

Aus: Praxis Ratgeber Digital unterrichten, Friedrich-Verlag

Live Online-Unterricht

10 didaktische und methodische Grundsätze des synchronen Lernens

NIKOLA POITZMANN

Live Online-Unterricht gehörte bisher wahrscheinlich bei den wenigsten Lehrerinnen und Lehrern zum Alltäglichen. Es genügt nicht, online das Gleiche umsetzen zu wollen, was wir aus dem Präsenzunterricht kennen. Es bedarf eines anderen Blicks auf die Didaktik und Methodik, um das virtuelle Klassenzimmer zu einem effizienten und angenehmen Lernort zu machen. Es ist jedoch nicht alles neu, und vor allem ist es nicht schwer, wie die folgenden 10 didaktischen und methodischen Grundsätze zeigen.

Methodik und Didaktik von Präsenzunterricht lässt sich nicht 1:1 auf den digitalen Fernunterricht übertragen. Es gilt, sich im Onlineunterricht von herkömmlichen Lehrgewohnheiten zu trennen und neue Lehrformen zu entdecken, auszuprobieren und zu reflektieren. Das virtuelle Klassenzimmer bietet besondere Herausforderungen, etwa, wenn Schülerinnen und Schüler sich nicht einloggen können, mehrere Personen gleichzeitig sprechen, Hintergrundgeräusche stören oder es Aussetzer in der Übertragung gibt. Aber auch technische Probleme jeder Art, z. B. das nicht funktionierende Screensharing, oder Unsicherheiten in der Bedienung der Tools können das Lernen auf Distanz erschweren.

Die folgenden zehn didaktischen und methodischen Grundsätze sollen Sie dabei unterstützen, synchronen Onlineunterricht effizient, spannend und nachhaltig zu gestalten.

10 didaktische und methodische Grundsätze für Live Online-Unterricht

1 Eine gute Vorbereitung ist das A und O

Der erste – vielleicht sogar wichtigste Schritt – ist es, in Erfahrung zu bringen, ob alle Schülerinnen und Schüler in der Klasse am synchronen Unterricht teilnehmen können.

- Haben alle die nötigen technischen Geräte zu Hause?
- Können alle auf die Geräte problemlos zugreifen oder werden sie von anderen Familienmitgliedern (mit)genutzt?
- Existiert für alle eine funktionierende Internetverbindung?

Nur wenn die Bildungsteilnahme aller Kinder und Jugendlichen gleichermaßen ge-

sichert ist, können Sie Unterricht per Videokonferenz durchführen.

Planung im Klassenteam

Der nächste Schritt ist eine gute Absprache mit dem Klassenteam:

- Wann findet der Onlineunterricht statt?
- Wie viele Stunden am Computer sind den Schülerinnen und Schülern eines bestimmten Alters überhaupt zuzumuten?
- Wie viele Pausen sollten dazwischenliegen?

Wenn der Stundenplan steht, können Sie mit der Unterrichtsplanung beginnen. Diese gehört zwar zum täglichen Handwerkzeug einer Lehrkraft, doch mit dem Einstieg in den synchronen Onlineunterricht ist es (wieder) besonders wichtig, genauer zu planen. Die Tendenz zur Passivität ist im virtuellen Raum höher als im Präsenzunterricht. Um die Lernenden bei der Stange zu halten, schreiben Sie

„Ich habe zwar einen eigenen Computer oder Handy. Aber wenn alle Familienmitglieder zu Hause sind, ist das WLAN überladen und mein Computer hat keine gute Verbindung mehr.

Beim Skype oder Video chatten versteht man die andere Person schlecht und es hängt sich immer auf.

Darüber gemeinsam zu lernen ist nicht einfach, da man 100 mal nachfragen muss oder ne Stunde braucht, bis man endlich ohne technische Schwierigkeiten 10 Minuten telefonieren kann über Skype oder andere Plattformen.“

sich für den synchronen Onlineunterricht am besten einen detaillierten Ablaufplan mit passenden Phasen- und Methodenwechseln, Energizern und interaktiven Elementen. Weiterhin ist zu überlegen, wie eine didaktische Reduktion bzw. eine Fokussierung auf bestimmte Themen gelingen kann. Im virtuellen Klassenzimmer haben Sie weniger Gefühl für Gruppenprozesse und können sich schneller thematisch verzetteln, wenn Sie Ihr didaktisches Ziel nicht immer klar im Blick haben.

Die 60:90-Regel

In der Planung ist es sinnvoll, genug Puffer einzubauen. Durch technische Schwierigkeiten verlieren wir immer wieder Zeit, die uns ohne vorige großzügige Planung am Ende fehlt. Hier hilft als Orientierung folgende Regel: Um 60 Minuten eines Präsenzunterrichtes als Onlineunterricht durchzuführen, sollten Sie 90 Minuten Zeit im virtuellen Klassenzimmer einplanen.

Vor- und nachbereitende Materialien

Weiterhin ist zu überlegen, welche Materialien zur Vor- und Nachbereitung (Lernskript) sowie welche Hausaufgaben zwischen den einzelnen Einheiten – online oder präsent – stehen sollen. Insgesamt gilt es, noch durchdachter und selbsterklärender zu agieren, als wir es ohnehin schon im Präsenzunterricht handhaben.

6 Tipps zur Vorbereitung des Live Online-Unterrichts

Vorab können Sie den Schülerinnen und Schülern bereits folgende Tipps von Bob Blume (2020) zur Vorbereitung zukommen lassen:

1. Bereitet euer Handy / euren Computer auf die Konferenz vor. Dies kann bedeuten, dass ihr eine App herunterladet oder euch über einen Web-Browser (z. B. Google Chrome oder Firefox) einloggen müsst.
2. Falls die Teilnahme nicht sofort funktioniert, überprüft, ob es mit einem anderen Browser geht. Diese können

meist einfach aus dem Internet geladen werden.

3. Geht an einen Ort, in der eure Privatsphäre gewahrt bleibt. Achtet dabei auf gute Lichtverhältnisse, falls die Kamera an sein soll (Lichtquelle nicht hinter euch).
4. Sprecht mit den anderen ab, dass ihr eine Videokonferenz macht, damit keiner ins Bild geht, der das nicht will und keine Unruhe herrscht.
5. Setzt euch am besten an einen Ort, an dem ihr für einige Zeit gemütlich sitzen könnt.
6. Bereitet etwas zu schreiben vor, falls ihr euch Informationen merken müsst.

Technik-Check

Planen Sie als Lehrkraft vorab einen Technik-Check, bei dem Sie sicherstellen, dass die wichtigsten Tools wie Mikrofon und Kamera bei allen Schülerinnen und Schülern funktionieren. Überprüfen Sie ggf., ob alle den Bildschirm oder andere Programme teilen können (Application Sharing).

2 Soziale Präsenz zeigen

Die sogenannte soziale Präsenz, also die Art und Weise, wie wir von den Schülerinnen und Schülern wahrgenommen wer-

den, ist von großer Bedeutung, wenn es um den Erfolg von Lernen im Allgemeinen geht. Die Soziale Präsenz ist jedoch in allen online-gestützten Lern- und Kommunikationsumgebungen eingeschränkt. Als Lehrerin bzw. Lehrer verfüge ich im traditionellen Klassenzimmer über drei verschiedene Kommunikationskanäle: das gesprochene und geschriebene Wort als Träger der Informationen, die Intonation der Stimme, um der Information Struktur zu geben, und die Körpersprache, um dem Ganzen den entsprechenden Ausdruck zu verleihen.

Die 7 – 38 – 55 – Regel

Als Orientierung für allgemeine Wirkungsfaktoren von Kommunikation kann die 7 – 38 – 55 – Regel nach Albert Mehrabain dienen (Abb. 1). Der iranisch-amerikanische Psychologe stellte 1971 die These auf, dass in einer Rede 55 % Körpersprache, 38 % Stimmlage und nur 7 % der faktischen Inhalte vom bzw. von der Zuhörenden wahrgenommen und ausgewertet werden. Die Studie ist zwar umstritten, weil die Beziehungen der verschiedenen Faktoren miteinander dabei nicht berücksichtigt wurden, doch wenn wir die Tendenz betrachten und davon ausgehen, dass die Körpersprache einen hohen Einfluss auf Kommunikation hat, bemerken wir den Unterschied von re-

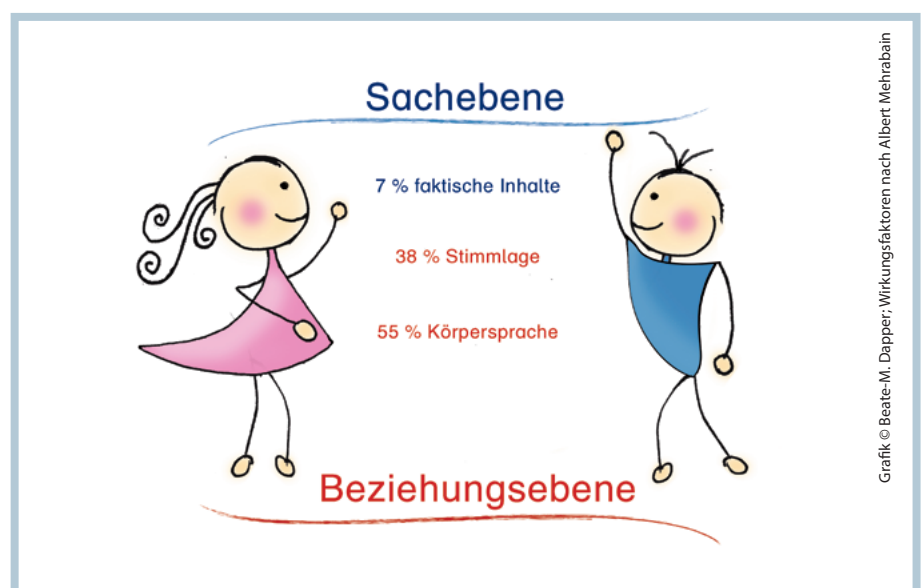


Abb. 1: Wirkungsfaktoren von Kommunikation

aler Kommunikation zu virtueller Kommunikation.

Die Stimme ist der wichtigste Kommunikationskanal

Im virtuellen Raum fehlt die Körpersprache als Ausdrucksmittel fast völlig. Mimik ist ja noch sichtbar, aber Gestik nur dann, wenn sie im Kamerafeld liegt. Damit werden sprachlich kommunizierte Inhalt und vor allem die Stimme im Vergleich zur Körpersprache wichtiger. Doch trotz des geringeren Einflusses auf die Online-Kommunikation sollten Lehrkräfte auch im Live Online-Unterricht bewusst mit Mimik und (sichtbarer) Gestik arbeiten, weil auf diese Weise die Stimme unterstützt wird. Denn wer ohne Körpersprache kommuniziert, wird stimmlich eher als langweilig und monoton wahrgenommen.

3 Online kommunizieren

Um die Soziale Präsenz als Lehrkraft zu stärken, gibt es auch für die Onlinekommunikation ein paar Tipps:

- Agieren Sie non-verbal bewusst aktiver.
- Seien Sie emotionaler als sonst beim Feedbackgeben, Motivieren, Hervorheben usw.
- Geben Sie abgelenkten Schülerinnen und Schülern aktiv Feedback.
- Sprechen Sie die Lernenden oft mit Namen an.
- Geben Sie mit eigenen Worten wieder, was gesagt, geschrieben oder gezeigt wird, um einen Gruppenfokus herzustellen.
- Sprechen Sie langsamer und klarer als im Präsenzunterricht.
- Begrenzen Sie Redebeiträge auf ein bis zwei Minuten.

Vereinbarungen treffen

Doch es ist nicht nur wichtig, die veränderte Kommunikation der Lehrkraft mit den Schülerinnen und Schülern zu beleuchten, sondern ebenso die Kommunikation der Kinder und Jugendlichen untereinander. Online greifen andere

Verhaltensregeln als im Präsenzunterricht. Gemeinsam konsensierte Regeln sind immer nachhaltiger als Regeln, die allein von der Lehrperson kommen. Daher nutzen Sie die erste Online-Stunde dafür, Vereinbarungen für ein gutes Miteinander und für ein produktives Lernen zu treffen, z. B.:

7 Regeln fürs virtuelle Klassenzimmer

1. Wenn wir Probleme beim Einloggen haben, geben wir Rückmeldung an folgende Nummer/E-Mail-Adresse: ...
2. Wer nicht spricht, schaltet das Mikrofon stumm, um Hintergrundgeräusche zu vermeiden.
3. Wir teilen nur den Bildschirm oder andere Programme, wenn die Lehrkraft uns dazu auffordert.
4. Wir machen uns gegenseitig im Chat freundlich darauf aufmerksam, wenn es in Diskussionen zu langatmig wird.
5. Wir stellen Fragen im Chat und nutzen den privaten Chat auch nur für Belange des Unterrichts.
6. Wir heben online die Hand, wenn wir etwas sagen möchten und werden dann nacheinander drangenommen.
7. Wir machen keine Screenshots und nehmen weder Ton noch Bild auf (Recht am eigenen Bild, Datenschutzrecht).

Regeln sind niemals in Stein gemeißelt – und erst recht nicht in einem Lernraum, den alle erst neu für sich und gemeinsam entdecken müssen. Evaluieren Sie regelmäßig mit den Schülerinnen und Schü-

lern, ob die Vereinbarungen stimmig sind und passen Sie sie ggf. gemeinsam an.

3 hilfreiche Kommunikationstools

1. **Audiokonferenz:** Die Gruppe kann sich hören. Um Störgeräusche zu vermeiden, empfiehlt es sich, dass nur die Person das Mikrofon anschaltet, die gerade spricht.
2. **Videokonferenz:** Die Teilnehmenden können sich per Video sehen. Stellen Sie sich die Frage, in welchen Situationen das Video eine hilfreiche Funktion hat (z. B.: Alle Schülerinnen und Schüler sollen sich sehen und als Gruppe wahrnehmen) und in welchen der Fokus nur auf der Stimme und damit auf dem Inhalt liegen sollte.
3. **Chat:** Neben einer direkten Kontaktaufnahme zu allen oder zu einzelnen kann der Chat auch als Partizipations-Tool eingesetzt werden (s. Info „Kurzzeichen im Chat“). Überlegen Sie sich, ob Sie den privaten Chat unterbinden, z. B. um Störungen zu vermeiden, oder freischalten, um beispielsweise das soziale Miteinander in der Klasse zu fördern (vgl. Poitzmann, Nikola / Sobel, Martina (2020)).

INFO

Kurzzeichen im Chat

* = Meldung

DR = Direkte Frage / Anmerkung

T = Technische Anmerkung;

V = Verständnis

() = Ergänzung

(@_@) = verwirrt

(-.-) etwas langweilig finden

*Welche Vorteile hat Unterricht im virtuellen Klassenzimmer?
„Ich kann Schüler auch stummschalten und so anderen Ruhe für ihre Beiträge verschaffen.“*

(Antwort einer Fortbildungsteilnehmerin)



Abb. 2: Beispielhafte Handzeichen für nonverbale Kommunikation

Fotos © filistimyanin1 / stock.adobe.com

Mit den Händen sprechen

Vielleicht eignet sich für Ihre Lerngruppe auch der Einsatz bestimmter Handzeichen zur nonverbalen Kommunikation (Abb. 2), die Sie selbst mit den Lernenden entwickeln können.

4 Soziales Miteinander gestalten

Im virtuellen Klassenraum sind die Atmosphäre und die Stimmung der Lernenden nicht so gut spürbar wie im Präsenzunterricht. Mimik und Gestik sowie weitere nonverbale und paraverbale Signale (v. a. bei ausgeschalteter Kamera) werden nicht übertragen. Ironie zum Beispiel ist nur schwer zu erkennen, wenn

die Körpersprache und ein ironisches Lächeln nicht mit übertragen werden. Auch gibt es, wenn wir im Live Online-Unterricht von einer synchronen Umgebung sprechen, immer noch – wenn auch kurze – zeitliche Verzögerungen, die den direkten Kontakt erschweren. Es ist technisch noch nicht möglich, einen virtuellen Raum zu schaffen, in dem Interaktionen zwischen allen Beteiligten wahrnehmbar sind. Auch die kleinen Austauschmöglichkeiten, Blickkontakte sowie Gestik und Mimik unter den Schülerinnen und Schülern fallen weg.

Die Lernenden gleich zu Beginn abholen

Doch auch online kann es gelingen, ein Gruppengefühl zu erzeugen und Bindung

aufzubauen. In kurzen Ankommensrunden mit klarer Formatvorgabe werden ohne viel Zeitverlust alle Schülerinnen und Schüler gesehen, gehört und als Teil der Gruppe wahrgenommen, z. B. indem alle ihre aktuelle Stimmung als emotionale Wetterlage in zwei Worten (etwa „heiter bis wolzig“) z. B. im Chat wiedergeben. Die Lehrkraft kann auch mit verschiedenen Bildern arbeiten, die am besten den jeweils aktuellen Gemütszustand widerspiegeln (Abb. 3).

Beziehung untereinander ermöglichen

Weiterhin ist es empfehlenswert, Kontakte und Austauschmöglichkeiten unter den Schülerinnen und Schülern zu fördern: Sei es, dass Sie den virtuellen Raum für informelle Gespräche früher öffnen oder ein

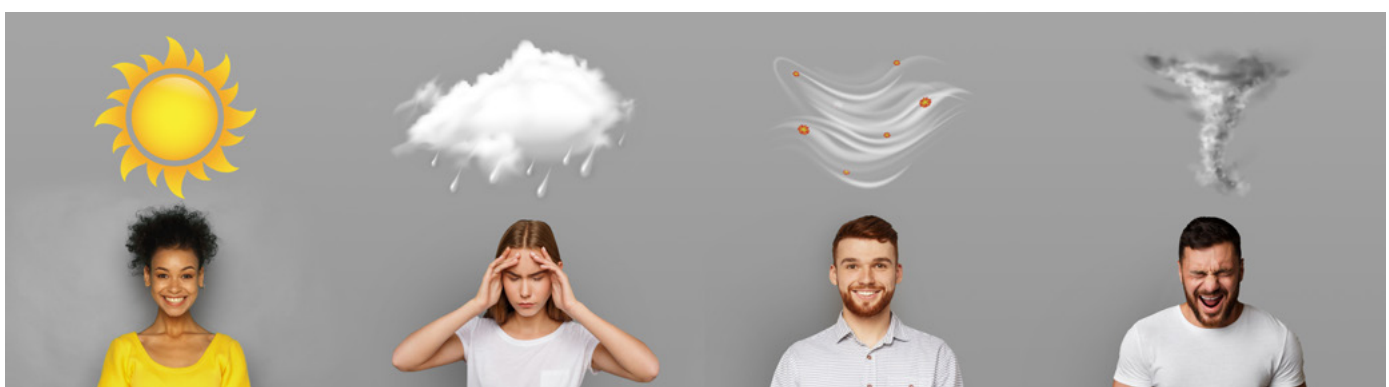


Abb. 3: Stimmung per Wetterbericht

© Prostock-studio / stock.adobe.com

bisschen länger offen lassen, Sie online Gruppenarbeiten einplanen („Breakout-Sessions“) oder dass Sie Aufgaben stellen, die online oder offline nur gemeinsam in der Gruppe lösbar sind. Auch gemeinsame Aktivitäten, bei denen die Schülerinnen und Schüler mehr voneinander erfahren, fördern das soziale Miteinander. Hierfür bieten sich verschiedene Energizer an.

3 gelungene Energizer zum Ankommen

1. **Alle, die... :** Die Schülerinnen und Schüler statten sich mit einem Post-It oder einem Blatt mit Tesafilmstreifen aus und kleben es vor die Kamera. Die Einstellung für alle ist die Galerieansicht. Nun fordert die Lehrkraft z. B. auf: „Alle, die heute eine dunkle Hose anhaben, gucken in die Kamera.“ Diejenigen, auf die das zutrifft, nehmen den Zettel ab und schauen in die Kamera. Anfängliche Beispiele, die auf viele zutreffen, z. B. „Alle, die Geschwister haben ...“, „Alle, die gerne Musik hören ...“ erhöhen die Mitmachmotivation. Auch die Schülerinnen und Schüler können Fragen stellen, die sie interessieren. Um keinen bloßzustellen, ist die Regel wichtig, dass nur Fragen gestellt werden dürfen, die auch auf einen selbst zutreffen.

2. **Blick aus dem Fenster:** Die Schülerinnen und Schüler schreiben kurz in den Chat, was sie Schönes, Interessantes, Lustiges, Seltsames o. Ä. sehen, wenn sie jetzt gerade aus dem Fenster schauen.

3. **Gegenstand „durch die Kamera reichen“:** Jede bzw. jeder wählt einen kleinen Gegenstand im Raum und gibt ihn an eine Person in der Galerieansicht weiter. Weil die Kacheln nicht für alle gleich auf dem Bildschirm angeordnet sind, braucht die nächste Person eine Anweisung, von wem der Gegenstand kommt, z. B. „Hannah, du bist mit deiner Kachel rechts von mir.“ – Hannah hat ihren Gegenstand schon in der Hand, die (noch) außerhalb des Bildschirms, also für die anderen nicht sichtbar ist und zieht sie von rechts in ihren Bildschirm hinein, sodass die anderen nun ihren Gegenstand sehen. Die Begrüßung kann auch durch ein nettes Wort ergänzt werden, z. B. indem die Schülerinnen und Schüler sagen, warum es schön ist, die andere Person heute zu sehen (hierfür muss bereits eine vertrauensvolle Atmosphäre bestehen). Statt eines Gegenstandes kann auch eine Geste, ein Geräusch, eine

Botschaft z. B. auf einem Zettel weitergegeben werden.

3 gelungene Energizer zum Vertrauensaufbau

1. **Mein Gegenstand:** Jede bzw. jeder sucht sich einen Gegenstand, der sich gerade im unmittelbaren Umfeld befindet und vielleicht sogar eine persönliche Bedeutung hat. Der Gegenstand wird gezeigt und ein paar Worte dazu gesagt.

2. **Geheime Komplimentendusche:** Bei dieser Übung ist es besonders wichtig, eine bereits vertrauensvolle und wertschätzende Atmosphäre zu haben, die nun intensiviert werden kann. Alle überlegen sich einige Komplimente, die sie einer anderen Person gern sagen würden. Eine Person schreibt ein Kompliment in einer geheimen Nachricht in den Privat-Chat einer anderen Person. Die empfangende Person macht trotz des schönen Kompliments ein „Poker Face“. Nun versuchen alle zu erraten, wer das Kompliment bekommen haben könnte. Die Lehrkraft notiert sich im allgemeinen Chat, wer bereits ein Kompliment erhalten hat. Die letzte Person, die übrigbleibt, bekommt ein geheimes Kompliment von allen. Variante: Wenn die empfangende Person es erlaubt, liest die gebende Person es allen vor. Hier bitte auf Freiwilligkeit achten.

3. **Wo bin ich hier?:** Die Lehrkraft benennt die Breakout-Räume um (z. B. Dachterrasse, Laube, Schwimmbad, Turnhalle, Wohnwagen, Veranda, Zelt, Spielplatz, Basketballplatz usw.). Die Schülerinnen und Schüler werden in Kleingruppen in die Räume geschickt und „erkunden“ den jeweiligen:

- Was nehmt ihr wahr? Wie sieht es hier aus? Wie riecht es hier? Was könnt ihr tasten/fühlen?
- Was fällt euch zu diesem Ort ein? Was assoziiert ihr damit?
- Welches Abenteuer könnten wir an diesem Ort erleben?



Abb. 4 Ablenkungen im virtuellen Lernraum

3 Ideen zur Stärkung der virtuellen Klassengemeinschaft

1. **Persönliches sichtbar machen:** Jede bzw. jeder zeigt einen Gegenstand aus dem eigenen Zuhause, der ihm wichtig ist und erzählt etwas dazu.
2. **Virtuelles Picknick:** Gemeinsam etwas essen oder trinken.
3. **Online-Workout:** Gemeinsam Sport treiben, z. B. „ALBAs tägliche Sportstunde“, kostenlose Übungen von Basketball-Stars für Schülerinnen und Schüler aller Altersgruppen. (<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9H8VPpyaFzOU7WShhUg25QyoiQrt7MSx>)

5 Partizipation und Interaktivität neu denken

Frontalunterricht per Videokonferenz? Der ist sicher leicht vorzubereiten und technisch einfach zu handhaben, aber nicht nur langweilig für die Schülerinnen und Schüler (und vielleicht auch für die Lehrkraft selbst), sondern erhöht auch nicht gerade den Lernerfolg im synchronen Onlineunterricht. Wenn es zu langatmig wird, ist es im virtuellen Klassenzimmer ein Einfaches, unbemerkt abzuschweifen (Abb. 4).

Neugier aufrechterhalten

Schülerinnen und Schüler sind von ihrer Umgebung zu Hause stärker abgelenkt; zudem ist die Aufmerksamkeitsspanne beim Lernen am Bildschirm geringer. Durch die eingeschränkte Wahrnehmung der Raumatmosphäre bekommen Lehrkräfte ein Abschweifen nur schwer mit. Daher ist es noch wichtiger als im Präsenzunterricht, Spannung zu erzeugen, indem Sie kurze interaktive Elemente in den Onlineunterricht einzubauen, die die Lernenden motivieren und zur Auseinandersetzung mit dem Inhalt anregen. Außerdem gilt: Wer sich einbringen kann, wird gesehen und gehört und erfährt Selbstwirksamkeit.

Interaktionen zwischen den Schülerinnen und Schüler bewirken ein angeneh-

mes Gruppengefühl und dadurch einen effektiven Lernprozess, stellen sich jedoch nicht von allein ein. Daher sollten Lehrkräfte explizit Maßnahmen ergreifen, die den sozialen Kontakt erleichtern und unterstützen.

TIPP

Faustregel

Alle 7 Minuten eine Interaktion, (die idealerweise mit dem Lernziel verknüpft ist).

Welche Formen der Interaktion und Partizipation kann die Lehrkraft Kindern und Jugendlichen in ihrem virtuellen Klassenzimmer bieten? Zum Beispiel Feedbackinstrumente wie Zustimmung oder Ablehnung, die Nutzung des Textchats, Multiple-Choice-Aufgaben, die inhaltliche Beteiligung mithilfe von Werkzeugen (etwa Schreiben, Stempeln, Malen usw. auf dem Whiteboard oder die Präsentation), Gruppenarbeiten, Um- und Abfragen ... Auch zur Aktivierung und Konzentration gibt es passende Energizer, die online leicht umzusetzen sind.

7 gelungene Energizer zum Aktivieren

1. **Transformation:** Alle Schülerinnen und Schüler suchen sich einen Gegenstand aus und inspizieren ihn genau: Wie sieht er aus? Welche Farbe

TIPP

Medienmix

Fördern Sie die Aufmerksamkeit mit vielfältigen Medien: Präsentation, gemeinsame Online-Dokumente, kurze Filme oder Erklärvideos (2–15 Minuten), Bilder, Audio- oder Podcastbeiträge, Infografiken usw.

hat er? Wie fühlt er sich an? Aus wie vielen Teilen besteht er? Welche Funktion hat er? Im nächsten Schritt wird der Gegenstand transformiert, d. h. er bekommt noch viele andere Funktionen. Wechselseitig macht zunächst Person A etwas vor, was der Gegenstand über seine eigene Funktion hinaus kann, Person B rät. Dann macht Person B etwas mit ihrem bzw. seinem Gegenstand vor und Person A rät.

2. **La-Ola-Welle:** Jeder in der Klasse erhält eine Nummer und schreibt sie für alle sichtbar vor den eigenen Namen. Nun beginnt die Lehrkraft, langsam die Arme hochzuheben und dann wieder abzusenken (zu schnelle Bewegungen sind oft nicht zu erkennen). Anschließend macht die Person mit der Nummer 1 weiter, dann die mit der Nr. 2, 3, 4 ... Der erste Durchlauf wird vielleicht noch etwas stocken, die nächsten Runden laufen dann sicherlich schon flüssiger.



© Dmitry Lobanov / stock.adobe.com

Abb. 5: Let's dance!

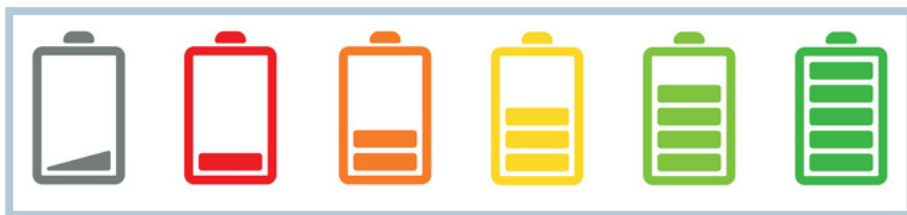


Abb. 6: Unterschiedliche Energielevel

© Comauthor / stock.adobe.com

3. **Tanzen:** Die Schülerinnen und Schüler schicken der Lehrkraft die Titel von Lieblingsliedern. Während des virtuellen Treffens wird eines der Lieder gespielt. Den Schülerinnen und Schülern wird freigestellt, ob sie die Kamera beim Tanzen ein- oder ausstellen. Alternativ können auch abwechselnd Tanzmoves vorgemacht werden, die alle anderen imitieren sollen. Hilfreich ist hierbei, sich in größerer Entfernung zur Kamera hinzustellen. Im Laufe der nächsten Wochen können auch die anderen eingesendeten Lieder eingespielt werden (Abb. 5).
4. **Blau und klein:** Die Lehrkraft beginnt einen Satz mit „Es ist ...“ und ergänzt beispielsweise eine Farbe „Es ist blau.“ Alle Schülerinnen, Schüler und die Lehrkraft suchen so schnell wie möglich einen Gegenstand im Zimmer, in dem sie gerade sitzen und halten ihn in die Kamera. Neben den Farben lassen sich natürlich auch Formen nennen oder Zustände, wie warm, kalt, hart, weich usw. auswählen. Je nach Stimmung kann auch der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem Adjektive kombiniert werden, z. B. „Es ist blau und klein.“
5. **Energielevel pushen:** Die Lehrkraft zeigt ein Bild von Batterien mit unterschiedlichen Energieleveln (Abb. 6) und bittet die Schülerinnen und Schüler, ihren aktuellen Energiestand mit einem Kommentierwerkzeug (z. B. Stern, Kreuz, Herz ...) an der entsprechenden Batterie zu markieren. Nun wird das Bild entsprechend kommentiert, z. B. „Ui, da scheinen ja einige richtig müde zu sein. Lasst uns mal alle versuchen, zusammen unsere Energie bis zur grünen vollen Batterie aufzuladen. Dafür müssen wir alle kräftig auf den Boden trampeln. Also alle los ...“. Die Schülerinnen und Schüler stampfen gleichzeitig auf den Boden und feuern sich gegenseitig an. Je nach Bedarf und Möglichkeit ließe sich im Anschluss das Energielevel noch ein zweites Mal abfragen.
6. **Erfinde dich neu:** Alle machen die Kamera aus und verändern ihr Aussehen innerhalb von drei Minuten komplett. Requisiten sind dabei herzlich willkommen.
7. **Buchstabensalat:** Die Lehrkraft zeichnet auf das Whiteboard eine Salatsschüssel mit Buchstaben (Abb. 7). Wenn sie beispielsweise zwei A



Abb. 7: Buchstabensalat

© Janina Dierks / stock.adobe.com

oder zwei E in die Schüssel packt, wird es etwas leichter. Die Schülerinnen und Schüler sollen nun so schnell wie möglich so viele Wörter wie möglich in den Chat schreiben. Sie können dazu den Privat-Chat nutzen, sodass nur die Lehrkraft die Ergebnisse lesen kann oder es „öffentlich“ lassen. In der Regel bleibt – mit dem Fokus auf die Schüssel und den Chat – gar keine Zeit, bei den anderen zu lesen und abzuschauen.

3 gelungene Energizer zum Konzentrieren

1. **Das verrückte Alphabet:** Per Application Sharing wird das Alphabet mit den Buchstaben „L“, „R“ und „Z“ eingeblendet (Abb. 8) und das Alphabet von der Lehrkraft langsam und laut vorgelesen. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich hin, sprechen mit und heben den linken Arm, wenn „L“ unter dem Buchstaben steht und den rechten bei einem „R“ unter dem Buchstaben. Bei einem „Z“ werden die Arme überkreuzt und auf die jeweils gegenüberliegende eigene Schulter gelegt. Bei dieser Bewegungs- und Koordinationsübung sind Fehler und Spaß vorprogrammiert.
2. **Spiegelbild:** Eine Person wird kurz interviewt, die anderen schauen diese



Abb. 8: A linker Arm (L), B rechter Arm (R), C beide Arme (Z) ...

Grafik © Beate-M. Dapper

währenddessen genau an. Anschließend schaltet die interviewte Person die Kamera aus und ändert etwas an ihrem Äußeren oder an der Umgebung. (Achtung: Die Veränderung darf natürlich nicht außerhalb des Kamerafeldes liegen). Beispielsweise zieht sie den Scheitel auf die andere Seite oder hängt ein Poster hinter sich ab oder auf. Dann wird die Kamera wieder eingeschaltet, und die anderen müssen erraten, was sich verändert hat.

3. **Eine mathematische Geschichte:** Drei Schülerinnen oder Schüler sind zusammen in einer Breakout-Session. Die erste Person beginnt, einer zweiten eine Geschichte zu erzählen. Die dritte Person schreibt eine einfache Rechenaufgabe auf einen Zettel und hält diesen in die Kamera. Die erste Person muss die Lösung dieser Rechenaufgabe in die Geschichte einbauen. Wenn ihr das gelungen ist, kommt die nächste Aufgabe, die eingebunden werden muss. Danach werden die Rollen gewechselt. In der dritten Runde gibt es noch einen Wechsel, damit jede Person einmal in jeder Rolle war.

TIPP

LearningApps

LearningApps.org (<https://learningapps.org/>) ist eine kostenlose Online-Plattform, mit der sich per Klick kleine interaktive und multimediale Lernbausteine (Apps) erstellen lassen. Diese können dann auch sofort im virtuellen Klassenzimmer genutzt werden. Die Erstellung wird durch zahlreiche Vorlagen für die Entwicklung von Online-Lernbausteinen, wie etwa Templates für Zuordnungsübungen, Multiple Choice-Tests usw. erleichtert.

6 Kooperation fördern

„Kooperatives Lernen bedeutet, dass sich Schülerinnen und Schüler gegenseitig bei der Arbeit unterstützen und gemeinsam zu Ergebnissen gelangen. Dies geschieht

in Partner- oder Gruppenarbeit“, lautet eine Definition von Norm und Kathy Green. „In gut strukturierten Lerngruppen wird unter Zuhilfenahme von zahlreichen Methoden ein hohes Aktivierungsniveau der Lernenden erreicht mit nachhaltigem Erfolg im kognitiven Bereich. Problemlöse- und Sozialkompetenz werden gleichermaßen aufgebaut und führen häufig zu einem positiveren Selbstbild der Lernenden.“ Wie wichtig ein gutes Miteinander für kooperatives Lernen ist, findet sich ebenfalls in der Definition wieder: „Grundvoraussetzung für die erfolgreiche Arbeit in Gruppen ist das Schaffen eines förderlichen sozialen Klimas mit positiven Abhängigkeiten unter den Gruppenmitgliedern.“ (s. Green, Norm und Kathy)

TIPP

Collaboration Tools

Eine englischsprachige Internetseite mit dem größten Werkzeugkasten für virtuelle Zusammenarbeit ist: www.collaborationsuperpowers.com/tools/

Wir kennen im Präsenzunterricht zahlreiche Methoden, um kooperatives Lernen zu fördern. Doch auch im virtuellen Raum ist es möglich, gemeinsam zu lernen und sich dabei verschiedener Werkzeuge oder Programme zu bedienen.

3 hilfreiche Kooperationstools

1. **Application Sharing:** Hier wird die Bedienoberfläche eines Programms oder auch ein kompletter Desktop auf allen anderen beteiligten Geräten gemeinsam dargestellt, z. B. eine Powerpoint-Präsentation, ein Textdokument, ein Film u. a.
2. **Gruppenräume:** Die meisten Plattformen bieten Räume („Breakout-Sessions“) für Kleingruppenarbeit an. Hier kann diskutiert werden, und kleine Gruppen können (anteilig) Aufgaben bearbeiten. Um den Fokus auf die Arbeit zu richten, empfiehlt es sich auch hier, Aufgaben und Rollen zu verteilen (z. B. Moderation, Zeitbeobachtung, Präsentation usw.). Sogar ein Grup-

penpuzzle oder ein World Café wären in diesen Gruppenräumen möglich. Mithilfe der Gruppenräume lässt sich nach dem Think-Pair-Square-Share-Verfahren aus dem „Kooperativen Lernen“ vorzugehen:

- Think: Jede bzw. jeder arbeitet einzeln an einer Aufgabe, evtl. mit ausgeschalteter Kamera und ausgeschaltetem Mikrofon.
- Pair: Im Tandem tauschen sich die Schülerinnen und Schüler aus.
- Square: In diesem optionalen Schritt finden sich zwei Tandems zu einer Vierergruppe zusammen und vergleichen ihre Ergebnisse.
- Share: Nun wird im Plenum über die Aufgabe gesprochen.
- In den meisten Gruppenräumen lassen sich die Schülerinnen und Schüler entweder zufällig als Tandem bzw. Gruppe zusammenmischen (Förderung des sozialen Miteinanders) oder bewusst zusammenstellen (didaktische Gründe).

3. **Das Whiteboard:** Die digitale Tafel des virtuellen Klassenzimmers hat in der Regel eine Textfunktion, eine Zeichnenfunktion, eine Markerfunktion und evtl. einen Pointer. Mit den entsprechenden Einstellungen können alle gleichzeitig am Whiteboard arbeiten, z. B. lassen sich Arbeitsergebnisse auf dem Whiteboard sammeln. Auch auf kooperativen Onlinedokumenten (z. B. GoogleDocs, Etherpad, ZUMpad) oder Onlinepinnwänden lässt sich gut zusammenarbeiten (z. B. mit Padlet (Abb. 9)). Zudem lässt sich durch visuelle Werkzeuge wie Mural, MindMeister oder Mind-Map-online.de (Abb. 10) eine Struktur in kreative Sammlungen, Diskussionen oder Entscheidungsfindungsprozesse bringen. (Vgl. Poitzmann, Nikola / Sobel, Martina (2020))

Die Onlinepinnwand Padlet

Bei der Verwendung des Padlets (<https://padlet.com/>) ist es wichtig zu wissen, dass die Daten in unsicheren Drittstaaten auf der Grundlage selbst erstellter Garantien lagern. Es werden anonymisierte und

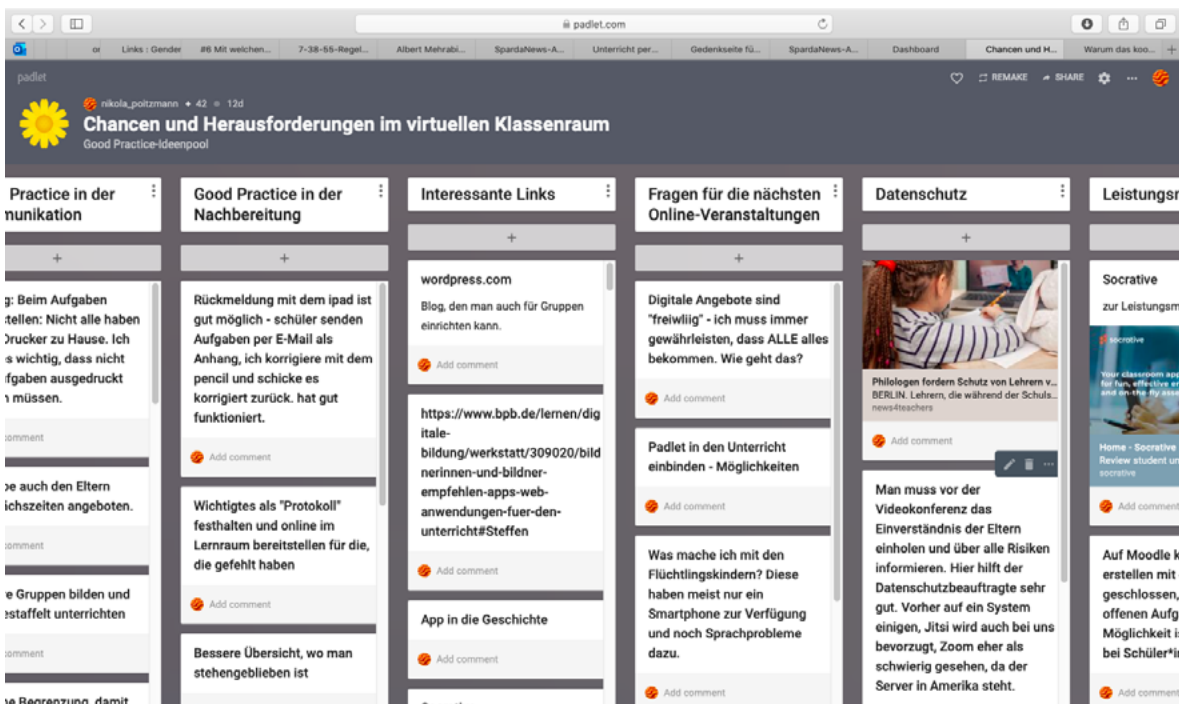


Abb. 9: Inhalte strukturiert auf dem Padlet sammeln

Quelle: Screenshot: https://padlet.com/nikola_poitzmann/5sd7nbmzhlgvww6

aggregierte Daten zur Verbesserung der Software ausgewertet. Dadurch ist die Konformität mit der DSGVO nicht gewährleistet. Padlet ist demnach keine sichere Software, und sie sollte keinesfalls mit sensiblen Daten bestückt werden. Wenn Sie als Lehrkraft ein Padlet erstellt haben, können Schülerinnen und Schüler auf dieser Onlinepinnwand allerdings ohne vorherige Anmeldung Inhalte generieren, Webseiten verlinken, YouTube-Filme hochladen oder andere Dokumente, die ohnehin frei zugänglich sind. Hier gilt es, gut abzuwägen, ob Sie Padlet verwenden wollen und ob Ihre Schule evtl. eine sicherere Variante zur Verfügung stellt.

3 gelungene Energizer zur Kooperation

1. **Eine Geschichte schreiben:** Die Lehrkraft nummeriert alle Schülerinnen und Schüler durch. Dann gibt sie Person 1 einen Satz als Anfang einer Geschichte in einer direkten Nachricht im Chat, z. B.: „An einem schönen Sommertag ging Tom nach der Schule nach Hause ... (ein Satz hat maximal zwei Zeilen). Person 2 schreibt die Geschichte in einer privaten Nachricht an Person 3 fort, jedoch ohne den ersten Teil der

Oncoo

(<https://oncoo.de>) ist ein digitaler Werkzeugkasten. Es finden sich dort eine digitale Kartenabfrage, ein Helfersystem, ein Lerntempoduell, Placemat sowie eine Zielscheibe zur Meinungsumfrage. Die meisten Tools sind auch auf allen Endgeräten (PC, Laptop, Tablet, Smartphone) nutzbar. Von Vorteil ist, dass keine Registrierung oder Installation, weder für Lehrkräfte noch für Schülerinnen und Schüler, nötig ist. Nach der Auswahl eines Tools wird ein einmaliger Code erstellt, der individuell zuordnet wird. Um die Ergebnisse auf der Tafel abzusichern, kann ein Passwort vergeben werden.

Geschichte zu verraten, bis alle drangewaren. Am Schluss wird die gemeinsam geschriebene – wahrscheinlich lustige – Geschichte in der richtigen Reihenfolge vorgelesen. Die Gruppe sollte aus zeitlichen Gründen nicht zu groß sein (max. 10 Personen); evtl. arbeiten zwei bis drei Gruppen gleichzeitig an verschiedenen Geschichten.

TIPP

2. **Eine Geschichte erzählen:** Eine gemeinsame Geschichte zu entwickeln, funktioniert ebenfalls mündlich und geht auch gut mit einer größeren Gruppe. Es ist keine festgelegte Reihenfolge nötig, Schnelligkeit ist gefragt und alle machen mit. Jemand startet mit einem Wort, der oder die nächste ergänzt das nächste Wort und so weiter, z. B.: „Es“ – „war“ – „einmal“ – „ein“ – „schöner“ – „Rapper“... Achtsamkeit im Miteinander hilft, dass nicht mehrere Wörter gleichzeitig hineingerufen werden. Neben der Schnelligkeit geht es auch darum, Logik und Witz in die Geschichte einzubringen. Einfacher wird die Übung, wenn Sie einen Kontext vorgeben, z. B.: „Wir erzählen gemeinsam ein Märchen“ oder „In der Geschichte erklären wir, wie Pinguine Babys bekommen.“
3. **Das gemeinsame Bild:** Ein virtuelles Whiteboard wird geöffnet. Die Schülerinnen und Schüler fantasieren ein gemeinsames Event und malen es anschließend zusammen. Beispiel: „Wenn ihr euch jetzt real treffen könntet, wo wärt ihr dann gemeinsam? – „Vielleicht im Park.“ – „Ok, wer malt Bäume?“ – „Ich“ – „Picknicken wir da? Dann müss-

ten wir eine Decke zeichnen.“ „Und wir spielen da Fußball.“ – „Das kann ich malen.“ Ein gemeinsames soziales Fantasie-Event entsteht – in den Köpfen und auf dem virtuellen Whiteboard.

7 Übersichtliche Gestaltung

Am Bildschirm ist es oft schwerer, viel Text aufzunehmen. Bei der Visualisierung gilt es daher, fokussierte Aufmerksamkeit zu erregen. Unterstützung bieten folgende Tipps aus der multimedialen Gestaltung.

7 Prinzipien zur übersichtlichen Gestaltung

1. **Das Multimediaprinzip (oder das Prinzip der dualen Kodierung):** Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Im Live Online-Unterricht sollte auf einen guten Mix zwischen Bildern, Texten und Stimme geachtet werden.
2. **Das Kontiguitätsprinzip (oder das Prinzip der räumlichen Nähe):** Es empfiehlt sich, zusammengehörende Worte und Grafiken in der Nähe voneinander zu platzieren, damit das Auge nicht springen muss.

3. **Das Kohärenz-Prinzip (oder das Prinzip der gekonnten inhaltlichen Reduktion):** Selbst wenn wir das Bild von der Berglandschaft noch so schön finden – auf schmückende Bilder oder andere irrelevante visuelle oder auch akustische Informationen lieber verzichten. Wenn Beiwerk zum Text nötig ist, dann sollte es einen didaktischen Sinn erfüllen.
4. **Das Modalitätsprinzip (oder das Prinzip des Hörens):** Die Stimme ist besonders im Onlineunterricht unser Kapital, daher wirkt es unterstützend, ein Bild zusätzlich zu erläutern.
5. **Das Redundanz-Prinzip:** Doppelt hilft nicht. Sätze, die auf den Folien Ihrer Präsentation stehen, sollten nicht abgelesen werden. Schreiben Sie lieber nur Stichworte und erläutern Sie dann zusätzliche Informationen (s. a. „3 Tipps für ein übersichtliches Layout“).
6. **Das Personalisierungsprinzip (oder das Prinzip der individuellen Unterschiede):** Wenn Sie die Schülerinnen und Schüler persönlich ansprechen und in kurzen und verständlichen Sätzen sprechen (manchmal herausfordernd, wenn wir vorbereitete Texte vor uns liegen haben), wirkt das motivations- und lernfördernd.

TIPP

3 Tipps für ein übersichtliches Layout:

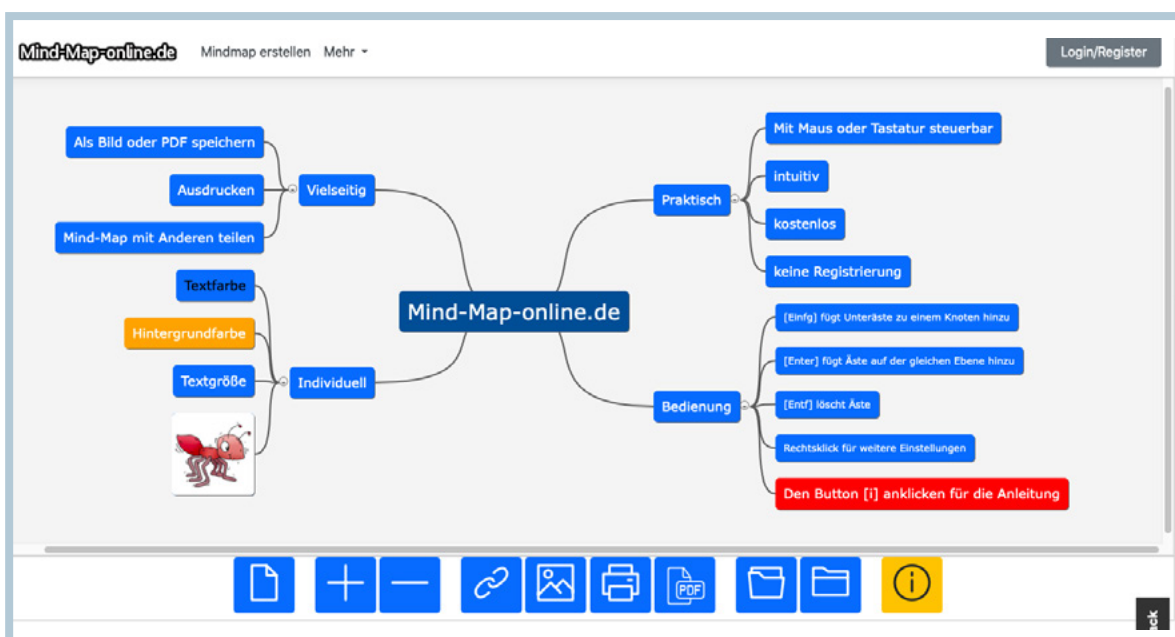
1. Nutzen Sie Master-Folien.
2. Reduzieren Sie Ihre Präsentation mit maximal fünf verschiedenen Farben, Schriftarten und Symbolen.
3. Wählen Sie ein einfaches Design mit wenigen Farben sowie keinen oder nur sehr einfachen Farbverläufen. Ansonsten wird die Präsentation schnell zu groß, weshalb auch Bilder auf Bildschirmgröße komprimiert werden sollten (empfohlen werden 800 x 600 Pixel).

TIPP

Office Sway

(<https://sway.office.com/>) ist eine Präsentations-Webanwendung, die es Anwenderinnen und Anwendern ermöglicht, Text und Medien gleichzeitig zu einer Präsentation zu verarbeiten.

7. **Das Roter-Faden-Prinzip:** Weniger ist mehr. Überfrachten Sie die Folien nicht, sondern beschränken Sie sich auf das Wesentliche. Achten Sie auf eine



© Durm Internetdienstleistungen (mind-map-online.de) – All rights reserved

Abb. 10: Kreatives Brainstorming und Clustern via Mind-Map-online.de

übersichtliche Strukturierung der Inhalte und auf einen erkennbaren roten Faden.

8 Abfragen oder Umfragen gestalten

Was würdest du tun, wenn du nicht hier wärst?

- Ich würde Fußball spielen.
- Ich würde mich mit meinen Freundinnen und/oder Freunden treffen.
- Ich würde lesen.
- Ich würde ein Eis essen.
- Ich würde Musik hören.
- Ich würde ...

Solche Multiple-Choice-Fragen lassen sich mit fast allen Programmen leicht erstellen und können zur Aktivierung der Schülerinnen und Schüler oder auch zur Wissensabfrage genutzt werden. Viele Systeme unterscheiden zwischen einem Test und einer kurzen Umfrage. Der Online-Test kann meist vorbereitet werden und während des Live Online-Unterrichts zur Verfügung gestellt werden; eine Umfrage kann auch zwischendurch spontan erstellt werden, wenn diese Funktion zur Verfügung steht). Umfragen oder Tests lassen sich auch durch externe Programme realisieren.

3 Beispiele für externe Ab- und Umfragetools

1. Kahoot! (<https://kahoot.com>) ist ein interaktives Quiz- und Umfragetool für die ganze Klasse aus dem Bereich Game-Based-Learning. Es werden verschiedene Fragen im Onlineunterricht präsentiert, auf die man dann direkt mithilfe der mobilen Endgeräte antworten kann.
2. Mit Socrative (<https://www.socrative.com>) können Lehrkräfte Quizzes erstellen, in die sich Lernende mit einem Zugangscodex an ihrem Smartphone, Tablet usw. einloggen können.
3. Mit dem Tool Mentimeter (<https://www.mentimeter.com>) lassen sich leicht Umfragen gestalten. Die Schülerinnen und Schüler nehmen an der von Ihnen er-

stellten Umfrage per Web-App über einen generierten Code teil (Smartphone, Tablet, Notebook oder PC), und sofort werden die Ergebnisse für alle als Balken-, Tortendiagramm, Grafik, Wortwolke o. Ä. sichtbar.

Schnelle Antworten per Chat

Innerhalb der Online-Plattformen lässt sich auch der Chat als schnelles und offenes Abfrage- und Umfragetool nutzen. Die Lehrkraft stellt beispielsweise eine Frage und bittet alle Schülerinnen und Schüler, eine Antwort zu generieren, diese aber erst auf ein gemeinsames Zeichen abzuschicken.

Die Hand heben

Zudem können die integrierten Feedbackfunktionen der Softwareprogramme genutzt werden, z. B. : „Alle, die noch eine Frage haben, heben die Hand und alle, die keine Frage mehr haben, drücken das rote Feld mit dem Kreuz“. Dadurch, dass alle aktiv werden müssen, sieht man, ob alle noch folgen.

9 Feedback geben und nehmen

Dass Rückmeldungen an Schülerinnen und Schüler fürs Lernen und Verbessern der eigenen Fähigkeiten wichtig sind, ist Lehrkräften spätestens nach den Ergebnissen der Hattie-Studie bewusst. Die meisten Tipps und Hilfestellungen zum Thema Feedback beziehen sich auf den direkten realen Kontakt, doch Feedback in digitalen Lernsettings ist unbedingt wichtig.

Peer-Feedback nutzen

Auch im synchronen Onlineunterricht können Lehrkräfte konstruktiv Feedback geben oder ein Peer-Feedback durch die Lernenden erfragen. Nach zuvor vereinbarten, transparenten Kriterien werden über den Chat, eine E-Mail, über Forenkommentare, eine Audiobotschaft, die digitale Pinnwand oder das Unterrichtsgespräch Rückmeldungen zum Lernprozess gegeben.

TIPP

Audio-Feedback

Mit dem kostenlosen Browsertool Qwiqr (<https://qwiqr.co.uk/>) lassen sich individuelle Audio-Feedbacks aufnehmen und den Schülerinnen und Schülern als QR-Code bereitstellen.

Persönliches Feedback

Durch die physische Distanz ist es empfehlenswert, über den Onlineunterricht hinaus regelmäßige analoge oder digitale Gesprächstermine zu vereinbaren, in denen auch ein Feedbackgespräch seinen Platz finden kann. In einem solchen Gespräch könnten Lehrkräfte die Schülerinnen und Schüler ansprechen, die nicht da waren oder abwesend wirkten. Welche Gründe hatte das Verhalten? Vielleicht werden auch Zeiten festgelegt, an denen die Lehrkraft generell für die Schülerinnen und Schüler erreichbar ist.

Selbstreflexives Feedback

Weiterhin können Lehrkräfte den Schülerinnen und Schülern Fragen stellen, durch die sie sich selbst ein Feedback zu ihrem Lernstand beantworten können., z. B.: „Was ist dein persönliches Lernergebnis von heute? / „Was nimmst du als wichtigste Erkenntnis von heute mit?“ / „Woran möchtest du weiterarbeiten?“ Im Chat lassen sich niedrigschwellig per Freitext differenzierte Rückmeldungen geben; gleichzeitig sind auch schnelle Meinungsbilder über den Chat mit Zeichen denkbar, z. B. :

- + + für sehr gut
- + für gut
- o für ok
- weniger gut
- gar nicht gut

Evaluation des Unterrichts

Eine große Chance bietet die Möglichkeit, sich selbst niederschwellig Feedback von den Schülerinnen und Schülern geben zu lassen, um den eigenen Onlineunterricht zu verbessern. Die mögliche Anonymität, beispielsweise bei der Verwendung der Text- und Zeichnen-Tools, etwa durch Daumenzeichen, ein paar Worte

im Chat, anonym durch das Stempeln auf Bilder (s. z. B. Abb. 11) oder durch die allseits bekannte Zielscheibe, bewirkt ein ehrliches Feedback.

Anonymes Feedback per Edkimo

Interessant ist auch die Feedback-App Edkimo (<https://edkimo.com/de/>), mit der man in Echtzeit Rückmeldungen von den Schülerinnen und Schülern zu ihrem Unterricht einholen kann. Das Tool eignet sich insbesondere für kurze Befragungen, die sich auf eine konkrete Unterrichtsstunde beziehen. Die Fragen können per Smartphone, Tablet oder Computer beantwortet werden.

3 schnelle Online-Feedback-Instrumente

- Kurs sprecherin bzw. -sprecher:** Zu Beginn der Unterrichtsstunde wird eine Person ausgewählt, die alle Rückmeldungen, Fragen und Verbesserungsvorschläge aus der Klasse sammelt (per privatem Chat). Am Ende der Online-Stunde wird das Ergebnis von ihr bzw. ihm resümiert.
- Satzanfänge:** Ein auf einer Folie notierter Satzanfang wird im Chat von den Schülerinnen und Schülern weitergesponnen, z. B.: „Wenn ich an die heutige Stunde denke, fallen mir diese drei Worte ein ...“
- Pfeilbefragung:** Die Schülerinnen und Schüler können auf einem Pfeil den Bereich markieren, der ihren Zufriedenheitsgrad ausdrückt (Abb. 12).

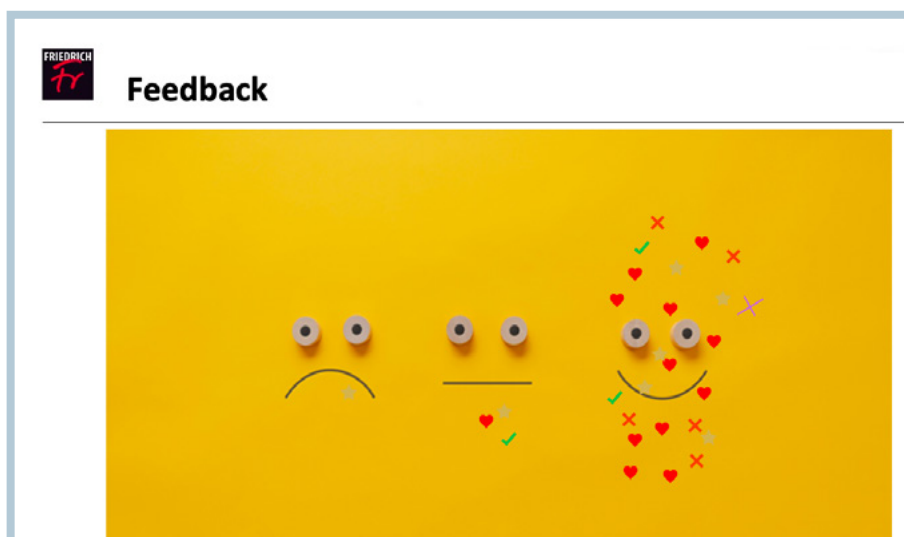


Abb. 11: Feedback-Smileys

© Nikola Poitzmann (mit ZOOM)

3 spannende Prozessfragen

- Inklusion:** Wer hat noch nicht gesprochen? Was kann hier noch ergänzt werden? Welche anderen Sichtweisen/Alternativen gibt es?
- Prozess:** Was ist das Wichtigste, was wir hier festhalten wollen? Was brauchen wir, um entscheiden zu können? Was ist der nächste Schritt? Wer übernimmt Aufgabe X?
- Meta:** Wie produktiv/gut war unsere Arbeit/Kommunikation? Wieso/Wieso nicht?

Die letzte der Prozessfragen hat viel Potenzial. Wenn Lehrkräfte ihre Schülerinnen und Schüler als Expertinnen und Experten für den Unterricht ansehen und sie ernst

nehmen, können sie von deren Verbesserungsvorschlägen profitieren.

3 Ideen für den Abschluss

- Fünf-Finger-Feedback:**
 - Daumen: Das hat mir gefallen.
 - Zeigefinger: Das merke ich mir.
 - Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen.
 - Ringfinger: Das ist bei mir hängen geblieben.
 - Kleiner Finger: Das kam zu kurz.
- 4-E-Auswertung:**
 - Emotion: Wie geht es mir?
 - Erfahrung: Was ist in der Online-Stunde passiert?
 - Erkenntnis: Was habe ich gelernt?
 - Einsicht: Was nutzt mir das?
- Abschiedsgeste**
 - Jede*r macht eine andere Abschiedsgeste zu einer*m anderen, bis alle verabschiedet sind.

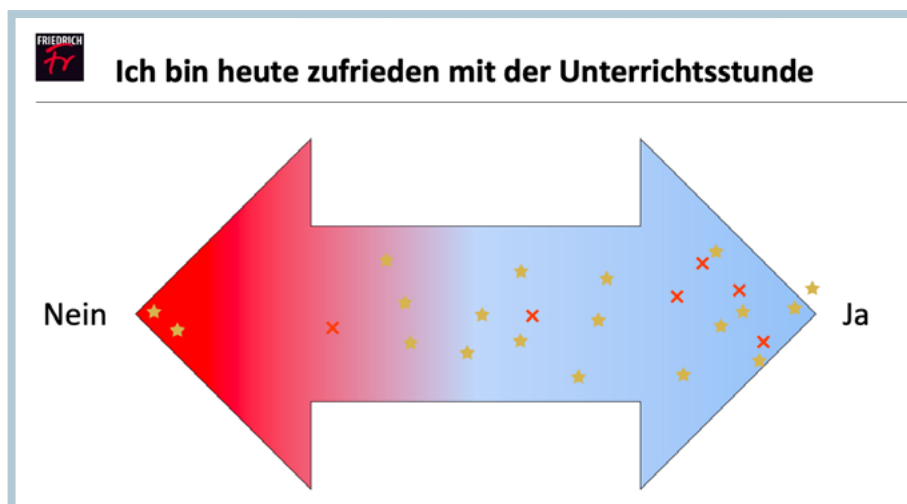


Abb. 12: Ein Online-Feedback-Instrument

© Nikola Poitzmann (mit ZOOM)

10 Nachbereitung

„Nach dem Spiel ist vor dem Spiel“, sagte schon der ehemalige Fußballbundestrainer Sepp Herberger. Jeder hat immer wieder die Möglichkeit, im Anschluss den Onlineunterricht zu reflektieren, die Evaluation der Lernenden zu berücksichtigen und das nächste Mal etwas anders zu machen oder etwas ganz Neues auszuprobieren.

TIPP

Seien Sie geduldig mit sich selbst und gönnen Sie sich „Fehler“. Zur strukturierten Selbstreflexion entwickeln Sie einen eigenen Bogen mit Fragen, die für Sie wichtig sind.

7 Themenbereiche zur Selbstreflexion mit Beispiel-Fragen

1. Vorbereitung:

- Wie viel Zeit habe ich in die Vorbereitung gesteckt? War das angemessen?
- Welche Elemente kann ich gut auf andere Stunden abwandeln und übertragen?
- Von wem in meinem Umfeld kann ich etwas Neues lernen/übernehmen?

2. Ziele

- Welche didaktischen Ziele habe ich in dieser Stunde verfolgt? Konnte ich sie erreichen?
- Bin ich beim eigentlichen Thema geblieben, zu sehr abgeschweift oder habe ich angemessen prozessorientiert reagiert?
- Was haben die Schülerinnen und Schüler heute dazugelernt, und welche neuen Erkenntnisse habe ich selbst gewonnen?

3. Verlauf der Stunde

- Wie zufrieden bin ich mit den verschiedenen Phasen der Stunde?
- Hatte ich genügend Phasenwechsel? Welche Phasen verliefen flüssig, welche waren zu langatmig?
- Wie und mit welchem Energizer habe ich zur Aktivierung oder zur Konzentration angeregt?
- Wenn ich die Stunde Revue passieren lasse: An welche Situationen erinnere ich mich besonders?
- Welche angenehmen und unangenehmen Gefühle sind in mir aufgetaucht? Wie habe ich ihnen Ausdruck verliehen und wie bin ich mit ihnen umgegangen?
- Was ist mir besonders gelungen? Woran habe ich das gemerkt?
- Wo gibt es noch Entwicklungspotenzial? Was genau kann ich beim nächsten Mal ändern?

4. Unterrichtsstörungen

- Welche Unterrichtsstörungen habe ich bemerkt?
- Was könnte ein guter Grund für störendes Verhalten gewesen sein? Welchen Einfluss habe ich darauf?
- Wie habe ich auf Störungen reagiert? War ich mit der Wirkung zufrieden? Welche Alternativen zu meinem Handeln gibt es?
- Welche weiteren Störungen habe ich wahrgenommen (z. B. Hintergrundgeräusche, fehlende oder nicht funktionierende Technik, ungünstige Kleingruppenkonstellation usw.)? Wie könnten diese reduziert werden?

5. Aktivierung und Partizipation

- Wie habe ich die Schülerinnen und Schüler in das virtuelle Unterrichtsgeschehen einbezogen (Vorbereitung, Durchführung und Gestaltung des Onlineunterrichts)?
- Welche internen und externen Tools habe ich für Aktivierung und Partizipation genutzt, und wie schätze ich deren Nutzen ein? Welches davon möchte ich noch mehr nutzen; welches hat mir nicht gefallen?
- An welchen Stellen habe ich gemerkt, dass die Schülerinnen und Schüler abgedriftet sind bzw. voll dabei waren? Wie sieht die Spannungskurve meiner Unterrichtsstunde aus?
- Wie war die Beteiligung? Welche Schülerinnen und Schüler waren aktiv und welche passiv? Hatte jemand zu viele Redeanteile? Worauf und wie kann ich hier Einfluss nehmen?

6. Gruppendynamische Prozesse

- Was habe ich unternommen, um eine gute Atmosphäre zu schaffen? Wie ist mir das gelungen?
- Welche Übungen habe ich zur Kooperation oder zum Vertrauensaufbau durchgeführt und wie sind sie angekommen?
- Habe ich Spannungen untereinander wahrgenommen? Mit wem

könnte ich wie sprechen, um etwaige Konflikte zu lösen?

- Haben wir mindestens einmal alle zusammen gelacht? An welchen Stellen?
- Haben die Schülerinnen und Schüler Privates voneinander erfahren? Wie könnten sie sich gegenseitig noch besser kennenlernen?

7. Umgang mit der Stimme

- An welchen Stellen habe ich meine Stimme besonders gut eingesetzt? Welchen Effekt hatte das?
- Worauf könnte ich das nächste Mal besonders achten?

Die Digitalisierung und speziell der Live Online-Unterricht sind herausfordernd, machen möglicherweise unsicher und sind anstrengend, aber das Unterrichten im virtuellen Klassenzimmer ist auch spannend und chancenreich. Zweifellos ist er kein Ersatz für den Präsenzunterricht, doch mit Neugier, Kreativität und der Bereitschaft gemeinsam zu lernen, bietet Live Online-Unterricht eine digitale Lernform mit viel Potenzial.

Literatur

- Andresen, Sabine u.a. (2020): Erfahrungen und Perspektiven von jungen Menschen während der Corona-Maßnahmen. Erste Ergebnisse der bundesweiten Studie JuCo, abrufbar unter: <https://www.uni-hildesheim.de/neuigkeiten/wie-erleben-jugendliche-die-coronakrise-ergebnisse-der-bundesweiten-studie-juco/>, S. 13, zuletzt abgerufen am 31.07.2020.
- Blume, Bob: UNTERRICHT: Regeln für Videokonferenzen, 18.04.2020, <https://bobblume.de/2020/04/18/unterricht-regeln-fuer-videokonferenzen/>, zuletzt abgerufen am 30.07.2020.
- Green, Norm und Kathy, zitiert in https://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/upload/egs/Modul_10_Individuelle_Foerderung.pdf, S. 18, zuletzt abgerufen am 30.07.2020.
- Hattie, John: Lernen sichtbar machen, Schneider, Baltmannsweiler 2013.
- Poitzmann, Nikola / Sobel, Martina (2020): Die digitale Steinzeit ist vorbei. Ein kurzer Überblick über Unterrichtsmöglichkeiten online, in: Lernende Schule 91: Digital unterrichten, Friedrich Verlag, Hannover, S.4 – 8.