

Tipps und Tricks zur Aktivierung im Online-Unterricht

Autorinnen: Kristina Augst (RPI Darmstadt), Julia Gerth (RPI Fritzlar) und Anita Seebach (RPI Frankfurt)

Der virtuelle Klassenraum ist, auch nach über einem Jahr der Pandemie, immer noch ein ungewohnter Raum, sowohl für Lehrkräfte aber auch für Schüler*innen. Als besondere Herausforderung erweist sich die Aktivierung der Lernenden und das gemeinsame Gespräch. Die folgenden Fragen und Antworten versuchen Hilfestellung zu geben, wie Schüler*innen im Online-Unterricht aktiviert werden können und somit eine Art „Klassenraumgefühl“ entstehen kann, das Gespräche und Austausch ermöglicht.

1. Wie motiviere ich Schüler*innen ihre Kamera einzuschalten?

Der Online-Unterricht wird durch die Tatsache erschwert, dass Schüler*innen ihre Kamera nur ungern oder gar nicht einschalten. Dies trifft besonders auf Jugendliche in der Pubertät zu. Bevor man versucht, die Schüler*innen zu motivieren, die Kamera einzuschalten, sollte man sich klar machen, warum die Jugendlichen zögerlich sind. Gründe für das Ausschalten der Kamera sind die ungewohnte Lernumgebung (Zeigen des eigenen Zuhauses), fehlendes Datenvolumen oder auch das ständige Betrachten des eigenen Bildes.

Tipps:

- Sichere Lernumgebung schaffen: Regeln einführen, z.B. dass niemand Screenshots machen darf. Für den Hintergrund kann ein Weichzeichner oder ein Foto verwendet werden. Am einfachsten ist es aber, wenn sich die Schüler*innen vor eine weiße Wand setzen.
- Aktivierende Spiele einsetzen: Das Einschalten der Kamera kann als „Werkzeug“ im Unterricht verwendet werden und eignet sich gut für kurze Abfragen und Positionierungen. Oftmals bleibt die Kamera im Anschluss einfach an. Weitere Beispiele für Energizer und aktivierende Spiele finden Sie in unserem Padlet „Energizer“ im Kapitel 5 dieses Infos. https://padlet.com/RPI_Gruppe_1/Energizer
- Regeln aufstellen wie z.B. jeder macht mindestens einmal am Anfang seine Kamera an, immer vier Personen

müssen die Kamera anhaben, die Kamera wird immer bei Gruppenarbeiten angestellt oder die jeweils Sprechenden schalten ihre Kamera an usw.

2. Wie schaffe ich es, online in Kontakt mit den Schüler*innen zu kommen?

Eine der Schwierigkeiten im Distanzlernen ist, dass die Sozialkontakte zwischen Lehrenden und Schüler*innen, aber auch unter den Schüler*innen selbst stark reduziert sind. Die klassischen Pausengespräche und auch das kurze Gespräch im Unterricht sind kaum möglich. Gerade im RU sind aber Kommunikation und das Lernen in Beziehung wichtig. Für den Unterricht selbst sollte die Regel „Beziehungsarbeit geht vor Technisierung“ gelten. Grundvoraussetzung ist dabei, dass alle Schüler*innen zu den Online-Sitzungen erscheinen. Ist dies nicht der Fall, sollte die Lehrkraft persönlichen Kontakt herstellen.

Tipps:

- Gespräche vor dem Beginn der Online-Stunde ermöglichen. Wenn Lehrkräfte 5-10 Minuten vor Beginn im Meeting sind, bietet sich oft auch Raum für persönliche Gespräche.
- Einstiegsrunden gestalten, um Raum für Aktuelles zu geben z.B. mit einer kurzen Abfrage wie es den Schüler*innen geht (über Emojis möglich) und der Möglichkeit einzelner zu Wort zu kommen, von Lernerfolgen und Schwierigkeiten etc. zu berichten.

- Austausch in Kleingruppen und Gruppenchats ermöglichen.
- Regelmäßiges persönliches Feedback durch Lehrkräfte und Lernende einbauen.
- Lerntagebücher erstellen lassen.
- Gemeinschaftsfördernde Spiele und Übungen einbauen (vieles, was in der Präsenz geht, lässt sich auf den Online-Unterricht übertragen). Weitere Ideen finden sich auf unserem Padlet (siehe Kapitel 5 dieses Infos: https://padlet.com/RPI_Gruppe_1/Energizer)
- Große Gruppen sollte man auch im reinen Distanzlernen halbieren, um mehr (Gesprächs-) Zeit für die einzelnen Schüler*innen zu schaffen.

3. Wie schaffe ich es, die Schüler*innen zur mündlichen Mitarbeit anzuregen?

Stille macht sich in vielen Online-Stunden breit, die mündliche Mitarbeit ist stark reduziert, oft hält die Lehrkraft einen Monolog. Es gibt ein paar Tricks, um Schüler*innen zum Reden zu bringen.

Mitarbeit und Kommunikation ohne Worte:

- mit dem Abkleben oder Zuhalten der Kamera kann Zustimmung oder Ablehnung signalisiert werden.
- gleiches geht auch mit Daumen hoch oder Daumen runter.
- virtuelle Raumaufstellung: mit der Anzahl der gezeigten Finger lässt sich eine Skalierung zu bestimmen Fragen oder Themen vornehmen. Fünf Finger bedeutet dann z.B. volle Zustimmung.
- Eintragen in einer Skala auf dem Whiteboard oder einer vorher konzipierten PP-Folie.

Schriftliche Kommunikation:

- kann über den Chat erfolgen. Der Vorteil der Chatkommunikation ist, dass gleichzeitig viele schreiben können und die Eintragungen nacheinander erfolgen.
- auf dem Whiteboard. Hier können Antworten sortiert bzw. geclustert werden.
- Auf einer vorher konzipierten PP-Folie, die schon Fragen enthalten kann.

Mündliche Kommunikation:

- direkte Ansprache von einzelnen Schüler*innen. Offene Formulierungen funktionieren im digitalen Unterricht nicht in der gleichen Weise wie im präsentischen.
- spielerisch zu Beginn der Stunde: bis zwanzig zählen. Die Lerngruppe muss ohne sich abzustimmen oder ins Wort zu fallen eine/r nach der/dem anderen bis zu einer festgelegten Zahl zählen. Wenn sich zwei ins Wort fallen, muss wieder von vorne begonnen werden.
- vorher festlegen, wer eine bestimmte Aufgabe erledigen muss wie z.B. das Zusammenfassen eines Textes / Vortrages. So kann sich die Person vorbereiten. Über Bildschirmteilung wird das eigene Ergebnis präsentiert und mündlich kommentiert.
- Meldekette: die Schüler*innen nehmen sich bei einem Gespräch gegenseitig dran.
- mündliche Kommunikation in Kleingruppen verlagern.

4. Welche Regeln sollte man für die Zusammenarbeit im digitalen Raum aufstellen?

Regeln erleichtern nicht nur im Klassenraum die Zusammenarbeit. Auch für das Arbeiten im virtuellen Raum sind sie hilfreich und geben den Schüler*innen Sicherheit. Daher sollte man Regeln für den digitalen Raum aufstellen.

Grundlegende Regeln:

- Mikrofon stummschalten, außer man möchte etwas sagen.
- Regeln zur Kameranutzung treffen (siehe 1.).
- Screenshots und Mitschnitte sind verboten.
- Evtl. Hilfsmoderator festlegen, der hilft Fragen und Meldungen zu verwalten. Dieser kann jede Stunde wechseln.
- Regeln für Wortmeldungen festlegen ("Hand heben")
- Transparenz für die Organisation schaffen: Wo finde ich Arbeitsblätter / Aufgaben? Wie erfolgt die Abgabe? Welcher Zeitraum steht zur Verfügung?
- Wie und wozu wird der Chat genutzt?

5. Welche aktivierenden Tools und Methoden eignen sich für den Unterricht?

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten die Schüler*innen zu aktivieren. Ohne großen Aufwand können aktivierende „Energizer“ zu Beginn der Stunde, aber auch zwischendurch eingebunden werden. Eine Zusammenstellung unterschiedlicher Energizer mit Bewegung, zum Spielen, mit und ohne Kamera finden Sie auf unserem Padlet: https://padlet.com/RPI_Gruppe_1/Energizer

Darüber hinaus gibt es einige empfehlenswerte Tools, die gut in den Online-Unterricht eingebunden werden können. Exemplarisch möchten wir Ihnen drei Tools vorstellen, die auch den Vorgaben der DSGVO entsprechen:

Oncoo: <https://www.oncoo.de>

Oncoo ist eine internetbasierte Plattform, die mehrere Tools zum kollaborativen Arbeiten vereint. Neben Placemats bietet Oncoo eine digitale Kartenabfrage, ein Helfersystem, ein Lerntempoduell oder eine Zielscheibe zur Meinungsumfrage. Die Tools sind ohne Registrierung nutzbar und funktionieren auf unterschiedlichen Endgeräten (PC, Laptop, Tablet, Smartphone).

ZUM-Pad: <https://zumpad.zum.de/>

ZUM-Pad ist ein Etherpad auf dem mehrere Personen gleichzeitig an einem Dokument schreiben können. Die Beiträge sind farblich gekennzeichnet, so dass sich Beiträge zuordnen lassen. Dieses Tool eignet sich zum Einstieg für ein gemeinsames Brainstorming, aber auch zum Sammeln von Unterrichtsergebnissen, z.B. aus Gruppenarbeiten.

LearningApps: <https://learningapps.org/about.php>

Die Plattform ermöglicht es Lehrer*innen und Schüler*innen mit wenig Aufwand unterschiedliche interaktive Übungen zu erstellen. Eine Reihe von Vorlagen für Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Fragen, freie Textantworten oder unterschiedliche Lernspiele erleichtert die Erstellung neuer Übungen. Ein großer Materialpool an vorhandenen Apps kann genutzt, eingebunden oder kopiert und weiterbearbeitet werden.

6. Wie schaffe ich Räume zum Innehalten?

Das Innehalten und zur Ruhe kommen stellt gerade im digitalen Unterrichtsgeschehen eine besondere Herausforderung dar. Bewusst gestaltete Phasen zur Besinnung bieten den Schüler*innen die Möglichkeit, ganzheitlich und mit allen Sinnen die eigenen Gefühle und Gedanken wahrzunehmen. Sie können als kleine Ruheinseln für Zwischendurch oder als festes Ritual in den digitalen RU eingebunden werden. In unserem Materialpool finden Sie unterschiedliche Anregungen zum Ankommen in der Ruhe mit Bildern, Musik, Psalmen oder Bibelversen. <https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/bereiche/>

[rpi-arbeitsbereiche/grundschule/achtsamkeitsuebungen-nicht-nur-in-krisezeiten](https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/bereiche/rpi-arbeitsbereiche/grundschule/achtsamkeitsuebungen-nicht-nur-in-krisezeiten)

Weitergehende Hinweise und Hilfen finden sich auf folgenden Seiten:

Padlet zu „Strategien im digitalen RU“:

https://padlet.com/RPI_Gruppe_2/digitaler_RU

E-Book zu „Hybrider Unterricht in Zeiten von Corona und danach“: <https://visual-books.com/hybrid-unterricht-101/>

7. Unterstützungsangebote des RPI der EKKW und der EKHN

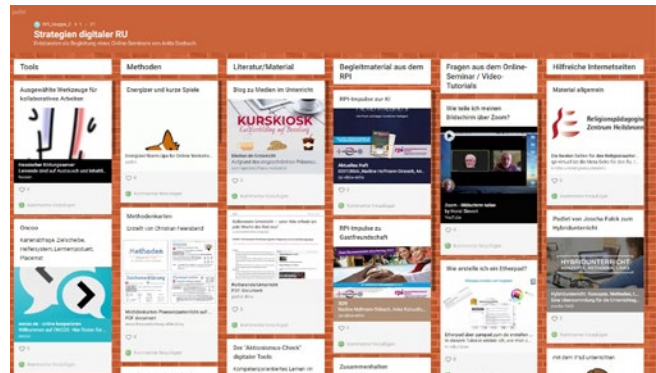
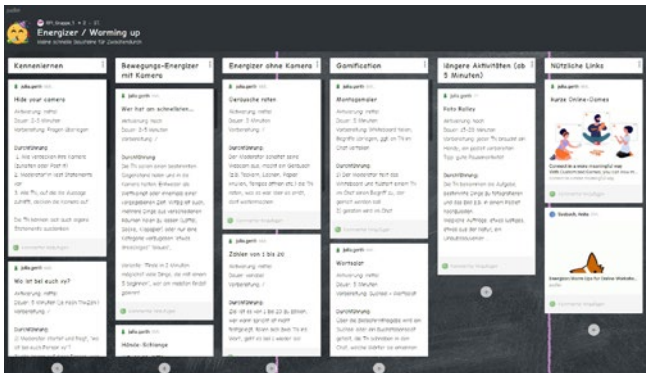
Padlet „Energizer“

https://padlet.com/RPI_Gruppe_1/Energizer



Padlet: „Strategien digitaler RU“

https://padlet.com/RPI_Gruppe_2/digitaler_RU



3

RPI Materialpool Grundschule

<https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/home/bereiche/rpi-arbeitsbereiche/grundschule/achtsamkeitsuebungen-nicht-nur-in-krisezeiten>



Impressum

Herausgeber: Religionspädagogisches Institut der EKKW und der EKHN
Rudolf-Bultmann-Straße 4, 35039 Marburg
Layout: Ralf Kopp, Darmstadt · www.ralfkopp.biz
Eigendruck
v.i.S.d.P.: Uwe Martini, Direktor

Das RPI der EKKW und der EKHN veröffentlicht dieses Material als „Open Educational Resources“ unter der Creative-Commons-Lizenzierung BY-NC-SA (Namensnennung – nicht Kommerziell) veröffentlicht:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

