



E-BOOK



Digitaler Unterricht in der Grundschule

Einfache Umsetzung digital gestützter Lernmethoden
mit Praxisbeispielen

MIT DOWNLOAD-
MATERIALIEN!



1.-4. Klasse

PERSEN



**Marco Bettner (Hrsg.)
Markus Betschelt, Alina Düringer,
Axel Düringer, Silke Petersen, Hardy Seifert,
Jörn E. von Specht**

Digitaler Unterricht in der Grundschule

**Einfache Umsetzung digital gestützter
Lernmethoden mit Praxisbeispielen**

Der Herausgeber

Marco Bettner ist Rektor als Ausbildungsleiter, Mathematik- und Informatiklehrer.

Die Autoren

Markus Betschelt hat Lehramt für Haupt- und Realschulen mit den Fächern Biologie, Chemie und Arbeitslehre studiert. Seit 2017 ist er Lehrer an der Adolf-Reichwein-Schule Friedberg und Fachbereichsleiter im Fach Biologie.

Alina Düringer ist an der Justus-Liebig-Universität Gießen.

Axel Düringer ist als Studienrat für die Fächer Englisch und Sport tätig.

Silke Petersen ist eine erfahrene Förderschullehrerin.

Dr. Hardy Seifert ist Rektor als Ausbildungsleiter für Mathematik am Studienseminar GHRF in Bad Vilbel, seit 2001 Lehrer für Mathematik, Physik und Informatik, zahlreiche Veröffentlichungen.

Jörn E. von Specht arbeitet als Förderschullehrer und Ausbilder am Studienseminar, u. a. für die Medienbildung mit dem Schwerpunkt, Didaktik und Methodik in hybriden Lernarchitekturen“.

Klicken Sie hier, um zum Downloadcode für das digitale Zusatzmaterial zu gelangen.



© 2021 PERSEN Verlag, Hamburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der PERSEN Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Covergrafik: © Ann in the uk – enterprise.shutterstock.com
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-50830-4

www.persen.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers	4
Beziehungsaufbau im Distanzunterricht	6
<i>Marco Bettner</i>	
Urheberrecht	17
<i>Hardy Seifert</i>	
Meine Daten und sichere Passwörter	25
<i>Marco Bettner</i>	
Einsatz von kostenfreien Lern-Apps	31
<i>Alina Düringer</i>	
Die WebQuest-Methode	41
<i>Jörn E. von Specht</i>	
YouTube® im Unterricht	54
<i>Axel Düringer</i>	
Erklärvideos im Unterricht	70
<i>Hardy Seifert</i>	
Grundschul Kinder erstellen Erklärvideos	80
<i>Silke Petersen</i>	
Interaktive Übungen erstellen	87
<i>Jörn E. von Specht</i>	
Arbeiten mit kollaborativen Webtools	102
<i>Markus Betschelt</i>	
Videokonferenzen	114
<i>Hardy Seifert</i>	
Interaktive Lernplattformen am Beispiel von Teams	121
<i>Hardy Seifert</i>	
Bildnachweise	135



Digitales Zusatzmaterial:
Lösungsvorschläge zu einzelnen Arbeitsblättern

Vorwort des Herausgebers

Interaktive Übungen, Teams, Videoplattformen, Lernplattformen, Kahoot, Urheberrechte, Youtube-Kanäle, Übungs-Apps ... Blicken Sie bei der Vielfalt an Angeboten und Anwendungsbedingungen eigentlich noch durch? Oder haben Sie sich bisher mit der Thematik des E-Learnings noch nicht oder nur in Teilen auseinandergesetzt, wollen das aber schnellstmöglich ändern? Dann sind Sie hier genau richtig. Im vorliegenden Buch versuchen wir, wichtige Tools, deren Bedienung und Umsetzungshinweise sowie konkrete Beispiele für den Unterricht vorzustellen und in einfachen, schnellen Schritten zu erläutern. Die praxiserfahrenen Autorinnen und Autoren benutzen die Tools in ihrem eigenen Unterricht und wollen deren Anwendung durch Screenshots, Checklisten und Arbeitsblatt-Vorlagen auf das Wesentliche fokussiert darstellen. In den Kapiteln werden die Einsatznotwendigkeiten und die Vorteile der einzelnen Werkzeuge präsentiert. Es wird auf deren Handhabung in der Praxis eingegangen und es werden didaktisch-methodische Hinweise gegeben.

Bedingt durch den Lockdown im Jahr 2020 ist das Wort *E-Learning* in aller Munde. Schade eigentlich, bietet diese Lernform – integriert ins hybride Lernen – doch eine gute und zusätzliche Chance, Wissen zu vermitteln und Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern weiter auszubauen, auch außerhalb der Corona-Pandemie.

Was versteht man unter *E-Learning*?

Der Begriff steht abkürzend für *Electronic Learning*. Er umfasst alle Arten des Lernens, die durch digitale Medien unterstützt werden. E-Learning ist orts- und zeitunabhängig. Es kann den „normalen“ Unterricht ergänzen und wird mit ihm im Zusammenspiel als *hybrides Lernen* bezeichnet. Im Vordergrund der Thematik steht allerdings nach wie vor der Mensch. Maschinen ersetzen keine Lehrkräfte. Kommunikation untereinander (Lernende – Lernende; Lehrkraft – Lernende) ist auf vielen Ebenen des E-Learnings nachdrücklich erwünscht und manchmal auch eine grundlegende Voraussetzung. Es wird also damit auch ein echter Kommunikationsanlass über Lerninhalte eröffnet.

Das Thema Beziehungsarbeit kommt im Kontext E-Learning eigentlich immer viel zu kurz oder gar nicht vor. Das muss nicht sein. Die Bedeutung der Beziehungsarbeit und konkrete Umsetzungsmöglichkeiten werden daher gleich im ersten Kapitel vorgestellt.

Was darf ich eigentlich veröffentlichen? Wie steht es um das Recht am eigenen Bild? Solche Fragen werden im Kapitel „Urheberrecht“ beantwortet und Möglichkeiten eröffnet, wie Sie dieses Feld mit Grundschulkindern bearbeiten können.

Ein ähnliches Thema wird im Abschnitt „Meine Daten und sichere Passwörter“ erläutert. Wie sichere Passwörter erstellt werden und wie Computersysteme auch komplexere Codes chiffrieren, wird hier thematisiert. Zudem wird auf den Datenschutz bei Whatsapp näher eingegangen.

Im Netz gibt es eine Fülle an Lern-Apps, die sich wirklich sinnvoll im Unterricht an Grundschulen einsetzen lassen. Diese Apps sollen im Abschnitt „Einsatz von kostenfreien Lern-Apps“ vorgestellt werden.

Eine Vorstufe zur Internetnutzung und zu einer praktikablen Internetrecherche stellt die Methode des WebQuests dar. Hierzu gibt es vorgefertigte „Produkte“ im Netz oder die Lehrkraft erstellt eigenständig WebQuests für ihre Klasse. Vorteil der Methode: Die Lernenden müssen sich nicht erst den richtigen Link in Suchmaschinen suchen, sondern die Internetseiten sind von der Lehr-

kraft vorgegeben bzw. wurden vorher passend ausgesucht und mit sinnvollen Fragestellungen sowie schüleradäquaten Formulierungen versehen. Chancen und Möglichkeiten der Methode sowie beispielhafte Einsatzszenarien werden in diesem Beitrag aufgeführt und erläutert.

Die Frequentierung des Fernsehens hat bei Kindern und Jugendlichen deutlich abgenommen, während die Nutzung sozialer Medien stark an Bedeutung gewonnen hat. Für viele junge Menschen ist die Interaktion auf Plattformen mittlerweile so selbstverständlich wie für ältere Erwachsene, sich um 20 Uhr die Tagesschau anzusehen. An dieser Stelle kommt die Youtube-Plattform ins Spiel. Diese bietet neben vielen anderen Themen für den schulischen Sektor didaktisch interessante Videos. Weiterhin können selbst erstellte Videos auf dem eigenen Youtube-Kanal hochgeladen werden. Wie diese Seite aufgebaut ist, wie man sie bedienen kann und wie Sie die positive Einstellung der Kinder zu dieser Plattform effizient für Ihren Unterricht nutzen können, erfolgt im gleichnamigen Kapitel.

Erklärvideos kann man sich u. a. auf YouTube ansehen, sie können allerdings auch von Ihnen oder den Kindern in Ihrer Klasse eigenständig angefertigt werden. Mit diversen Apps bzw. mit diverser Software, z. B. PowerPoint, kann Ihre Lerngruppe relativ einfach einen Erklärfilm zu einer Unterrichtsthematik erstellen. Für Lernende ist diese Vorgehensweise sehr motivierend, sie ermöglicht ihnen zu lernen, sich auf wesentliche Inhalte zu fokussieren und schafft dadurch deutlich mehr Nachhaltigkeit bezüglich des Lernerfolges.

Sicher kennen Sie auch fertige interaktive Übungen aus dem Netz. Aufgabenformate, wie z. B. Lückentexte, Zuordnungen, Kreuzworträtsel usw. werden angeboten und der Benutzer bzw. die Benutzerin erhält Rückmeldung zur angedachten Lösung. Wollten Sie nicht immer schon einmal selbstständig eine solche Übung erstellen? Eine der meistgenutzten Plattformen ist die kostenlose Seite www.learningApps.org. Kinderleicht können von Ihnen schnell und effizient Übungen zu Ihrem Fach erstellt und von den Kindern bearbeitet werden. Ebenso können natürlich auch die Lernenden eigenständig interaktive Übungen produzieren.

Kommunikation und Zusammenarbeit kämen im Rahmen des E-Learnings oft zu kurz, behaupten Kritiker. Dies ist nach meiner Unterrichtserfahrung eigentlich nicht der Fall, wenn die Lehrkraft die Lernarrangements und die digitalen Tools sinnvoll in ein unterrichtliches Setting integriert. In besonderem Maße können im Zuge dessen sog. kollaborative Webtools benutzt werden. Als Beispiel seien an dieser Stelle „Edupad“, „Padlet“ und „Kahoot!“ aufgeführt. Mit diesen Tools können u. a. digitale Pinnwände, die z. B. zum Brainstorming und Clustern verwendet werden können, erstellt werden. Mehrere Personen können parallel in Echtzeit in einem Dokument arbeiten oder Umfragen erstellen, die von anderen beantwortet werden. Außerdem wird eine statistische Auswertung dazu angeboten.

In den letzten beiden Kapiteln werden Ihnen Möglichkeiten eröffnet und praxisnahe Beispiele dargestellt, wie Sie mit Grundschulkindern eine Videokonferenz umsetzen können und wie Sie eine Lernplattform als Infrastruktur des Lernens verwenden können.

Viel Spaß beim Umsetzen der digitalen Tools im hybriden Unterricht wünscht Ihnen Ihr Herausgeber

Marco Bettner



Beziehungsaufbau im Distanzunterricht

Marco Bettner



Warum ist die Beziehungsarbeit im Distanzunterricht und im E-Learning-Format wichtig?

Das kennen Sie sicherlich auch: Es hat zum Unterrichtsbeginn geklingelt. Sie gehen über den Schulhof in Richtung des Klassenzimmers. Auf dem Pausenhof stehen und toben die Kinder. Auf Ihrem Weg nehmen Sie bereits ein, zwei Kinder mit und führen den ersten Plausch. „Wie war deine Mathearbeit?“, „Wie war dein Wochenende?“, „Wie hat deine Fußballmannschaft am Samstag gespielt?“... könnten alles Fragen sein, die Sie gemeinsam erörtern. Im Klassenzimmer angekommen, ist es zunächst laut. Sie sorgen für Ruhe, tauschen sich mit Ihren Schülerinnen und Schülern kurz über den Tag aus und beginnen dann mit fachspezifischen Inhalten.

Beziehungsarbeit bedeutet Kommunikationspflege zu beachten, ein lernförderliches Klima zu schaffen, Rückmeldungen zu involvieren und mit Unterrichtsritualen zu arbeiten. Dabei zeigt die Lehrkraft u. a. Interesse an den Tätigkeiten und Themen, die den Kindern wichtig sind. Das sind alles Gegebenheiten, die für die Beziehungsarbeit von immenser Bedeutung sind. Aber kommen diese Dinge im Distanzunterricht bzw. im E-Learning nicht zu kurz? Sind das nicht Abläufe, die wir in dieser Unterrichtsform stark vermissen? Dies konnten wir alle während der Coronapandemie selbst erfahren. Oft stehen im Distanzunterricht fachliche Dinge zu 100% im Fokus: Die Lehrkraft konzentriert sich auf das Wesentliche – und das ist für viele nun mal der fachliche Aspekt. Das E-Learning-Format und die Beziehungsarbeit scheinen im Widerspruch zu stehen. Aber das muss nicht sein. Beziehungsarbeit kann auch im E-Learning gepflegt werden. Erscheint es im Rahmen einer Videokonferenz mit Lernenden nicht wichtiger, gemeinsam ein Geburtstagslied zu singen, als sich ausschließlich mit Zahlen oder anderen fachlichen Gegebenheiten auseinanderzusetzen?

Warum ist die Pflege dieser Beziehungsarbeit in jedem Unterrichtsformat von unabdingbarer Bedeutung? Schon aus der Hattie-Studie wissen wir, dass für den Lernerfolg im Wesentlichen die Lehrkraft verantwortlich ist. Es wird u. a. empirisch belegt, dass neben den didaktischen und methodischen Kompetenzen der Lehrperson die Beziehung zu den Lernenden von zentraler Relevanz ist. Kinder sind keine Lernmaschinen. Das Nürnberger Trichtermodell zum Lernen ist aus guten Gründen längst Vergangenheit und wenn man bei den Lernenden etwas erreichen will, funktioniert dies nur über die Beziehungsebene. Diese stellt die Basis für jedes effektive Lernen dar. Kennen Sie noch die sog. „fachidiotische Lehrkraft“? Sie beherrscht den Stoff des Fachs perfekt und erreicht ca. 0% der Kinder. Ohne eine adäquate Beziehungsarbeit lassen sich Lernerfolge kaum oder gar nicht erzielen. Die Kompetenz, einen Lerngegenstand zu vermitteln, reicht alleine nicht aus. Schülerinnen und Schüler wollen gesehen werden, brauchen die Anerkennung, den Respekt und die Aufmerksamkeit der Lehrkraft. Wenn Kinder den Eindruck haben, dass sich eine Lehrkraft für sie interessiert und um sie kümmert, ist der Umgang im Unterricht deutlich unkomplizierter. Vermittlung findet also, sportlich betrachtet, immer über einen Doppelpass statt. Die beiden Spielenden sind die Lehrkraft-Lernende-Beziehung und die Lehrkraft bzw. der Inhaltsstoff. In der Schule geht es um Menschen. Schulisches Lernen findet daher stets auf einer Sach- und Beziehungsebene statt.

Für die Pflege der Beziehungsarbeit finden Sie im Folgenden zahlreiche Anregungen und ich hoffe, dass Sie bei der Umsetzung viel Spaß und Erfolg haben.



★ Morgenrituale in der Videokonferenz

Rituale sind wiederkehrende Elemente im Unterricht. I. d. R. beginnt der Unterricht mit einem Morgenritual. Dazu gehört z. B. die Begrüßung oder die Nachfrage bei den Schülerinnen und Schülern nach deren Befinden bzw. Erlebnissen vom Wochenende. Rituale geben Ihrer Lerngruppe Struktur, Sicherheit, Orientierung und fördern das Miteinander und die Beziehung zu Ihnen. Diese Rituale können in Teilen auch in das E-Learning involviert werden.

① Wie geht es euch?

Mit der Frage „Wie geht es euch?“ zeigen Sie, dass Sie sich für Ihre Schülerinnen und Schüler interessieren.

Die Kinder können z. B. freiwillig mit einem Emoji im Chat der Videokonferenzsoftware antworten. Alternativ oder ergänzend könnten die Kinder auch verbal erläutern, wie es ihnen geht und ggf. erklären, warum es ihnen so geht.



② Was mir gerade im Kopf herumschwirrt

Die Schülerinnen und Schüler können vorab den Arbeitsauftrag bekommen, dass sie ihre aktuellen Gedanken und Gefühle darstellen sollen. Dazu können sie ihren eigenen Kopf fotografieren, Gedankenblasen hinzufügen und ihre Gedanken stichpunktartig hineinschreiben oder malen. Sie können alternativ auch einen beliebigen/abstrakten Kopf mit Gedankenblasen vorgeben um die Aufgabe zu vereinfachen.

In der Videokonferenz können die Schülerinnen und Schüler dann **freiwillig** ihr erstelltes Bild zeigen und gerne auch erläutern.

③ Schülerinnen und Schüler in ihrer Herkunftssprache begrüßen

Schülerinnen und Schüler anderer Herkunft können sich wertgeschätzt fühlen, wenn Sie sie in ihrer Muttersprache begrüßen. Das könnte auch für die Mitschülerinnen und Mitschüler interessant und abwechslungsreich sein.

Mit Übersetzungsprogrammen wie dem Google® Translator (<https://translate.google.de/>) lassen sich nahezu alle Begrüßungssätze in die jeweilige Zielsprache übersetzen.



★ Spiele

Der Einsatz von Spielen ist eine gute Gelegenheit, um an der Beziehung zu den Kindern zu arbeiten. Im gemeinsamen Spiel wird zusammen gelacht, sich geärgert, sich näher kennengelernt und Spannung sowie gleichzeitig Entspannung erzeugt. Die gesamte Klasse arbeitet nicht in der klassischen Lernsituation, sondern kann deutlich entspannter und mit weniger Druck zusammen agieren. Spiele können an dieser Stelle auch im E-Learning-Bereich sinnvoll integriert werden. Nachfolgend werden einige Beispiele für Spiele aufgezeigt.

① Quiz-Show

Mithilfe von Kahoot! (<https://kahoot.it/>) und Quizlet (<https://quizlet.com/de>) können Sie Quizfragen kostenfrei mit den jeweiligen Apps bzw. der browserbasierten Anwendung erstellen. Es wird ein spielerischer Wettbewerb erzeugt. Die Schülerinnen und Schüler können aus der Ferne die Fragen beantworten, erhalten eine Rückmeldung und die Lehrkraft kann sich eine entsprechende Auswertung ansehen. Inhaltlich können diese beiden Tools sowohl zum Lernen von fachlichen Fragestellungen als auch von Inhalten, die das intensivere Kennenlernen ermöglichen bzw. vertiefen, eingesetzt werden.



② Lieferservice

Spaß, Wettbewerb und körperliche Bewegung werden durch das „Lieferservice-Spiel“ in Ihren digitalen Unterricht bzw. in die Videokonferenz integriert. Die Lehrkraft gibt Anweisung über die Eigenschaften von beispielsweise drei Gegenständen, die die Lernenden in ihrem Haus suchen und vor die Kamera halten sollen. Wer zuerst die Gegenstände in die Kamera hält, hat gewonnen. Das könnten z. B. drei Gegenstände sein, die eine vorgegebene gleiche Farbe haben, mit dem gleichen Buchstaben beginnen oder zu einem gemeinsamen Themengebiet (z. B. Sport) gehören.

③ Mini-Yoga – Wir erstellen eine gemeinsame Kür

Das Spiel „Mini-Yoga“ kann ebenso wie „Lieferservice“ innerhalb einer Videokonferenz für Bewegung, Spaß und Steigerung der Merkfähigkeit sorgen. Es basiert auf der Grundphilosophie des Spiels „Ich packe meinen Koffer“. Das erste Kind macht eine einfache Bewegung vor der Webcam vor. Das zweite Kind macht diese Bewegung nach und fügt eine weitere einfache Bewegung hinzu. Zum Schluss entsteht eine gemeinsame Klassen-Choreografie.



④ Wie wurde der Ton erzeugt?

Im Rahmen einer Videokonferenz stellt ein Schüler bzw. eine Schülerin die eigene Webcam aus, das Mikrofon bleibt dabei an. Mithilfe eines oder mehrerer Gegenstände erzeugt er bzw. sie einen oder mehrere Töne (z. B. ein Kugelschreiber-Klicken). Die anderen Mitglieder der Lerngruppe müssen den Gegenstand erraten, mit dem der Ton erzeugt wurde.

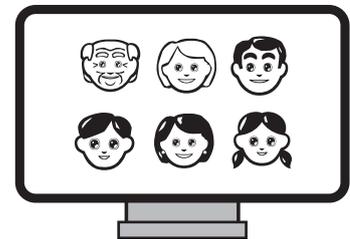
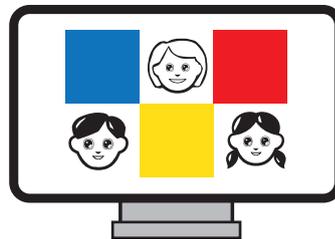
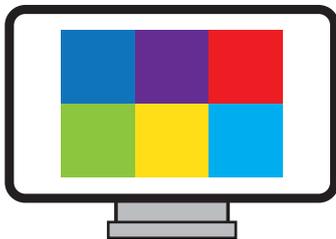


⑤ Die Klasse deckt sich auf

Das Spiel eignet sich innerhalb einer Videokonferenz als Morgenritual, zum Kennenlernen oder auch einfach nur zum Spaß haben. Alle Schülerinnen und Schüler decken dazu mit einem farbigen Klebezettel (ggf. mit etwas Abstand) oder einer Folie ihre Kamera ab. Dadurch entsteht schon ein buntes und i.d.R. immer anderes Muster. Die Lehrkraft trifft anschließend verschiedene Aussagen und jede Person, auf die die jeweilige Aussage zutrifft, deckt ihre Kamera wieder auf. Dies wird solange durchlaufen, bis alle Kacheln aufgedeckt sind.

Mögliche Fragen können sein:

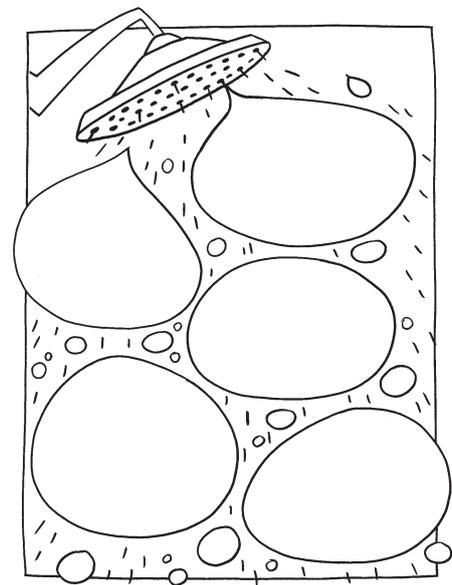
- Wer hat braune Haare?
- Wer ist gestern Abend spät ins Bett gegangen?
- Wer hat gestern kein Fleisch gegessen?
- ...



★ Mein toller Mitschüler/meine tolle Mitschülerin

Warum sich nicht einfach mal gegenseitig eine warme Dusche geben und positive Komplimente verteilen? Oft konzentriert man sich auf negative Eigenschaften des Gegenübers oder kritisiert ihn, weil man sich über Verhaltensweisen oder über das Gesagte geärgert hat. Jetzt mal umgekehrt: Alles raus, was der Wahrheit entspricht und einen positiven Charakter hat!

Die Lehrkraft teilt dazu die Klasse in Pärchen ein (alternativ können sich die Pärchen auch selbst suchen). Jede Gruppe erhält den Arbeitsauftrag, eine Nachricht (z. B. per E-Mail) an den Mitschüler bzw. die Mitschülerin zu schreiben, in der formuliert wird, was er bzw. sie an der anderen Person schätzt. Ggf. kann der Inhalt der E-Mails in einer Videokonferenz der Lerngruppe vorgelesen werden. Die Lehrkraft sollte den Inhalt aber vorab lesen.



Folgende Leitfragen bzw. Anweisungen können zielführend sein:

- Was findest du an deinem Mitschüler/an deiner Mitschülerin gut?
- Warum bist du gerne mit deinem Mitschüler/mit deiner Mitschülerin zusammen?
- Was kann er/sie besonders gut?
- Was für tolle Erlebnisse hattest du mit deinem Mitschüler/mit deiner Mitschülerin?



★ Mehr von den einzelnen Schülerinnen und Schülern erfahren



Beziehungsarbeit wird zwischen den Lernenden sowie zwischen Lerngruppe und Lehrkraft u. a. durch Interesse und Austausch intensiviert, beispielsweise durch Erfragen von Lieblingsliedern, -serien, -filmen oder -büchern. Das sind Themen, die die Schülerinnen und Schüler bewegen. Zeigen Sie ihnen, dass Sie Interesse daran haben. Dies führt gleichzeitig auch zu einer praktizierten Wertschätzung.

Folgende Arbeitsaufträge können zielführend sein:

- Worum geht es genau in deinem Lieblingsbuch, Film ...?
- Warum gefällt dir dieses Buch, diese Serie ...?
- Was ist das Besondere an deiner Lieblingsband ...?

Die Ergebnisse können u. a. wie folgt dokumentiert werden:

- Erstelle eine Wordvorlage mit passenden Bildern und Beschreibungen.
- Fertige einen Audiopodcast an.
- Erstelle einen Stop-Motion-Film. Stelle ihn in einer Videokonferenz vor.
- ...



★ Die Klasse zu einer Challenge anregen¹

Orte des Miteinanders zu schaffen, ist eine Möglichkeit, um die Beziehungsarbeit untereinander zu verbessern. Die Schülerinnen und Schüler können sich als Teil einer Gemeinschaft fühlen. Die Challenge kann z. B. in kommunikativer Partnerarbeit durchgeführt werden, um die Herausforderung gemeinsam zu meistern. Dabei können Erfahrungen und Ergebnisse ausgetauscht werden.

Beispiele für eine Challenge könnten sein:

- Wasser sparen
- Mitschüler und Mitschülerinnen anrufen, um Komplimente zu machen
- Gesunde Ernährung
- Sport-/Fitnessprogramm
- ...

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ergebnisse und Erfahrungen

- in einer Videokonferenz erläutern.
- in einem Stop-Motion-Film darstellen.
- ...



¹ Vgl. hierzu auch Reflexionsblatt zur Challenge für Schülerinnen und Schüler.



Folgende Leitfragen bzw. Arbeitsaufträge können hilfreich sein:

- Was möchtest du in deiner Challenge machen?
- Warum möchtest du diese Challenge durchführen? Was erhoffst du dir davon?
- Hattest du Probleme während der Challenge?
- Am Ende der Challenge: Was habt ihr erreicht?

★ Den Arbeitsplatz in der Videokonferenz individuell gestalten

An seinem Arbeitsplatz soll man sich wohlfühlen. Im „normalen“ Unterricht wird durchaus viel Wert auf die Klassenraumgestaltung gelegt, weil man weiß, dass sie u.a. für eine positive Atmosphäre, Lernerfolg und für den pädagogischen Prozess verantwortlich ist. Als digitale Alternative kann man beispielsweise bei zahlreichen Videokonferenztools den Hintergrund auswählen bzw. diverse Hintergrundbilder hochladen.

Impulse für eine (Hintergrund-)Bild-Wahl:

- Wo möchtest du gerne deinen nächsten Urlaub verbringen?
- Welcher Farbton wirkt beruhigend auf dich?
- In welcher Atmosphäre kannst du dich gut konzentrieren?
- ...

★ Feedbackmethoden für den eigenen Unterricht

Demonstrieren Sie Ihren Schülerinnen und Schülern, dass Sie Wert auf ihre Meinung zur Unterrichtsverbesserung legen – gerade auch im E-Learning-Format. Wenn sich die Lerngruppe ernst genommen fühlt und die Lernenden merken, dass Sie den Unterricht auf deren Bedürfnisse abstimmen, führt dies zu einer höheren Unterrichtsmotivation und dadurch zu einem größeren Lernerfolg.

Für Feedbackmethoden existieren zahlreiche kostenfreie und nützliche Apps bzw. webbasierte Onlinetools. Hier eine kleine Auswahl:

① Mentimeter

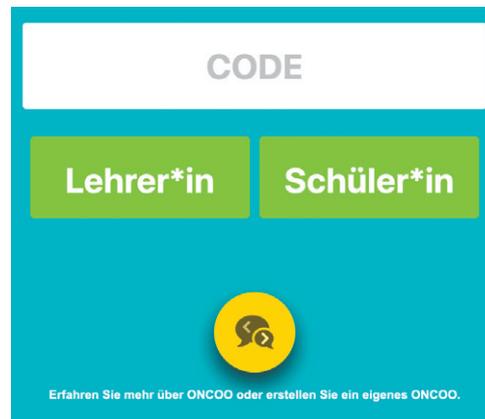
Eine Möglichkeit ist, die App „Mentimeter“ bzw. die Internetseite www.mentimeter.com auszuwählen. Die Anwendung ist kostenfrei und kann trotz englischer Sprache sehr leicht erstellt werden. Selbstverständlich können Sie sämtliche Fragen und Antwortmöglichkeiten auf Deutsch eingeben. Nach der Anmeldung werden von Ihnen verschiedene Fragen kreiert. Die Auswertungsform (unterschiedliche Diagramme) kann ausgewählt werden und am Ende wird ein Code erzeugt. Wenn Sie diesen Code an Ihre Klasse weitergeben, können alle an der Umfrage teilnehmen und in Echtzeit das aktuelle Abstimmungsergebnis sehen. Die App eignet sich im Wesentlichen für Schülerinnen und Schüler ab Klasse 4.



② Oncoo

Ohne Registrierung können Sie mithilfe von Oncoo u.a. eine Zielscheibenabfrage für Ihren Unterricht erstellen. „Oncoo“ bedeutet „Online Cooperation“.

Nach Eingabe der Internetadresse www.oncoo.de drücken Sie auf den gelben Kreis, um eine eigene Abfrage zu erstellen.



Anschließend wählen Sie das Zielscheibenformat ganz rechts aus.



Nun geben Sie die gewünschten Beurteilungsaspekte ein.

