktebereiche**

|               |  |   |
|---------------|--|---|
| 0 % - 99 %    | Es war leider nicht alles richtig, versuche es nochmal | ✖ |
| 100 % - 100 % | Passwort zum Anzeigen des Hinweises: „756hdsu          | ✖ |

**BEREICH HINZUFÜGEN**      Gleichmäßig verteilen

## Drag the Words (Wörter einordnen)

Rätsel:

1. Drag the Words Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/OKyrl5>)

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Bringt die Begriffe und deren Erklärung über die Veränderung der Unternehmenskultur in die richtige Reihenfolge:

1. Begriff:

Erklärung:

2. Begriff:

Erklärung:

3. Begriff:

Erklärung:

4. Begriff:

Erklärung:

Regelmäßige Überprüfung der Wirksamkeit und Verständlichkeit der Kulturwerte und ständige Anpassung

Gemeinsame Formulierung der künftigen Ziele, Werte und Verhaltensnormen  Umsetzung

Auswahl von praktischen Instrumenten und konkreten Maßnahmen für eine langfristige Kulturpflege

IST-Analyse  SOLL-Konzeption

Ermittlung der Ist-Kultur (Beobachtung, Artefaktanalyse, Interviews,...), Schaffung von Bewusstsein für Probleme der Unternehmenskultur

Nachhaltigkeit

## Erstellung: Drag the Words (Wörter einordnen)

Die Drag-the-Words-Rätsel wurden mithilfe der Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt. Lumi stellt eine benutzerfreundliche Vorlage zur Verfügung, die es ermöglicht, Aufgaben zu entwickeln, bei denen Wörter oder Begriffe in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen. Dieses Format eignet sich besonders gut, um das Verständnis von Konzepten, Abläufen oder Zusammenhängen zu fördern.

Das Funktionsprinzip ist simpel: Die Lernenden werden aufgefordert, vorgegebene Wörter oder Phrasen per Drag-and-Drop an die richtige Position zu ziehen. Dies kann beispielsweise zur Erstellung von Aufgaben genutzt werden, bei denen ein Satz grammatikalisch korrekt vervollständigt werden muss, oder zur Sortierung von Begriffen in einer logischen Reihenfolge, wie etwa chronologische Abfolgen, Kategorisierungen oder Prozessschritte.

Durch diese interaktive Methode wird nicht nur die aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten gefördert, sondern auch das kritische Denken gestärkt, indem die Lernenden die richtige Anordnung der Begriffe oder Sätze selbstständig herausfinden müssen.

1. Text verfassen: Zuerst wird ein Text erstellt, der Begriffe enthält, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden sollen. Diese Begriffe werden mit einem Sternchen (\*) vor und nach dem jeweiligen Wort oder Satzteil markiert. Dies zeigt an, dass diese Begriffe später von den Lernenden in die richtige Reihenfolge gezogen werden können.
2. Markierung der ziehbaren Wörter: Die Wörter, die verschoben werden sollen, werden innerhalb des Textes durch diese Sternchen hervorgehoben. Beispiel:

„1. Begriff: *\*IST-Analyse\**

*Erklärung: \*Ermittlung der Ist-Kultur (Beobachtung, Artefakt Analyse, Interviews, ...), Schaffung von Bewusstsein für*

*Probleme der Unternehmenskultur\**

2. Begriff: *\*SOLL-Konzeption\**

*Erklärung: \*Gemeinsame Formulierung der künftigen Ziele, Werte und Verhaltensnormen\**

3. Begriff: *\*Umsetzung\**

*Erklärung: \*Auswahl von praktischen Instrumenten und konkreten Maßnahmen für eine langfristige Kulturpflege\**

4. Begriff: *\*Nachhaltigkeit\**

*Erklärung: \*Regelmäßige Überprüfung der Wirksamkeit und Verständlichkeit der Kulturwerte und ständige Anpassung\**

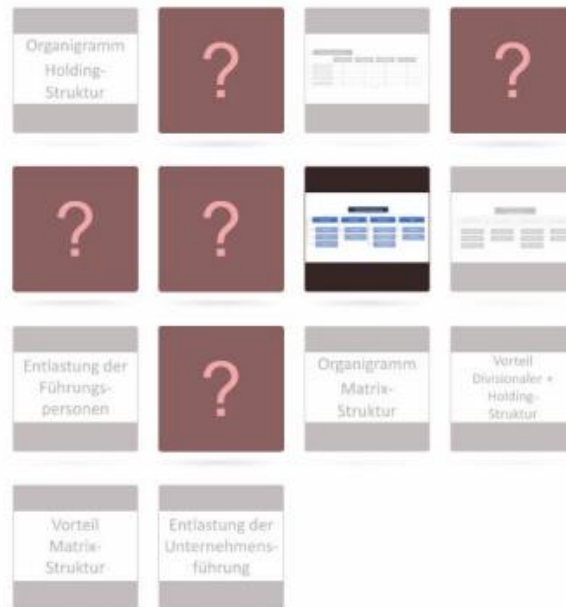
**Zusätzlich können individuelle Rückmeldungen erstellt werden**, die den Lernenden je nach ihrer Leistung angezeigt werden. Diese Rückmeldungen lassen sich in verschiedene Punktebereiche unterteilen, sodass je nach erreichter Punktzahl eine passende Rückmeldung gegeben wird. Zum Beispiel:



## Memory-Spiel

Rätsel:

1. Memory-Spiel Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/AD-8WM>)



2. Memory-Spiel Beispiel 2 (<https://app.Lumi.education/run/LOBkzl>)



Benötigte Zeit: 0:33  
Züge: 29

3. Memory-Spiel Beispiel 3 (<https://app.Lumi.education/run/tDoPrH>)

The screenshot shows a memory game interface with 10 cards arranged in three rows. The first row contains four cards: 'Selbstkonzept', 'Bedürfnisse, Interessen, Motive, Handlungsüberzeugung, Bewältigungsstile', 'Eigenschaft', and 'Temperament „Traits“'. The second row contains four cards: 'Fähigkeit', a red card with a question mark, 'Handlungstendenz', and another red card with a question mark. The third row contains two cards: a red card with a question mark and 'Intelligenz, Kreativität Soziale Kompetenz, Emotionale Kompetenz'. Below the cards, the game statistics are displayed: 'Benötigte Zeit: 0:39' and 'Züge: 23'.

**Benötigte Zeit:** 0:39  
**Züge:** 23

## Erstellung: Memory-Spiel

Die Memory-Spiel-Rätsel wurden mithilfe der Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt. Lumi bietet eine spezielle Vorlage für diese Art von Rätseln an, mit der sich verschiedene Kartenpaare gestalten lassen. Jede Karte besteht aus zwei Bildern, die zueinander passen und von den Lernenden im Spiel identifiziert und miteinander verknüpft werden müssen. Dieses klassische Memory-Prinzip fördert das Gedächtnis und die Assoziationsfähigkeit.

Eine besondere Funktion von Lumi ist die Möglichkeit, jedem Bild zusätzlich einen Ton hinzuzufügen. Dies erweitert die Interaktivität des Spiels, da nicht nur visuelle, sondern auch auditive Elemente integriert werden können. So lassen sich beispielsweise akustische Hinweise einbauen, die den Lernenden beim Erinnern der richtigen Paare unterstützen oder die Spielaufgabe inhaltlich bereichern. Eine Karte könnte zum Beispiel ein Bild mit einem dazugehörigen Geräusch kombinieren, um den Lernprozess durch mehrere Sinne zu fördern.

Ein Beispiel für eine solche Karte könnte ein Bild eines Tieres sein, das mit dem entsprechenden Tierlaut kombiniert wird. Diese Vielseitigkeit macht die Lumi-Vorlage ideal für den Einsatz in unterschiedlichsten Lernkontexten, von Sprachunterricht bis hin zu naturwissenschaftlichen Themen.

**Bild \***



**Alternativtext für das Bild \***

Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.

**Ton**

Optionaler Ton, der abgespielt wird, wenn die Karte umgedreht wird.

**Zugehöriges Bild**

Ein optionales zweites Bild, das mit dem ersten ein Paar bildet, anstatt zweimal das selbe Bild zu verwenden.



**Alternativtext für das zweite Bild**

Beschreibt, was im Bild zu sehen ist. Dieser Text wird von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt.

**Ton zum zweiten Bild**

Optionaler Ton, der abgespielt wird, wenn die zweite Karte umgedreht wird.

**Beschreibung**

Ein kurzer optionaler Text, der angezeigt wird, wenn das Kartenpaar gefunden wurde.

Zusätzlich kann die Rückseite der Karten verändert werden. Entweder kann hier die Farbe der Fragezeichen angepasst werden oder ein Bild wird eingefügt. Hier kann nur ein einziger Rückmeldungstext angegeben werden, da es nur eine Rückmeldung gibt, wenn alle Pärchen gefunden wurden.

## Single-Choice-Fragen

Rätsel:

1. Single-Choice-Fragen Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/FGRQAL>)

Um welche Art von Konflikt handelt es sich in folgendem Beispiel:  
"Der Vorgesetzte fordert den Servicemitarbeiter auf, auch die Akquise von Neukunden zu übernehmen. Der Mitarbeiter sieht dies jedoch nicht als seine Aufgabe an."

Bewertungs-/Beurteilungskonflikt

Zielkonflikt



Rollenkonflikt

Persönlicher Konflikt

2. Single-Choice-Fragen Beispiel 2 (<https://app.Lumi.education/run/5FLmgM>)

Eines der bekanntesten Modelle für die Beschreibung von Unternehmenskultur ist das Kulturebenenmodell nach Edgar Schein. Er unterscheidet zwischen drei Ebenen, wobei die oberste Ebene sehr sichtbar ist, während tiefere Ebenen immer impliziter werden. Ordne den Begriff "Umgangsformen" einer Ebene zu!

Werte



Grundannahmen

Artefakte

## Erstellung: Single-Choice-Fragen

Die Single-Choice-Fragen-Rätsel wurden mithilfe der Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt. Lumi bietet hierfür eine spezielle Vorlage an, mit der sich Fragen gestalten lassen, die mit bis zu vier Antwortalternativen versehen werden können. Die korrekte Antwort wird immer zuerst eingegeben, doch Lumi mischt sowohl die Reihenfolge der Fragen als auch die der Antwortmöglichkeiten vor jeder Ausführung, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und zufälliges Raten zu erschweren.

Eine weitere Funktion ist die Möglichkeit, individuelle Rückmeldungen zu programmieren, die auf den Antworten der Lernenden basieren. Diese Rückmeldungen können so gestaltet werden, dass sie je nach erzielttem Punktebereich variieren. Beispielsweise kann differenziertes Feedback gegeben werden, das sowohl Lob für korrekte Antworten als auch hilfreiche Hinweise für falsche Antworten bietet. Auf diese Weise wird das Lernverhalten der Nutzenden gezielt gefördert und die Motivation gesteigert.

| Punktebereich * | Rückmeldung für jeweiligen Punktebereich  |
|-----------------|---|
| 0 % - 99 %      | Es war leider nicht alles richtig, versuche es nochmal!  |
| 100 % - 100 %   | Passwort zum Anzeigen des Hinweises: Nxkaue8            |

## Erstellung: Aufgabenfolge

Die Aufgabenfolge-Rätsel wurden mithilfe der Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt. Lumi stellt hierfür eine vielseitige Vorlage zur Verfügung, die es ermöglicht, unterschiedliche Fragetypen in einem Rätsel zu kombinieren. Zu den angebotenen Fragetypen gehören unter anderem Richtig/Falsch-Fragen, Multiple-Choice-Fragen, sowie weitere Aufgabenformate wie Lückentexte oder Drag-and-Drop-Aufgaben. Diese Vielfalt erlaubt es, die Rätsel flexibel an verschiedene Lernziele und Themen anzupassen, was sie besonders nützlich für interaktive Lernszenarien macht.

Darüber hinaus bietet Lumi die Möglichkeit, individualisierte Rückmeldungen für die einzelnen Aufgaben zu konfigurieren. Diese Rückmeldungen können in verschiedene Punktebereiche unterteilt werden, sodass den Nutzenden je nach ihrer Leistung gezieltes Feedback gegeben wird. Auf diese Weise wird nicht nur das Verständnis der Lernenden gefördert, sondern auch die Motivation gesteigert, durch klare Hinweise und Anreize Verbesserungen zu erzielen.

Rätsel:

1. Aufgabenfolge Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/O-RKSS>)

Handelt es sich bei dem folgenden Statement um einen Vorteil von agiler Organisation?  
Schnellere Produktentwicklung und kürzere Time-to-market.

Wahr

Falsch



2. Aufgabenfolge Beispiel 2 (<https://app.Lumi.education/run/-keQFN>)

Transaktionale Führung hängt mit starker Führungseffektivität zusammen.

Wahr

Falsch



## Fill in the Blank (Lückentext)

Rätsel:

1. Lückentext Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/iVAmvU>)

Tragt die fehlenden Wörter ein!

Bei dem Thema "Organisationslernen" betrachtet die Forschung unterschiedliche Aspekte. Dabei ist ein sehr bekanntes Forschungsmodell jenes der Lernebenen nach Argyris und Schön. Sie unterscheiden zwischen dem -Lernen, bei dem die Organisation bzw. deren Mitglieder auf Veränderungen und Fehler reagieren und sie korrigieren, dabei aber ihre Grundannahmen, Werte und Ziele nicht verändern. Beim -Lernen hingegen stellt die Organisation bzw. deren Mitglieder fest, dass Grundannahmen, Werte oder Ziele mit veränderten Rahmenbedingungen im Konflikt stehen, und passt bestehende Strategien und Grundannahmen an die neue Situation an. Auf der höchsten Ebene, einer Art Meta-Ebene, steht das -Lernen. Dabei reflektiert die Organisation bzw. deren Mitglieder über vorherige Lernsituationen und -ergebnisse.

Betrachtet man Lernprozesse, so stößt man recht schnell auf den Konflikt zwischen , also der Verbesserung und Anpassung bestehender Kompetenzen und Technologien, und , der Experimentierung mit neuen Ideen und Alternativen. Ersteres zielt auf die Steigerung von  ab und ist meist relativ vorhersehbar. Zweiteres jedoch ist häufig mit  behaftet, da neue Ideen oder  für Probleme entwickelt werden sollen, die nicht zwangsläufig funktionieren. Oft müssen Unternehmen beide Strategien gleichzeitig verfolgen, um erfolgreich zu sein. Die Fähigkeit dazu bezeichnet man als .

Überprüfen

2. Lückentext Beispiel 2 (<https://app.Lumi.education/run/rjg3s1>)

Tragt die fehlenden Wörter ein!

Insgesamt beschäftigt sich die Forschung mit  verschiedenen Persönlichkeitsbereichen. Der Bereich der Persönlichkeit, welcher auch ein sehr populäres Paradigma unter Persönlichkeitstheorien darstellt, sind . Auf diesem Paradigma basiert unter anderem das OCEAN Modell, auch  oder  genannt. Im alltäglichen Gebrauch verbinden wir Persönlichkeit auch mit anderen  wie  oder . Mit den interindividuellen physiologischen Unterschieden beschäftigt sich der Bereich . Wir sollten darüber hinaus nicht vergessen, dass auch bewusste wie unbewusste intrinsische  und unser eigenes  eine große Rolle in unserer Persönlichkeit spielen.

Überprüfen

## Erstellung: Fill in the Blank (Lückentext)

Lumi bietet eine Vorlage zur Erstellung von interaktiven Lückentext-Rätseln an. Hierbei kann ein Text verfasst werden, in dem bestimmte Wörter oder Satzteile später als Lücken erscheinen sollen. Um diese Lücken zu erstellen, werden die entsprechenden Wörter oder Satzteile im Text durch das Setzen von \* vor und hinter dem Wort markiert. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Antwortalternativen einzufügen, die durch ein / getrennt werden. Für noch mehr Unterstützung können nach den Lücken Tipps in Form von Hinweisen hinzugefügt werden, die mit einem : gekennzeichnet sind.

Ein Beispiel für einen solchen Text sieht wie folgt aus: „Beim Thema *Organisationslernen* betrachtet die Forschung unterschiedliche Aspekte. Ein bekanntes Modell ist das der Lernebenen nach Argyris und Schön. Sie unterscheiden zwischen dem *Single Loop/Single-loop/single loop*

*Begriff!*-Lernen, bei dem Organisationen auf Veränderungen reagieren, ohne ihre Grundannahmen zu hinterfragen. Beim *Double Loop/Double-loop/double loop*

*Begriff!*-Lernen hingegen reflektiert die Organisation über ihre Grundannahmen und passt diese bei Bedarf an veränderte Bedingungen an. Auf der höchsten Ebene, dem *Deutero/Deutero-Loop*

*Begriff!*-Lernen, reflektieren Organisationen über vergangene Lernprozesse.“

Zusätzlich können Rückmeldungen konfiguriert werden, die je nach erreichtem Punktebereich unterschiedlich ausfallen. Dies ermöglicht es, den Lernenden detailliertes und motivierendes Feedback zu geben, das sich an ihrer Leistung orientiert. Durch die Integration von Feedback in verschiedene Punktebereiche wird der Lernprozess weiter unterstützt und der Lernerfolg gefördert.

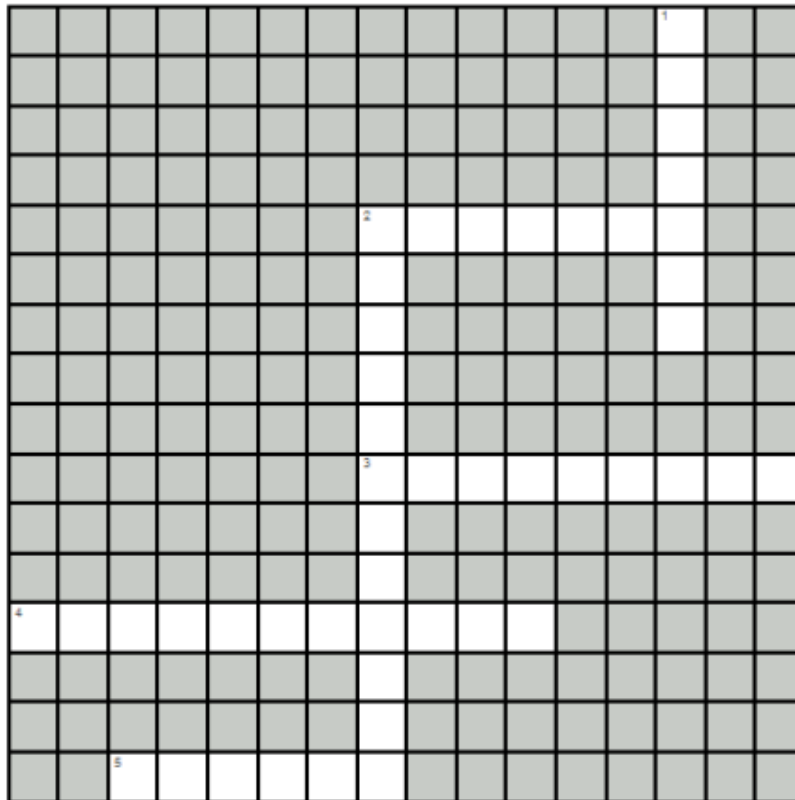


# Kreuzworträtsel

Rätsel:

1. Kreuzworträtsel Beispiel 1 (<https://app.Lumi.education/run/e8m8gS>)

Füllt das Kreuzworträtsel richtig aus.



**Waagrecht**

2 durch lernen innerhalb der Organisation (z.B.: technische Veränderung, Lernen am Arbeitsplatz oder Optimierung von Produktionsabläufen) (7)

3 wenn Investitionen oder Ressourcen zu Umgebung hinzugefügt werden (9)

4 "experimentation with new alternatives" (11)

5 Informationen aus externen Quellen erworben (z.B.: Zulieferer, Kunden, Konkurrenz, Regierung) (6)

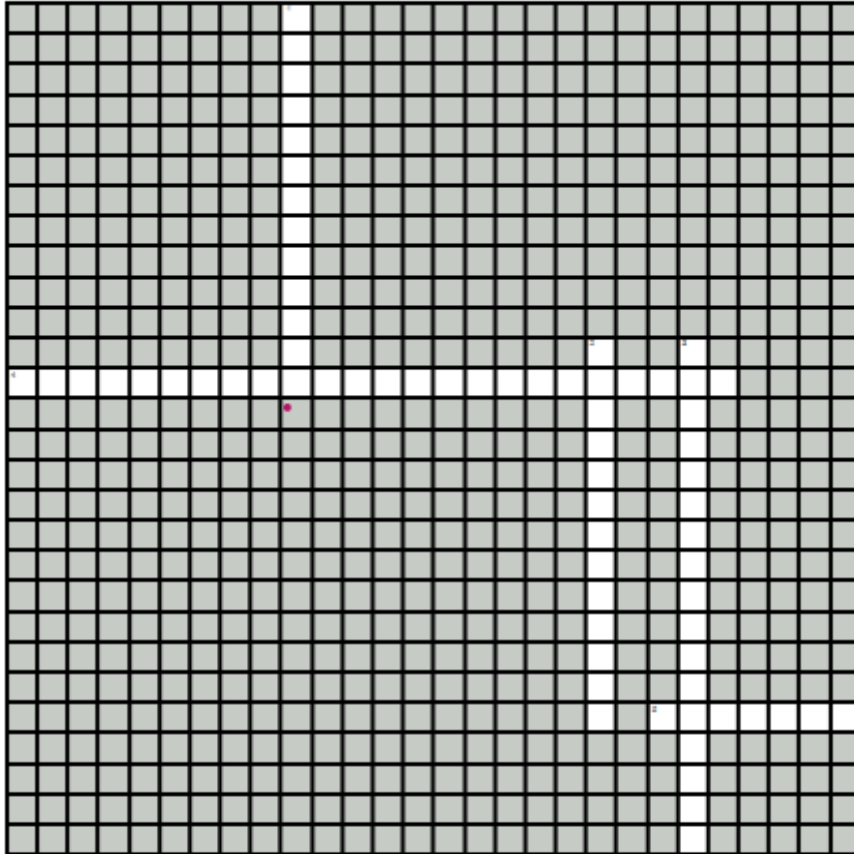
**Senkrecht**

1 automatische Verbesserung durch fortlaufende Produktion über lange Zeiträume (7)

2 "refinement and extension of existing competences, technologies and paradigms" (12)

2. Kreuzworträtsel Beispiel 2(<https://app.Lumi.education/run/HqQgHm>)

Füllt das Kreuzworträtsel richtig aus.



**Waagrecht**

4 Sinn und Herausforderung bei der Arbeit vermitteln (13,10)

5 Autoritär, Unterweisung (7)

**Senkrecht**

1 Fehlende Führung (13)

2 Unterstützend, Beteiligung (13)

3 Leistungsorientierte Belohnung (10,6)

## Erstellung: Kreuzworträtsel

Die Kreuzworträtsel wurden über die Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt.

Lumi bietet hier eine Vorlage für diese Rätsel an. Dort kann zunächst ein Bild als Hintergrund festgelegt werden. Dann können auf diesem Bild verschiedene Hotspot-Punkte gesetzt werden und zusätzlich direkt die Rückmeldung für diesen Punkt festgelegt werden. Außerdem kann individuell festgelegt werden, welche Rückmeldung an den Nutzer gegeben wird, wenn dieser auf einen Punkt ohne Hotspot oder auf einen bereits angeklickten Hotspot klickt.

## Find Multiple Hotspots

Erstellung: Find Multiple Hotspots

Die Find Multiple Hotspots-Rätsel wurden über die Website Lumi (<https://app.lumi.education/>) erstellt.

Lumi bietet hier eine Vorlage für diese Rätsel an. Dort kann zunächst ein Hintergrundbild für die Hotspot-Suche festgelegt werden. Dann können auf dieses Bild Hotspots individuell verteilt werden. Zusätzlich kann pro Hotspot eine spezifische Rückmeldung erstellt werden. Außerdem bietet die Vorlage die Möglichkeit Rückmeldungen festzulegen, wenn ein bereits angeklickter Hotspot oder ein leerer Bereich angeklickt wird.

Dieses Rätsel kann außerdem als Grundgerüst für einen Escape Room verwendet werden. Denn für jeden Hotspot kann als Rückmeldung ein Link gesetzt werden. Dieser Link kann entweder zu weiteren Rätseln führen oder zu einem nächsten Find Multiple Hotspots Rätsel führen, der durch ein Passwort geschützt ist. Das Passwort könnte dann durch die anderen Hotspots mit anderen Rätseln herausgefunden werden. Lumi bietet dementsprechend auch die Möglichkeit einen ganzen Escape Room nur mit Lumi-Rätseln zu erstellen.

## Learning Snacks

Erstellung: Learning Snacks

Die Chats mit integrierten Fragen wurden über die Website LearningSnacks (<https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks>) erstellt.

LearningSnacks bietet hier eine Vorlage für diese Chats an. Dort können verschiedene Fragentypen ausgewählt werden. Und die verschiedenen Antwortmöglichkeiten müssen angegeben werden. Dann muss noch die richtige Antwort ausgewählt werden und die Rückmeldungen für falsch oder richtig können individuell angepasst werden.

## Book Creator

Erstellung: Book Creator

Die E-Books, die das zentrale Element des Escaperooms bilden, wurden mithilfe der Plattform Book Creator (<https://bookcreator.com/>) erstellt. Book Creator ermöglicht die individuelle Gestaltung von E-Books. Innerhalb der Plattform können Bibliotheken, also Sammlungen von E-Books, erstellt und durch Passwörter geschützt werden. Diese Funktion wurde im Escaperoom verwendet, um verschiedene Abschnitte zu sperren und erst nach der richtigen Beantwortung von Fragen zugänglich zu machen.

Bei der Erstellung eines E-Books kann aus verschiedenen Vorlagen und Formaten gewählt werden. Anschließend können Seiten individuell gestaltet werden. Book Creator bietet dafür Tools wie Textfelder, Audioelemente oder Formen an. Darüber hinaus ist es möglich, kostenpflichtige Features wie das Einfügen von Hyperlinks in Textfelder oder Bildern zu nutzen. Diese Links können auf externe Webseiten oder auf eine andere Seite innerhalb des E-Books verweisen. Zudem können Dateien und Links direkt eingebettet werden, sodass sie innerhalb von Book Creator angezeigt werden.