

DIGITAL

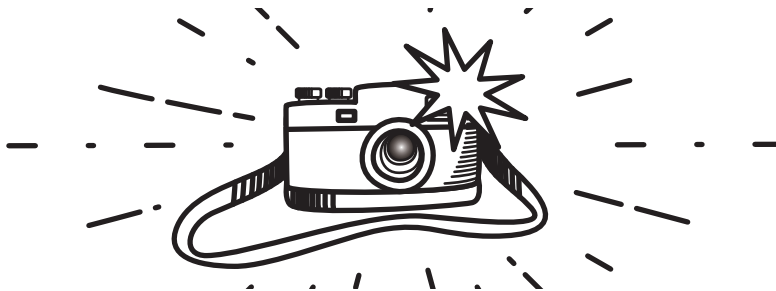
Methode: Blitzlicht

Die Methode

Die Methode eignet sich zum Einstieg oder zum Abschluss einer Unterrichtseinheit, um Stimmungs- und Meinungsbilder in der Klasse aufzugreifen. Auch in der digitalen Variante kann das Blitzlicht in einer schnellen mündlichen Runde oder schriftlich durchgeführt werden. Die schriftliche Fixierung hat den Vorteil, dass Aussagen dokumentiert werden und als Grundlage für eine spätere Diskussion dienen können. Sie können das digitale Blitzlicht entweder in einem Videokonferenzsystem oder im Präsenzunterricht durchführen.

Didaktisches Ziel

Neben dem Einblick in eine Stimmungslage, fördert die Methode Blitzlicht kurze, spontane Meinungsäußerungen und trägt zur Verbesserung der Kommunikation in einer Lerngruppe bei. Darüber hinaus wird gesichert, dass alle Schüler*innen „zu Wort“ kommt.



Ablauf

- › Für ein mündliches Blitzlicht im Videokonferenzsystem bitten Sie zuerst einmal alle Schüler*innen ihre Kamera und ihr Mikrofon auszustellen. Nun stellen Sie eine Frage oder äußern ein Statement, auf das sich die Schüler*innen beziehen.
- › Geben Sie kurz Zeit, um sich eine Antwort auf die Frage zu überlegen, beziehungsweise sich zu positionieren. Für das bessere Verständnis schreiben Sie die Frage oder das Statement am besten auch noch einmal in den Chat.
- › Lassen Sie reihum alle Schüler*innen zu Wort kommen. Beginnen Sie mit freiwilligen Wortmeldungen. Dazu können die Schüler*innen, die etwas sagen möchten, ihr Kamerabild und ihr Mikrofon anschalten. Alternativ können sie die Antworten auch in den Chat schreiben lassen.
- › Sollte es nach der ersten Runde noch weiteren Gesprächsbedarf geben, kann dies durch die Funktion „Handzeichen“ im jeweiligen Videokonferenztool angemeldet werden.
- › Alternativ können Sie anstatt eines mündlichen Blitzlichts auch eine digitale Wortwolke erstellen. Es stehen Ihnen dazu unterschiedliche Plattformen zur Verfügung, mit denen man Wortwolken kollaborativ erstellen kann.

Methodeninfo



10–15 Min.



10–30 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten

Integrieren

Auswerten

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



App: Mentimeter

DIGITAL

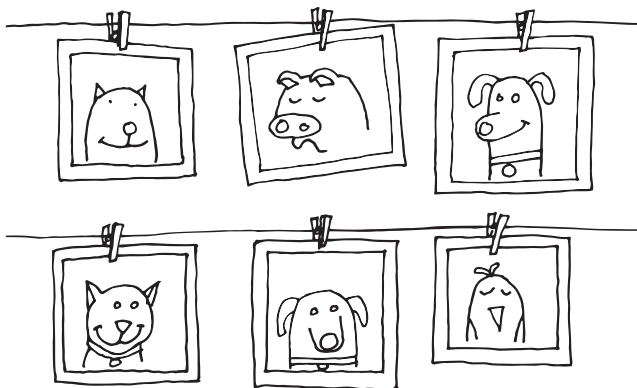
Methode: Lernleine

Die Methode

Mit kollaborativen Timeline-Tools wie beispielsweise der Padlet-Timeline lässt sich die Methode der Lernleine ganz einfach digital umsetzen. Durch Kopieren des Links können alle Schüler*innen gleichzeitig auf die Timeline zugreifen und dort ihre Bilder anpinnen.

Didaktisches Ziel

Die Lernleine bietet sich an, um über eine Aktivität mit den Schüler*innen ins Gespräch zu kommen. Bringen die Schüler*innen eigene Bilder mit, haben sie auch einen hohen emotionalen Bezug und sind somit motiviert, ihre Bedürfnisse zu kommunizieren.



Ablauf

- > Geben Sie den Schüler*innen die Aufgabe, im Netz nach Bildern zu einem bestimmten Thema zu suchen und diese abzuspeichern.
- > Teilen Sie in der Videokonferenzenplattform den Link zur digitalen Lernleine.
- > Die Schüler*innen haben nun die Möglichkeit, ihre Fotos an die Leine zu pinnen. Bitten Sie darum, kurz zu erzählen, um wen es sich handelt und warum sie dieses Bild gewählt haben. Alternativ können die Schüler*innen diese Informationen auch direkt unter das angepinnte Foto schreiben.
- > Alternativ können Sie das Bildmaterial auch schon vorab an der digitalen Lernleine anpinnen. Dazu können die Schüler*innen ihre Bildvorschläge im Vorfeld an Sie schicken. Bitten Sie die Schüler*innen, zu einem Bild ihrer Wahl 2 bis 3 Sätze zu sagen.

Methodeninfo



15–20 Min.



10–35 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten
Integrieren
Auswerten

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



Digitale Pinnwand:
Padlet

DIGITAL

Methode: Escape Room

Die Methode

Die Methode Escape Room für den Unterricht basiert auf den Escape Games, bei denen Menschen in einem Raum eingeschlossen werden, aus dem sie sich in vorgegebener Zeit befreien sollen. Im schulischen Kontext lösen die Schüler*innen eine Reihe von Rätseln. Die Methode kann entweder im Klassenzimmer oder in Videokonferenzen durchgeführt werden.

Didaktisches Ziel

Der hohe Spaßfaktor motiviert die Schüler*innen, sich lange mit einer Thematik zu befassen und sich dabei selbstständig Wissen anzueignen. Dies führt zu großen Erfolgserlebnissen. Der kollaborative Charakter von Escape Rooms erfordert eine hohe soziale Kompetenz und fördert den Teamgeist und den respektvollen Umgang miteinander.



Ablauf

- > Bereiten Sie Ihren Escape Room vor. Laden Sie die digitalen Arbeitsblätter (https://fb.tipp.fm/3323_Unterrichtsmaterial_Medienwelten.htm) auf die Lernplattform, mit der Sie arbeiten.
- > Erklären Sie den Schüler*innen ausführlich, wie die Arbeitsphase ablaufen wird. Legen Sie kleine Arbeitsgruppen fest, die in ihrer Leistungsstärke in etwa ausgeglichen sind. Teilen Sie den Arbeitsgruppen die beiden Rätsel (Arbeitsblätter 1–4 und 5–8) zu und bitten Sie darum, diese zu öffnen oder herunterzuladen.
- > In den Videokonferenzen können Sie sogenannte Break-Out-Sessions (Gruppenräume) einrichten, denen Sie die Schüler*innen zuweisen. Alternativ können die Arbeitsblätter auch in Einzelarbeit oder als Hausaufgabe bearbeitet werden.
- > Lassen Sie den Schüler*innen nun Zeit, um sich mit den Rätseln zu befassen. Versuchen Sie die Phase möglichst lange laufen zu lassen. Die Schüler*innen sollen sich selbst organisieren und die Rätsel im Team lösen.
- > Sollten Sie die Schüler*innen in Gruppen eingeteilt haben, die unterschiedliche Aufgaben gelöst und Themen bearbeitet haben, bauen Sie eine Abschlussphase ein, in der die Ergebnisse vorgestellt und verglichen werden.

Methodeninfo



30–50 Min.



2–35 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten

Integrieren

Auswerten

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



Arbeitsblätter

DIGITAL

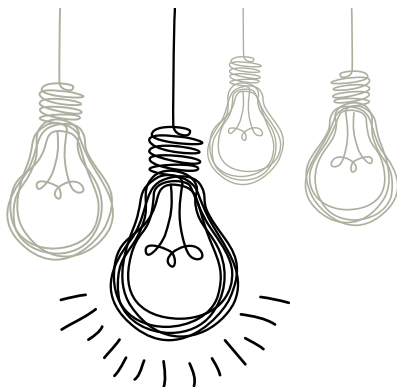
Methode: Brainstorming

Die Methode

Das digitale Brainstorming kann idealerweise auf einem virtuellen Whiteboard erstellt werden. Die Methode eignet sich besonders gut als Stundeneinstieg oder Einführung in ein neues Thema, um das Vorwissen und die Kreativität der Schüler*innen zu aktivieren. Bei einem Brainstorming kommen nach Möglichkeit alle zu Wort.

Didaktisches Ziel

Die Kreativitätstechnik Brainstorming ermöglicht einen schnellen Einstieg in ein Thema. Die spontane und offene Äußerung vieler Schüler*innen fördert das kreative und assoziative Denken sowie das Kommunikationsgeschick. Die anschließende Analyse des Ergebnisses schult die analytische Fähigkeit. Da während der Kreativitätsphase keine Kritik an Wortmeldungen geäußert werden darf, lernen die Schüler*innen Toleranz gegenüber anderen.



Ablauf

- › Verabreden Sie sich mit Ihren Schüler*innen in einem Videokonferenzsystem. Nennen Sie das Thema, zu dem das Brainstorming stattfindet. Dies kann ein Begriff, ein Zitat oder ein anderer Input sein.
- › Sagen Sie Ihren Schüler*innen, dass Sie nun gemeinsam in einem anderen Tool Begriffe dazu sammeln werden. Posten Sie dafür den entsprechenden Link der Seite im Chat. Geben Sie den Schüler*innen kurz Zeit, um sich Gedanken zum Thema zu machen.
- › Bitten Sie die Schüler*innen ihre Ideen auf das digitale Whiteboard zu schreiben. Achten Sie darauf, dass keine Wertungen vorgenommen oder Beiträge von anderen gelöscht werden. Alle Ideen können frei geäußert werden. Auch die unwahrscheinlichsten Assoziationen sollten zunächst aufgenommen werden. In dieser Phase der Methode gilt: Quantität vor Qualität.
- › In einer kurzen Abschlussrunde können die Aussagen kategorisiert, geordnet und bewertet werden. Nutzen Sie dafür die Verschiebe- und Ausschneidewerkzeuge des digitalen Whiteboards. Die im Brainstorming gesammelten Ideen dienen als Grundlage für die folgenden Unterrichtsphasen und können zur Orientierung als Datei abgespeichert werden.

Methodeninfo



05–50 Min.



15–30 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten
Integrieren
Auswerten

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



Digitales Whiteboard

DIGITAL

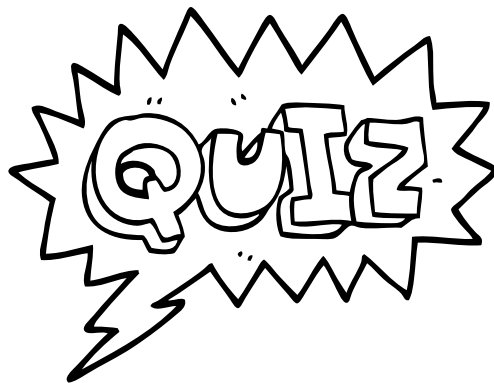
Methode: Vier Ecken

Die Methode

Die Vier-Ecken-Methode ist eine aktivierende Methode, die sich für Diskussionsanregungen, Feedbackrunden und zum Einholen von Meinungsbildern eignet. Die Schüler*innen positionieren sich entsprechend den gestellten Fragen, in dem sie auf eine von vier vorgeschlagenen Antwortmöglichkeiten klicken. Dazu werden die entsprechenden Antwortmöglichkeiten im jeweiligen digitalen Tool vorbereitet. Sie können diese Methode entweder im Klassenraum oder über eine Videokonferenz durchführen.

Didaktisches Ziel

Die Vier-Ecken-Methode ist gruppenorientiert und bringt Bewegung ins Klassenzimmer. Die Positionierungen der Schüler*innen bieten thematische Gesprächsanlässe.



Ablauf

- > Entwerfen Sie im Vorfeld ein Quiz oder eine Abfrageoption über ein digitales Tool Ihrer Wahl.
- > Verschicken Sie den Link zum Quiz an Ihre Schüler*innen. Alternativ können Sie es auch im Klassenraum auf dem Whiteboard aufrufen.
- > Moderieren Sie die Fragen an und animieren Sie die Schüler*innen sich zu positionieren, in dem sie auf eine der Antwortmöglichkeiten klicken.
- > Schauen Sie sich am Ende gemeinsam mit der Klasse die Auswertung an. Nun können Sie auf die verschiedenen Ergebnisse Bezug nehmen und ins Gespräch kommen.

Methodeninfo



10–15 Min.



10–35 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten
Integrieren
Auswerten

Digitale Werkzeuge



Digitales Quiz: Kahoot, Mentimeter, Microsoft Forms

DIGITAL

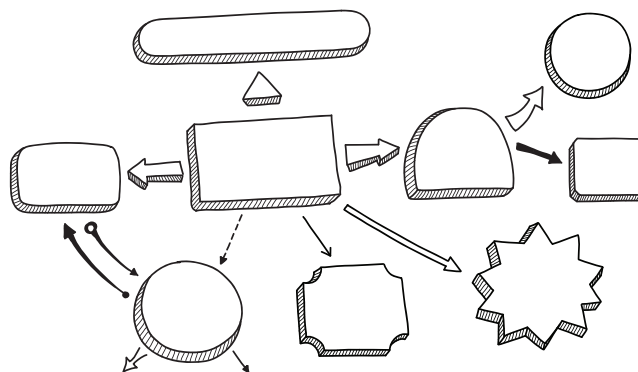
Methode: Mindmap

Die Methode

Mindmapping ist eine kreative Lernmethode und dient der strukturierten Visualisierung von Arbeitsergebnissen. Auch in digitaler Form bietet das Mindmapping eine kollaborative Arbeitsweise, um zeitgleich gemeinsam an Ideen zu arbeiten. Sie können diese Methode entweder im Klassenzimmer oder innerhalb einer Videokonferenz durchführen. Die Mindmap bietet sich besonders zum Festhalten und Strukturieren von Ergebnissen eines Brainstormings an.

Didaktisches Ziel

Das Entwickeln einer Mindmap fördert das kreative und flexible Arbeiten, unterstützt in der Darstellung übersichtliches Lernen, Planen und Organisieren und hilft, komplexe Sachverhalte besser verstehen zu können. Aufgrund der Visualisierung werden mit der Mindmap beide Gehirnhälften gleichermaßen angesprochen. Dies wiederum ermöglicht, das Ergebnis als Bild abzuspeichern und so besser abrufen zu können.



Ablauf

- > Erstellen Sie auf einer digitalen Plattform Ihrer Wahl eine neue Seite für eine Mindmap. Teilen Sie den Link dazu an Ihre Schülerinnen und Schüler aus. Im Internet finden Sie eine große Auswahl an möglichen Apps: Bubbl.us, Microsoft OneNote, Mindmodo, Mural, Mindmeister, Lucidchart, Freehand, Cacao
- > Schreiben Sie in die Mitte der digitalen Tafel das Thema. In diesem Fall handelt es sich um das Thema Wohnen.
- > Ziehen Sie von der Mitte aus Verbindungslinien und halten Sie rund um das Thema Unterthemen fest.
- > Die Schüler*innen können nun Begriffe nennen, die ihnen zu den Unterthemen einfallen. Ordnen Sie dann den Unterthemen die Nennungen zu. Alternativ können die Schüler*innen die Begriffe auch selbst auf der digitalen Tafel eintragen. Fassen Sie gegebenenfalls die spontanen Nennungen zusammen oder wählen Sie den entsprechenden Fach- oder Sammelbegriff.

Methodeninfo



5–30 Min.



15–30 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten

Integrieren

Auswerten

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



Digitale Mindmap

DIGITAL

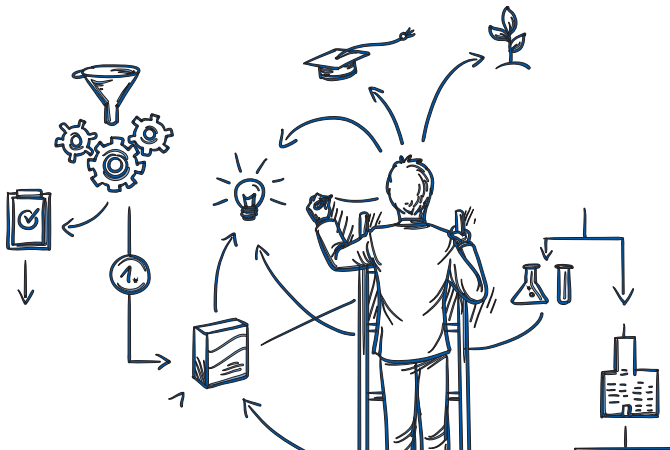
Methode: Tabu

Die Methode

Als digitale Variante des Gesellschaftsspiels Tabu bietet sich ein kollaboratives Tool an, mit dem man zeichnen kann, um so verschiedene Berufe darzustellen, die dann erraten werden können. Die Methode bietet sich zum spielerisch kompetitiven Einstieg in ein neues Thema an, kann alternativ aber auch zum Ende einer Unterrichtssequenz zur Festigung von Gelerntem eingesetzt werden.

Didaktisches Ziel

Das Beschreiben der Berufe unter Ausschluss vorgegebener Wörter erfordert ausgeprägte kommunikative Fähigkeiten und fördert das Anwenden und Verstehen von (Fach-)Begriffen. Die Methode regt vernetztes Denken an, indem Alltagswissen aktiviert und in Beziehung gesetzt wird.



Ablauf

- > Zuerst erstellen Sie in einem kollaborativen Zeichenprogramm einen privaten Raum und schicken den Link dazu an Ihre Schüler*innen. Sie können dafür am besten eine Videokonferenzplattform nutzen.
- > Teilen Sie die Klasse in zwei Teams. Jede Schülerin und jeder Schüler überlegt sich einen Beruf und auf ein Kommando beginnt sie oder er den Beruf zu zeichnen. Die Spieler*innen des gegnerischen Teams versuchen den Beruf zu erraten. Besonders spannend wird es, wenn es eine zeitliche Begrenzung gibt.
- > Das Spiel endet, wenn alle Schüler*innen an der Reihe waren, die ihren Beruf vorstellen möchten. Gewonnen hat das Team, das die meisten Berufe erraten hat.
- > Alternativ können Sie auch im Vorwege Berufe festlegen und sie an die Schüler*innen verteilen.

Methodeninfo



10–20 Min.



10–30 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten

Integrieren

Festigen

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem



Digitale Zeichen-Tool:
Microsoft OneNote,
Scribbl.io, Whiteboard

DIGITAL

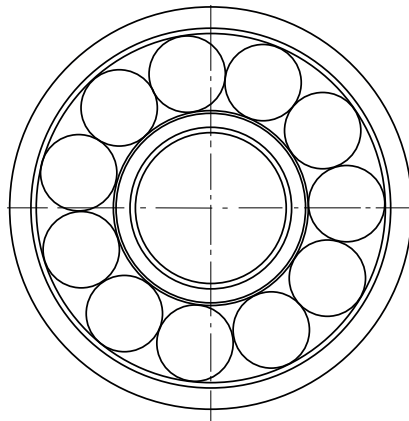
Methode: Kugellager

Die Methode

Die Methode Kugellager festigt das erworbene Wissen und fördert zugleich die Kommunikationsfähigkeit (Erklären – Zuhören – Wiedergeben) der Schüler*innen. Sie können die Methode entweder im Klassenraum oder in einer Videokonferenz umsetzen.

Didaktisches Ziel

Die Methode unterstützt die fachlich-inhaltliche Kompetenz der Schüler*innen und ermöglicht es, den Wissensaufbau im Vorfeld zu verteilen. Soziale und kommunikative Fähigkeiten werden durch den ständigen Wechsel der Gesprächspartner*innen, präzises Vortragen und aktives Zuhören angesprochen und gestärkt.



Ablauf

- > Bereiten Sie zuerst in einem Videokonferenzsystem Ihrer Wahl mehrere Breakout-Räume vor.
- > Teilen Sie die Schüler*innen in Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe einen Breakout-Raum zu.
- > Jedes Kind aus der jeweiligen Gruppe bekommt nun ein spezielles Thema zugeteilt und bereitet dieses in Einzelarbeit vor.
- > Alle Schüler*innen, die ebenfalls dieses Thema vorbereitet haben, treffen sich anschließend in einem Breakout-Raum wieder und besprechen sich zu dem Thema.
- > Danach kehrt jedes Kind in den gemeinsamen Raum zurück. Gegenseitig vermitteln sie sich nun in der Kleingruppe das jeweilige Expertenwissen.

Methodeninfo



20–30 Min.



10–40 Teilnehmer



Plenum

Lernphase



Einsteigen

Erarbeiten

Integrieren

Festigen

Digitale Werkzeuge



Videokonferenzsystem