

H5P Branching Scenarios in der kaufmännischen Lehrpersonenbildung

Regionales Fachforum - Eintauchen in digitale Lernwelten –kreativer Medieneinsatz, Makerspaces und immersive Technologien (AR, VR)

Jenny Raabe, Universität Kassel

27.08.2026

FKZ: 01JA23S02A

U N I K A S S E L
V E R S I T Ä T





Aufbau des Workshops

1. Theorie: Interaktives und Immersives Lernen mit H5P
2. Theorie: H5P Branching Scenarios
3. Konstruktion: Einblicke in die Konstruktionsarbeit
4. Hands-On: Branching Scenarios als OER

Interaktives und immersives Lernen mittels H5P

- Lernen als (inter-)aktiv-konstruierender Prozess
- durch multimedial aufbereitete Inhalte unterschiedliche Zugänge zum Lerngegenstand ermöglichen
- Individuelle Kompetenzförderung adaptiv und situiert ausgestalten
- Implementation (automatisierter) Feedbackstrukturen

(vgl. Holberg, 2022)

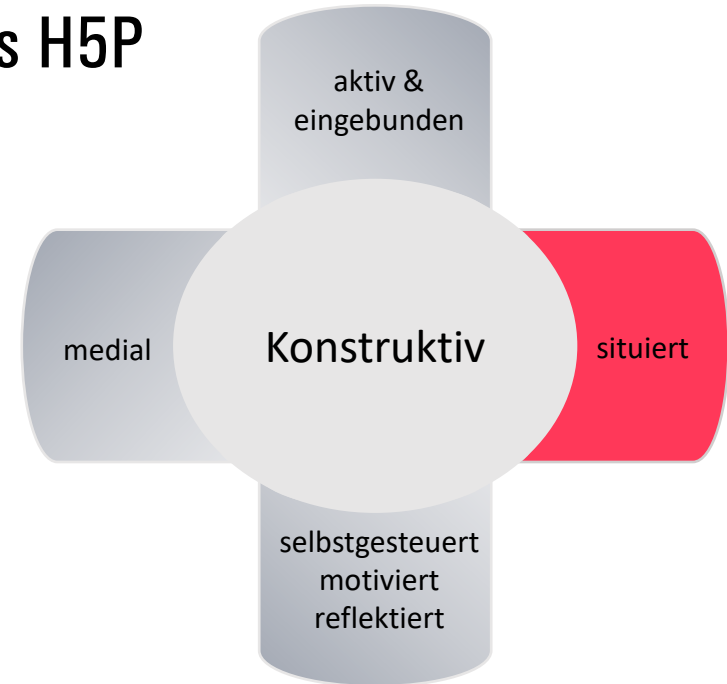


Abb. 1 Charakteristika des konstruktiven Lernprozesses
(Eigene Darstellung von Klausner, 1998, S. 285)



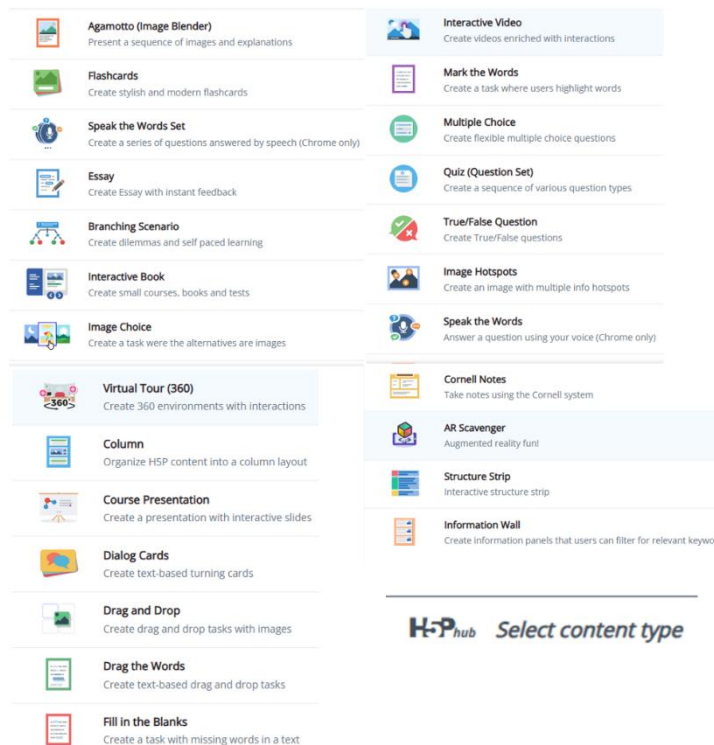
Konstruktion interaktiver Lerncontents mittels H5P

- Vielseitigkeit von über 40 interaktiven H5P-Content-Typen:

„Die Besonderheit: Nutzerinnen und Nutzern steht eine vielfältige Bandbreite von 44 Inhaltstypen zur Verfügung. Diese reichen von spielerischen Inhalten (Memory, Bildpaare, Suchsel) über Inhalte zum Präsentieren (Zeitleiste, Collage, Video mit Einblendungen) bis hin zu Inhalten zum Üben (Multiple-Choice-Fragen, Lückentext, Karteikarten).“
(LMZ, 2023)

- Lizenzfreiheit und Quelloffenheit
- institutionsneutrale Gestaltung
- Nutzer:innenfreundliche Oberfläche
- Plattformunabhängigkeit/Kompatibilität für verschiedene Content/Learning-Management-Systeme (bspw. Wordpress, Moodle, Ilias) und Content Creations Systeme (**Lumi Desktop Version**) durch LTI- und xAPI-Schnittstellen

(vgl. Beutner et al., 2021, S. 46 ff.; LMZ, 2023; Müller & Zimmermann, 2021; Sinnayah et al., 2021, S. 72; Watzka, 2022, S. 2)



Forschungsstand zur Lernförderlichkeit von H5P-Contents

- Förderung von Interesse, Aufmerksamkeit und Motivation durch die Einbettung von H5P-Inhalten (vgl. Wicaksono et al., 2021, S. 229)
- Stärkere Fokussierung auf wesentliche Inhalte/Kernprobleme und geförderte Nachvollziehbarkeit von Zusammenhängen (vgl. ebd.)
- Unterstützung in der Wiederholung und Konsolidierung (vgl. ebd.)
- Positive Auswirkungen auf die Lernleistung (vgl. López et al., 2021, S.13 ff.; Santos et al., 2019, S. 6; Sinnayah et al., 2021, S. 75; Wicaksono et al., 2021, S. 229)
- Gute Handhabbarkeit der Oberfläche von H5P (vgl. López, 2021, S. 13)
- Erhöhter Zeitaufwand/Identifikationszeit mit der Nutzung der Oberfläche (vgl. López et al., 2021, S. 12; Sinnayah et al., 2021, S. 75)

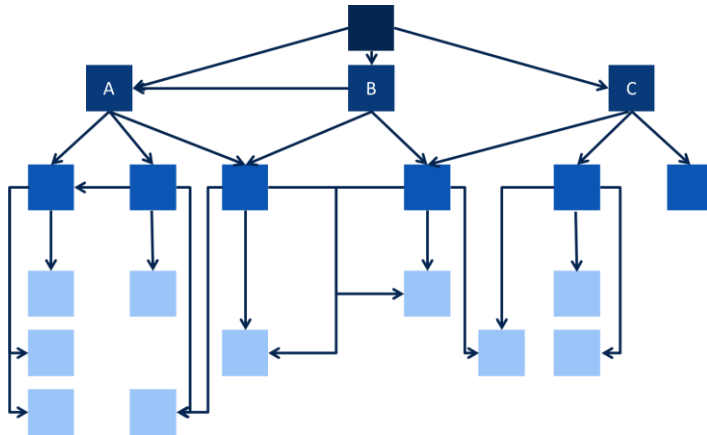
QR-Code zum H5P Kurs auf dem
„Portal Gute Lehre entwickeln“ der
Universität Kassel



H5P Branching Scenarios

„Mit dem Branching Szenario können Aufgabensets definiert werden, die aus interaktiven Videos und 360-Grad-Szenarien bestehen, in denen mit Fragen Verzweigungen geschaffen werden, die sich in verschiedene Lernwege auffächern, welche den Handlungsprozess durch eigene Entscheidungen adaptiv machen sowie das Ergebnis entsprechend dem Kompetenzniveau der Lernenden widerspiegeln“

(Schöb et al., 2022, S. 210)



(Tucker, 2017/2021, o. S.)



Branching Scenario

Create dilemmas and self paced
learning

- Förderung der Selbstreflexion
- Förderliche Auswirkungen auf das Kompetenz- und Autonomieerleben
- Förderlichkeit der Adaptivität verschiedener Lern-/Niveau-Stufen
- Förderung des Verständnisses der Handlungsrelevanz durch Authentizität (vgl. Schöb et al., 2022, S. 215; Raabe et al., 2025)
- Positive Auswirkungen auf die Lernleistungen
- Förderung der Lernzufriedenheit (vgl. Santos et al., 2019, S. 6)

Gestaltungsgrundsätze eines Branching Scenarios

- **Authentizität und Storytelling:** „Konkret werden die Nutzenden in ein authentisches, als Video realisiertes Fallbeispiel eingeführt, indem sie die Rolle der Lehrperson übernehmen und herausgefordert werden, Fragen zu beantworten bzw. Entscheidungen über Vorgehensweisen zu treffen, aus denen sich Gabelungen im Szenario ergeben und unterschiedliche Konsequenzen für den weiteren Verlauf des Lehr-Lern-Geschehen ergeben“ (Schöb et al., 2022, S. 210)
- **Autonomie und Gamifikation:** Autonome Entscheidung basierend auf gamifizierten „Spielmustern und Mechaniken sowie Interface-Gestaltungsmuster(n)“ (Schöb et al., 2022, S. 204)
- **Anpassung und Integration:** „Verschiedene Erledigungsszenarien mit unterschiedlichen Qualitäten verbunden mit möglichen Verzweigungen“ (Santos et al., 2021, S. 2; vgl. Schöb et al., 2022, S. 210)
- **Analyse:** „Objektive Daten über die Leistungen des Schülers bei dem Moment der Lösung der Situation“ (Santos et al., 2021, S. 2)
- **Assessment:** „Eingeschlagenen Wege münden an einem von mehreren möglichen Endpunkten im Assessment-Tool (sic), die den Nutzenden Aufschluss über den eingeschlagenen Weg und das erreichte Resultat in der Bewältigung der in dem Fallbeispiel enthaltenen Gestaltungsherausforderungen geben“ (Schöb et al., 2022, S. 210)

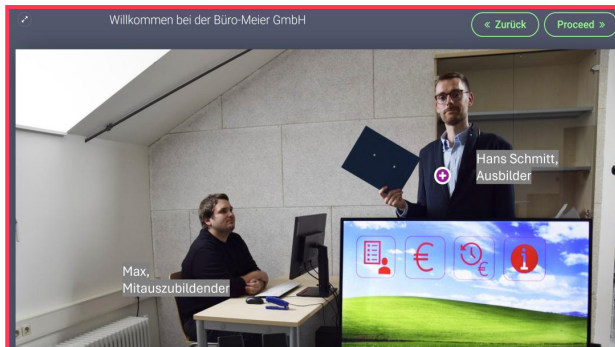


Einblicke in die Konstruktionsarbeit

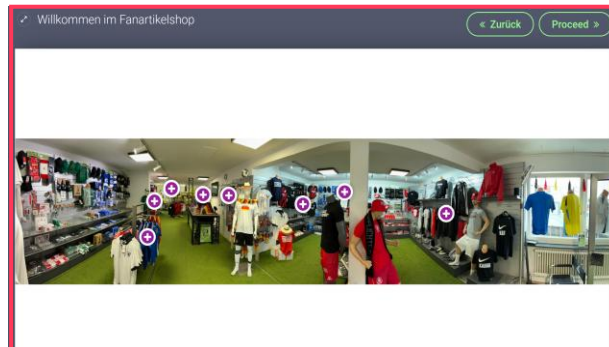
Von Masterstudierenden an der Universität Kassel (SoSe 2024/2025)



*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 5*



*Büromanagementkaufleute
3tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 9*



*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 4*

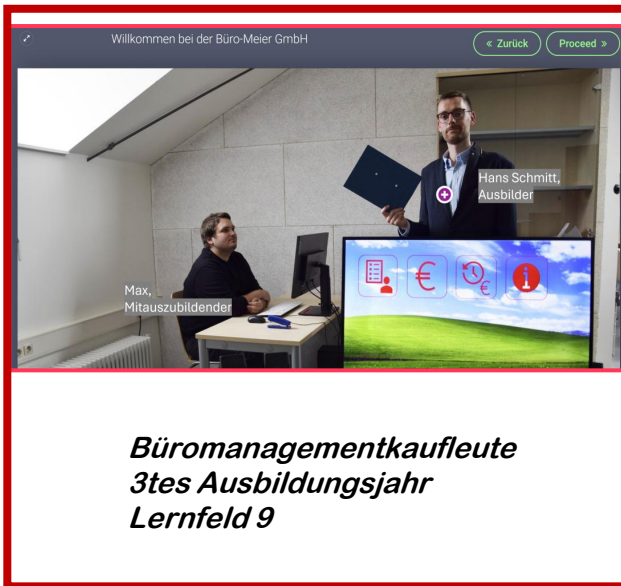


Einblicke in die Konstruktionsarbeit

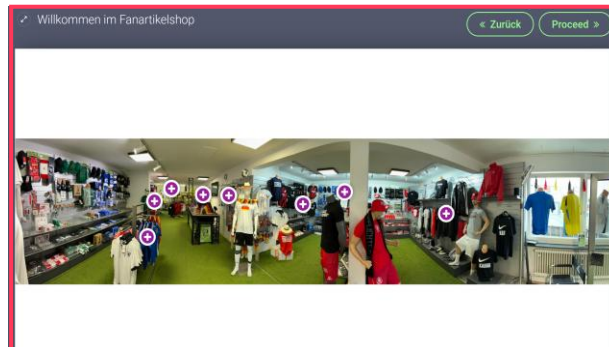
Von Masterstudierenden an der Universität Kassel (SoSe 2024/2025)



*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 5*



*Büromanagementkaufleute
3tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 9*

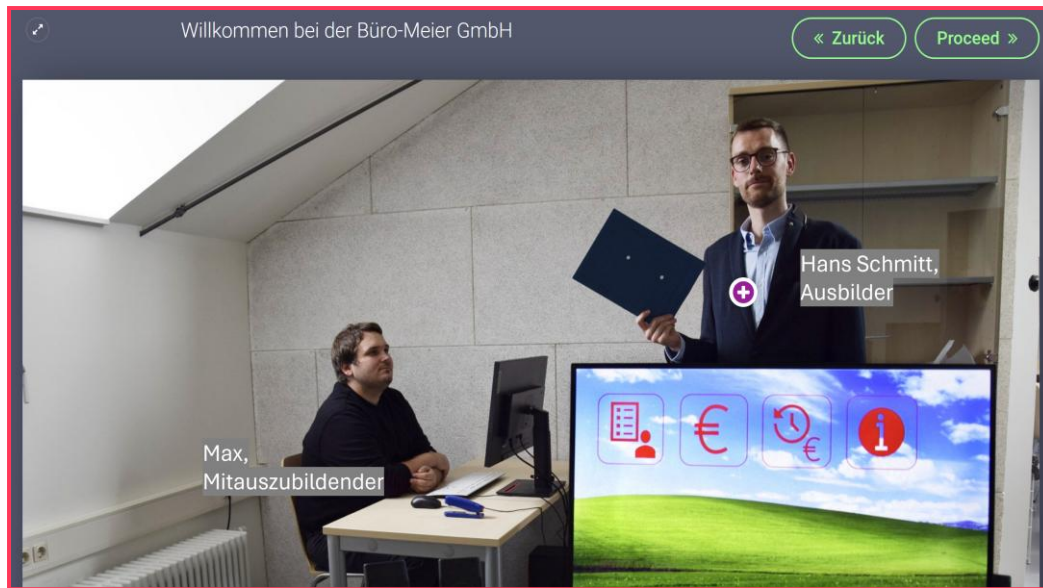


*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 4*



Einblicke in das entwickelte Branching Scenario Büro Meier GmbH

Von Masterstudierenden an der Universität Kassel (SoSe 2024)



*Büromanagementkaufleute
3tes Ausbildungsjahr, Lernfeld 9*

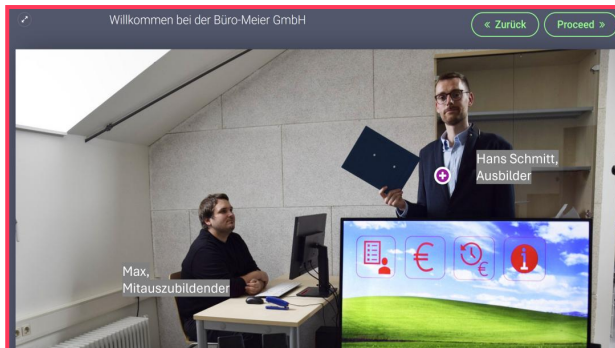


Einblicke in drei entwickelte Branching Scenarios

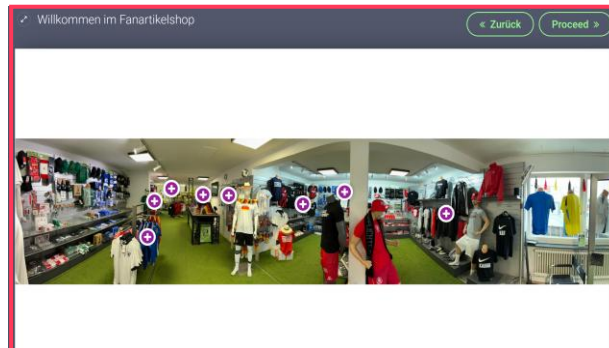
Von Masterstudierenden an der Universität Kassel (SoSe 2024/2025)



*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 5*



*Büromanagementkaufleute
3tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 9*



*Einzelhandelskaufleute
1tes Ausbildungsjahr
Lernfeld 4*



Evaluation



Diese TAN berechtigt zur Teilnahme an der Online-Befragung zur Veranstaltung Regionales Fachforum Medienbildung Kassel. Bitte öffnen Sie folgende Webadresse oder nehmen Sie direkt an der Befragung mithilfe des QR-Codes teil.

feedback.befragungsportal-hessen.de

Gruppen-TAN:

VNCW47MN

Haben Sie noch Fragen?

Dann wenden Sie sich gerne an uns unter j.raabe@uni-kassel.de

**Quellennachweise:**

- Argueta-Muñoz, F. D., Olvera-Cortés, H. E., Durán-Cárdenas, C., Hernández- Gutiérrez, L. & Gutierrez-Barreto, S. E. (2023). Instructional Design and Its Usability for Branching Model as an Educational Strategy. *Cureus* 15 (5), S. 1–8.
- Beutner, M., Pechuel, R. & Schneider, J. (2021). *Förderung von Digitalisierung und Industrie 4.0. Bildung – Beruf – Industrie – Zukunft. Neue Möglichkeiten und Herausforderungen für die europäische Berufsbildung. Einblick in das Projekt Digi-Vet*. Paderborn: Ingenious Knowledge.
- Holberg, S. (2022). Let's practise! Interaktive Übungen mit H5P erstellen. *Grundschule Englisch*, 79 (Lernen mit digitalen Medien), S. 34-35.
- Klauser, F. (1998). 'Anchored Instruction' – eine Möglichkeit zur effektiven Gestaltung der Lehr-Lern-Prozesse in der kaufmännischen Ausbildung. *Erziehungswissenschaft und Beruf*, 3, S. 283-305.
- Krakau, U. & Sloane, P. F. E. (2018). CUI BÜMA. Ein schulübergreifendes Designprojekt der Lehrkräftequalifizierung zur Curriculumentwicklung und – implementation in einem schulübergreifenden Bildungsgang. *bwp@ Berufs- und Wirtschaftspädagogikonline* 33, Verfügbar unter: <https://www.bwpat.de/ausgabe/33/krakau-sloane>. Zuletzt geprüft am 10.05.2024
- Leoste, J., Tammets, K. & Ley, T. (2019). Co-Creating Learning Designs in Professional Teacher Education: Knowledge Appropriation in the Teacher's Innovation Laboratory. *Interaction Design and Architecture(s)* (42), S. 131–163.
- LMZ – Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (2023). Ein bisschen wie Zauberei – Interaktive Lerninhalte mit H5P. Verfügbar unter: <https://www.lmz-bw.de/statische-newsroom-seiten/ein-bisschen-wie-zauberei-interaktive-lerninhalte-mit-h5p>. Zuletzt geprüft am 10.05.2024
- López, S. R. R., Ramírez, M. T. G. & Rodríguez, I. S. R. (2021). Evaluation of the implementation of a learning object developed with h5p technology. *Vivat Academia*, 24 (154), 1-23.
- Miller, P. D. & Mills, M. A. (O. J.). Supporting open education. Verfügbar unter: <https://tales.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/tales/article/view/2381/2142>. Zuletzt geprüft am 10.05.2024
- Müller, F. J. & Zimmermann, A. (2021). Selbstbestimmtes, nachhaltiges Lernen mit OER in der Lehramtsausbildung. Ein Beispiel von Blended Learning Materialien für die inklusive Pädagogik. In C. Gabellini, S. Gallner, F. Imboden, M. Kuurstra & P. Tremp (Hrsg.), *Lehrentwicklung by Openness – Open Educational Resources im Hochschulkontext* (S. 95-100). Luzern: Pädagogische Hochschule Luzern.
- Raabe, J., Klammroth, B., Thiel de Gafenco, M., & Klusmeyer, J. (2025). Co-Creation von Branching Scenarios als offene Bildungspraxis in der kaufmännischen Lehrkräftebildung: Design und Vorstellung eines universitären Lehrkonzepts. *Herausforderung Lehrer*innenbildung - Zeitschrift Zur Konzeption, Gestaltung Und Diskussion* (HLZ), 8(1), 172–188. <https://doi.org/10.11576/hlz-7450>



<https://lernen.digital/verbuende/woerld/>



- Santos, D. R., Cordon, C. R. & Palomo-Duarte, M. (2019). Extending H5P Branching Scenario with 360 scenes and xAPI capabilities: A case study in a local networks course. In International Symposium on Computers in Education (SIIE), S. 1-6. Verfügbar unter: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=8970117&tag=1>.
- Schöb, S. Koschorreck, J., Biel, C. und Brandt, P. (2022). Gamifiziertes Assessment beim beruflichen Kompetenzerwerb. Chancen eines Branching Szenarios am Beispiel einer Lernumgebung für Lehrende in der Weiterbildung. In S. Schöb, W. Becker und M. Metz (Hrsg.), *Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification* (S. 201-219). Wiesbaden: Springer Nature Verlag.
- Sillaots, P.; Tammets, K.; Väljataga, T. & Sillaots, M. (2024). Co-Creation of Learning Technologies in School–University–Industry Partnerships: An Activity System Perspective. *Technology, Knowledge and Learning*, PII: 9722.
- Sinnayah, P., Salcedo, A. & Rekhari, S. (2021). Reimagining physiology education with interactive content developed in H5P. *Advances in Physiology Education*, 45 (1), S. 71-76.
- Sloane, P. F. E. (2021). Unterrichtsplanung im Kontext bildungspolitischer und curriculärer Rahmenbedingungen. In J. Klusmeyer & M. Söll (Hrsg.), *Unterrichtsplanung in der Wirtschaftsdidaktik. Aktuelle theorie-, empirie- und praxisbasierte Beiträge* (S 225-251). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Tramm, T. & Caspar, M. (2021). Lernfeldunterricht gemeinsam entwickeln. Kooperative Unterrichtsplanung im Kontext der Lernfelddidaktik als diskursiver Orientierungs- und Planungsprozess. In J. Klusmeyer & M. Söll (Hrsg.), *Unterrichtsplanung in der Wirtschaftsdidaktik. Aktuelle theorie-, empirie- und praxisbasierte Beiträge* (S 253-290). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Tramm, T. & Caspar, M. (2009) Berufliche Kompetenzentwicklung im Kontext kaufmännischer Arbeits- und Geschäftsprozesse. In R. Brötz & F. Schapfel-Kaiser (Hrsg.), *Anforderungen an kaufmännisch-verwaltende Berufe aus berufspädagogischer und soziologischer Sicht* (S. 65-88). Bonn: Bundesinstitut für Berufsbildung.
- Tucker, C. (2017/2021). Managing the Complexity of Branching Scenarios. Verfügbar unter: <https://www.christytuckerlearning.com/managing-the-complexity-of-branching-scenarios/>. Zuletzt geprüft am 10.05.2024
- VCRP – Virtueller Campus Rheinland-Pfalz (2023). H5P. Verfügbar unter: <https://www.vcrp.de/digitale-lehre/tools/h5p/>. Zuletzt geprüft am 10.05.2024
- Watzka, B. (2022). Interaktive Lern- und Übungsaufgaben in der Physiklehrerbildung: Vergleich zwischen Online-, Präsenz- und Selbststudium. *Lessons Learned*, 2 (2), S. 1-11.
- Wicaksono, J., Setiaini, R. B., Novawan, A. & Ikeda, O. (2021). The Use of H5P in Teaching English. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 514, S. 227-230.

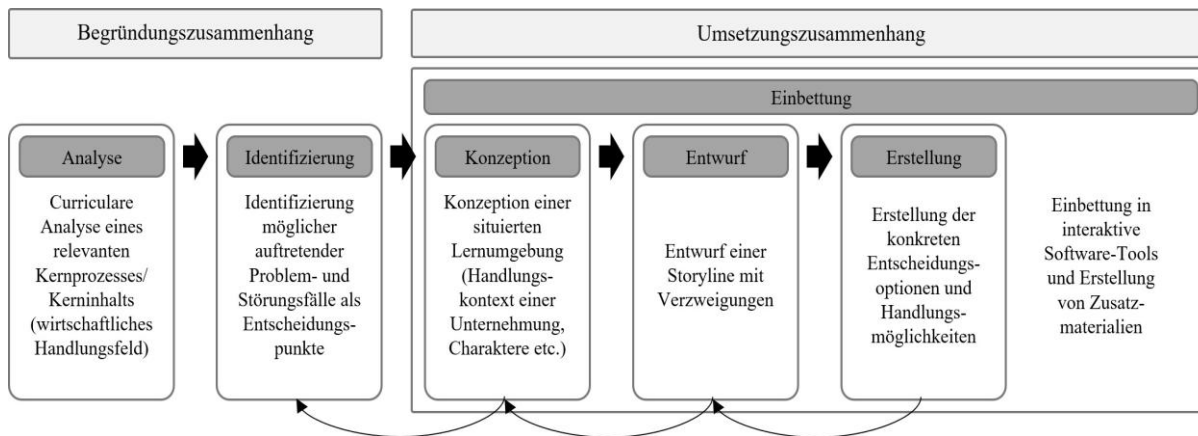


<https://lernen.digital/verbuende/woerld/>

Forschungsschwerpunkte des Teilprojekts BRANCHES

- Co-creative Arbeit von Lehramtsstudierenden mit H5P und deren Einfluss auf die Entwicklung mediendidaktischer Kompetenzen
 - Konstruktion interaktiver Handlungsspielräume und Rekonstruktion ‚schlecht definierter Probleme‘ mit verzweigten Szenarien kaufmännisch-verwaltender Problemstellungen
 - Planung, Durchführung und Reflexion digitalen und digital gestützten Unterrichts
- 
- Vermittlungs- und Implementationsstrategien von OER zu digital gestütztem Unterricht sowie in Aus-,Fort- und Weiterbildungsformaten
 - Implementation von Fortbildungskonzepten zu Themenschwerpunkten wie ‚OER-Recherche‘, ‚Co-Creation im kaufmännisch-verwaltenden Unterricht‘ oder ‚Narratives Storytelling‘
 - Grundlagen transferwirksamer und nachhaltiger Aus-, Fort- und Weiterbildungskonzepte
 - **Erschienenene Publikationen:** Raabe et al., 2025; Raabe et al., 2026; Klusmeyer et al., 2026

Konstruktionspfad eines Branching Scenarios

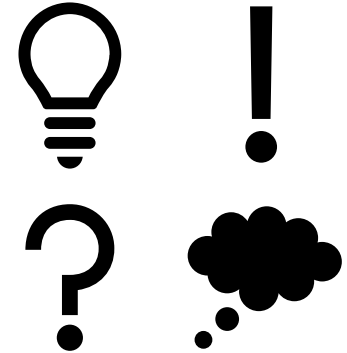


(vgl. Argueta-Muñoz et al., 2023; Schöb et al., 2022; Sloane, 2021; Tramm & Casper, 2021; Krakau & Sloane, 2018; Tramm & Casper, 2009)



Diskussion

1. Welche Potentiale und Herausforderungen sehen Sie in der co-creativen Erstellung und dem Einsatz von Branching Scenarios für den wirtschaftsberuflichen Unterricht?
2. Wo sehen Sie mögliche Anknüpfungspunkte für den Einsatz digitaler interaktiver Lernformate?



Haben Sie noch Fragen?

Dann wenden Sie sich gerne an uns unter j.raabe@uni-kassel.de