Tipps und Ideen für einen lebendigen Online-Unterricht

Dieser Ratgeber befasst sich mit der Digitalisierung in den Klassenzimmern und den Herausforderungen, die Online-Unterricht an Lehrpersonen und Studierende stellt. Er vermittelt wertvolle Tipps und Ideen für eine gewinnbringende neuartige Form von Interaktivität und Zusammenarbeit mit dem Ziel, auch über Distanz eine erfolgreiche Lernatmospähre zu schaffen.

ausbildung-weiterbildung.ch
Das Schweizer Bildungsportal

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 4

Unterschiedliche Formen des Online-Unterrichts 4

1. Technik 5
2. Raum, Ausstattung und Material 5
3. Vorbereitung 5
4. Start des Online-Unterrichts 5
5. Präsentationen, Stoffvermittlung, Programmgestaltung 9
6. Interaktion mit den Teilnehmenden 14
7. Lernerfolgskontrollen 14
8. Ende des Online-Unterrichts, Feedback, Verabschiedung 15
9. Nachbearbeitung 16

Text: Content-Team Modula AG
Redaktionelle Leitung: Stefan Schmidlin, Modula AG
Letzte Aktualisierung: Dezember 2021

EDUGAMES QUIZ-APP FÜR EINEN LEBENDIGEN UNTERRICHT

NEU

EINFACH – INDIVIDUELL – ABWECHSLUNGSREICH

GAMIFICATION + GAME-DESIGN

- 5 verschiedene **Live-Games** (Autorennen, Bootsrennen, Mount Everest...) für Einzel- und Gruppenspiele
- Konsequente Umsetzung mit **Gamification-Elementen** für einen abwechslungsreichen Unterricht, u.a. Coins, Glücksrad, Avatar, Feedback
- **Abwechslungsreiche Fragetypen**: Single & Multiple Choice, Zuordnungsfragen, Schätzfragen und Integration von Bildern und Videos

ONLINE-PRÜFUNG MIT ZERTIFIKAT

- Online-Prüfung zusammenstellen und Link an die Teilnehmenden senden
- Orts- & zeitunabhängige Durchführung der Prüfung, am PC oder mit dem Smartphone
- Nach erfolgreicher Prüfung drucken die Teilnehmenden ihr Zertifikat aus

CORPORATE BRANDING

- Firmen- & schulspezifisches **Branding** (Logo, Farben, Subdomain)
- Umsetzung **firmenspezifischer Wünsche**, Integration von Quizzes und Lern-Einheiten auf der eigenen Webseite oder in ein bestehendes Lern-Management-System (LMS)
- Ideal für die interne Schulung von Mitarbeitenden, inkl. **Lernerfolgskontrolle**

INDIVIDUELLE SCHULUNG & PERSÖNLICHER SUPPORT

- Das Team von eduGames begleitet Sie und Ihre Dozierenden Schritt für Schritt an Ihr Wunschziel
- Bei Fragen steht Ihnen das Support-Team telefonisch und per eMail zur Verfügung

SIE KÖNNEN NOCH HEUTE STARTEN
JETZT GRATIS TEST-ACCOUNT ERSTELLEN

EDUGAMES.CH

www.edugames.ch/kontakt

Einleitung

Die Digitalisierung hat spätestens seit der Corona-Pandemie auch ihren Weg in die Klassenzimmer gefunden. Begriffe wie «Online-Unterricht» oder «Webinare» sind derzeit in aller Munde und stellen nicht nur Lehrpersonen, sondern auch Lernende vor neue Herausforderungen – aber auch Chancen. So bietet das Onlineunterrichten die Möglichkeit vom zeit- und ortsunabhängigen Wissenstransfer mit stets aktuellen Inhalten.

Die Kombination verschiedener Medien und Tools ermöglicht eine neuartige Form der Interaktivität und Zusammenarbeit. Mit diesen Mitteln können individuelle Bedürfnisse, Lernniveaus und Lerntempi besser erkannt, verfolgt und spezifisch gefördert werden. Solche Vorteile haben aber auch ihren Preis. Sie fordern von jedem Einzelnen noch mehr Selbstdisziplin, Flexibilität und Eigenverantwortung. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein Online-Kurs aus einer simplen PowerPoint-Präsentation bestand und monoton eine Folie nach der anderen abgearbeitet wurde. Heutzutage wird mehr von einem Online-Unterricht gefordert. Spannend, interaktiv, abwechslungs- und lehrreich als auch unterhaltend soll er sein. Nur: Online unterrichten will gelernt sein.

In unserem Ratgeber erfahren Sie, wie ein Online-Unterricht lebendig gestaltet und damit eine erfolgreiche Lernatmosphäre geschaffen werden kann. Wir wünschen viel Spass und gutes Gelingen!

Unterschiedliche Formen des Online-Unterrichts

- **Blended Learning:** Hier wird der klassische Präsenzunterricht mit E-Learning-Elementen ergänzt
- **Online-Webinar:** Der Unterricht findet unter der Verwendung entsprechender Medien und Tools komplett online statt
- **Hybrides Webinar:** Eine Kombination aus Präsenz- und Online-Unterricht. Die dozierende Lehrperson hat sowohl Teilnehmende vor Ort, als auch solche, die virtuell von zu Hause aus über einen Laptop, Tablet oder Handy mitmachen.

1. Technik

- Laptop, PC, Tablet oder Smartphone mit Kamera und Mikrofon mit guter Tonqualität, evtl. Headsetanschluss.
- Gute, stabile Internet- und Telefonverbindung
- Webinar-Tool
  - Videokonferenzsoftware wie Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, Skype, Big Blue Button usw.
  - Screen-Sharing aktiviert auf dem Laptop, PC oder Tablet
- Evtl. ein bis zwei externe Kameras, welche auf ein Whiteboard oder aus einer anderen Perspektive auf die dozierende Person gerichtet sind
- Beim hybriden Unterricht (Mix aus Präsenzunterricht und virtuell anwesenden Teilnehmenden) Konferenzmikrofon/Konferenzlautsprecher (Freisprecheinrichtung wie z.B. JABRA Speak 810)

2. Raum, Ausstattung und Material

- Ruhiger Raum (z.B. Schulzimmer, Büro) der weder für Dozierende noch für Studierende eine Ablenkung bietet.
- Beleuchtung: Lichtquelle sollte von Vorne kommen und nicht im Rücken platziert sein.
- Ton: Gutes Mikrofon (Raumakustik)
  - Headsets oder Kopfhörer mit Mikrofon, evtl. Freisprechanlage
- Bild: Scharfe Kamera, die auf Augenhöhe ausgerichtet ist. Evtl. vorher noch reinigen.
- Hintergrund: Neutrale Wand, Leinwand oder Vorhang.
- Stabile Unterlage wie z.B. ein Tisch oder ein Pult
- Bequemer Bürostuhl
- Schreibmaterial und Notizpapier

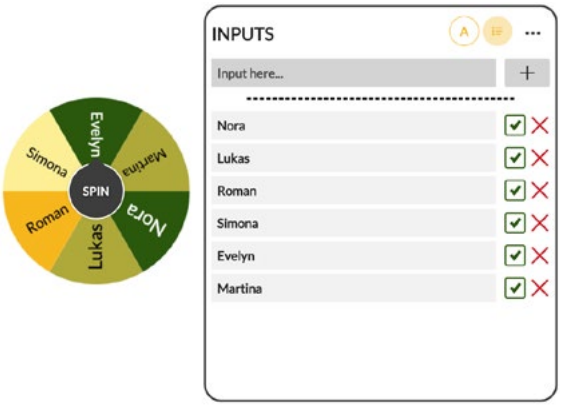
3. Vorbereitung

- Exakte Planung des Unterrichts: Ausgangslage, Ziele, Vorgehen, Inhalte, Ablauf, Präsentationen, Aufgaben, interaktive Elemente, Lernerfolgskontrollen, Feedback
- Virtuelles Klassenzimmer einrichten
  - Zugangsdaten erstellen
  - Clouddienste einrichten (Dropbox, Microsoft OneDrive, Google Drive, iCloud)
  - Unterlagen bei der Lernplattform oder in den Clouddiensten hochladen.
- Kamera, Mikrofon, Ton, Beleuchtung, Software (Bildschirm teilen), Unterrichtselemente wie Videos usw. sowie Ablauf im Voraus testen und üben!
- Rechtzeitig Einladungen an die Teilnehmenden versenden
  - Persönliche Ansprache
  - Vorbereitung der Teilnehmenden (Aufgaben, Unterrichtsmaterial usw.)
    - Unterlagen in der Einladung als Word- oder PDF-Datei im Anhang direkt mitschicken. (Nachteil: Falls das Dokument noch angepasst werden muss, haben die Teilnehmenden mehrere Versionen in ihrem Maileingang. Das kann zu Verwirrungen führen.)
    - Unterlagen in den Clouddiensten oder der Lernplattform bereitstellen, sowie Anleitung zum Herunterladen der Dateien und Zugangsdaten mitschicken
  - Infos zur Software
    - Technische Voraussetzung
    - Evtl. Anleitung mitschicken, wie die Teilnehmenden die Software installieren, sich einloggen, die Aufgaben und Folien usw. finden, sowie herunterladen können
    - Zugangsdaten bekanntgeben
    - Evtl. Testlauf anbieten mit konkreten Datums- und Zeitangaben
  - Agenda: Themen, Zeiten, Pausen

4. Start des Online-Unterrichts

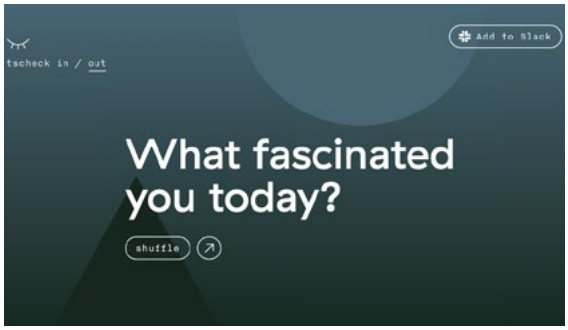
- Programme, welche für die Präsentation nicht verwendet werden, ausschalten (privates Mail, WhatsApp, Updates usw.)
- Pünktlichkeit: Frühzeitig das Meeting eröffnen und für die Teilnehmenden bereits zur Verfügung stehen (Faustregel: 15 Minuten vorher). Um die Wartezeit zu überbrücken kann Musik oder ein passendes Video zum Thema abgespielt werden.

- Präsentation hochladen (je nach Webinar-Tool) oder eigenen Bildschirm teilen (Screen-Sharing)
- Browser-Tabs öffnen, welche für die Präsentation verwendet werden sollen
- Kurzer Technik-Check: Die Teilnehmenden fragen, ob sie die dozierende Person hören
- Check-in: Begrüssung, evtl. kurze gegenseitige Vorstellung (je nach Webinar-Form und Klassengrösse länger oder kürzer)
  - Tipps fürs Kennenlernen online:
    - Klassische Vorstellungsrunde: Jede einzelne Person stellt sich mit Namen, Tätigkeit usw. vor (Bei grösseren Gruppen: Breakout Sessions).
      - Alternativ kann diese Kennenlernoption ergänzt werden, indem jede und jeder eine kreative Aussage trifft. Beispielsweise: «Bei Online-Kursen schalte ich meine Kamera und mein Mikrofon aus, um in Ruhe meine Wäsche zusammenzulegen.» Alle Personen, auf welche diese Aussage zutrifft, signalisieren dies mit einem «Emoji-Applaus» mit Hilfe des Reaktions-Buttons. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Diese Variante kann auch mit sogenannten «Energizer-Fragen», also Aufwärmfragen, wie z.B.: «Was denken Sie, wird sich der Online-Unterricht auch langfristig durchsetzen?» durchgeführt werden– oder jeder und jede sucht sich ein Urlaubsfoto heraus und zeigt es als Hintergrund. Das heitert auf und bringt zugleich Gesprächsstoff.
      - Mehr Spielideen gibt es hier: www.workshop-spiele.de/das-foto-warm-up-fuer-online-meetings (abgerufen: 17.12.2021).
    - Post-it Variante: Alle Teilnehmenden kleben ihre Kamera mit einem Post-it ab. Die dozierende Person formuliert nun einzelne Aussagen, wie z.B.: «Ich habe bereits einen Online-Kurs gestaltet oder durchgeführt.» All diejenigen, auf die eine Aussage zutrifft, geben sich zu erkennen, indem sie ihr Post-it von der Webcam wegnehmen. Es kann sich nun zugewunken, nach Bedarf nachgefragt oder aber gleich mit der nächsten Aussage fortgefahren werden.
    - Knowledge-Safari: Eine Person teilt einen Link zu einer Website, der für sie die letzte Woche am spannendsten, am hilfreichsten, am faszinierendsten, am lehrreichsten usw. war. Danach folgt eine kurze Erklärung der präsentierenden Person (was, wie, wo, warum). Bei regelmässigen Kursen kann jede Woche eine neue Person für die Link-Präsentation ausgewählt werden.
  - Nützliche Warm-Up-Tools zum Entdecken:
    - Random Picker Wheel: Mit dem digitalen Zufallsrad können Namen, Diskussionsthemen oder Übungsaufgaben zufällig bestimmt werden. Dafür werden auf pickerwheel.com die leeren Felder mit dem benötigten Inhalt gefüllt, danach auf den Button «Spin» geklickt und schon kann es losgehen. Ein Benutzerkonto muss dafür nicht eröffnet werden.



Indem der Button «Spin» in der Mitte der Drehscheibe betätigt wird, beginnt sich das Rad zu drehen und bleibt zufällig auf einem Feld stehen. (Quelle: Bildschirmfoto pickerwheel.com)

    - Tscheck: Der Zufallsgenerator für Kennenlern-Fragen bietet Inspiration für sogenannte Energizer-Fragen, die als Auflockerung zu Beginn oder nach Bedarf auch während der Lektion eingefügt werden können. Ein Konto wird nicht benötigt.



Klickt man auf «shuffle» erscheinen diverse Auflockerungsfragen. (Quelle: Bildschirmfoto tscheck.in)

Die richtige Aus- oder Weiterbildung noch nicht gefunden? Jetzt von einer Bildungsberatung profitieren!

Das Schweizer Bildungssystem lässt viele verschiedene Wege zu, um die beruflichen und persönlichen Ziele zu erreichen.

Die vielen Optionen können aber auch verwirren und überfordern.

Mit welcher Ausbildung oder Weiterbildung bin ich auf dem richtigen Weg?

In unserer telefonischen Bildungsberatung führen wir dich durch den «Bildungs-Dschungel» und zeigen dir Schritt für Schritt deine Möglichkeiten auf.

Deine Vorteile:

Du erhältst

- Vorschläge für passende Kurse, Seminare oder Lehrgänge aufgrund deiner Angaben im Fragebogen
- Einen Überblick über die verschiedenen Bildungsstufen und Bildungsarten
- Auskunft über das Bildungssystem Schweiz

Du verfügst damit über eine erste Übersicht, die dich bei der Suche nach bzw. Entscheidung für die richtige Aus- oder Weiterbildung unterstützen kann.

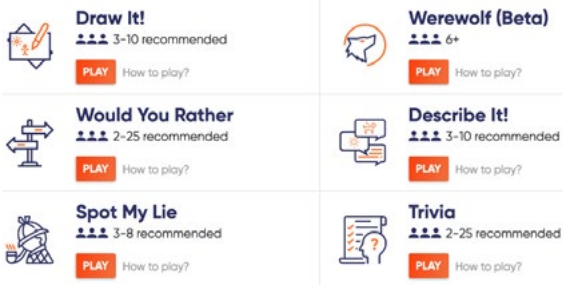
Jetzt anmelden und deine Weiterbildungspläne konkretisieren.

www.ausbildung-weiterbildung.ch/Bildungshilfe/Bildungsberatung

- Moodmeter: Wie geht es den Teilnehmenden? Der Moodmeter kann ideal mit einem Whiteboard genutzt werden. Hier können die Teilnehmenden ihre Gefühlslage markieren. Die dozierende Person erhält somit einen wertvollen Einblick in die momentane Stimmung der Klasse. Da es sich hierbei um eine einfache Grafik handelt, muss auch kein Konto eröffnet werden.

Beispiel eines Moodmeters. Indem die Tabelle auf ein Whiteboard kopiert wird, können die Teilnehmenden ihre momentane (Lern-)Stimmung markieren. (Quelle: sprintbetter.de)

- Brightful: Diverse «Ice Breaker»-Spiele, die den Online-Unterricht aufleben lassen. Hier können Zeichnungen und Wörter erraten oder klassische Frage-Antwort-Spiele durchgeführt werden.



Eine Auswahl der zahlreichen Spiele auf Brightful. (Quelle: Bildschirmfoto brightful.me)

- Hinweis zum Ablauf, Kommunikation und Regeln:
  - Den Teilnehmenden erklären, wie sie eine Frage stellen oder sich zu Wort melden können
    - Per Chat
    - Mit winken oder die Hand heben
    - Mit einem Reaktions-Button (je nach Webinar-Tool)
    - Mit Online-Meeting-Karten (andreareilvisualisierungen.com/2020/04/09/online-meeting-karten)
  - Regeln bekanntgeben
    - Mikrofone stummschalten ja/nein?
      - Bei vielen Teilnehmenden (ab zehn) Mikrofone stummschalten, bei einer Wortmeldung das Mikrofon aktiv schalten
    - Kameras an (wirkt sympathischer), ansonsten Namen anzeigen. Teilnehmende ohne Bild und Namen werden gesperrt
    - Aufzeichnung des Unterrichts ja/nein

Wichtig: keine privaten Bild- oder Audioaufnahmen machen ohne gegenseitiges Einverständnis aller Teilnehmenden, dies kann ansonsten rechtlich verfolgt und geahndet werden. Auch im Online-Unterricht gelten ein respektvoller Umgang und ein rücksichtsvolles Miteinander.

    - Notfall für technische Probleme der Teilnehmenden:
      - Information via Chat (falls möglich)
      - Erläutern, wie man sich wieder in die aktuelle Session einloggen kann, wenn man aus irgendeinem Grund nicht mehr drin ist
      - Eigene Handynummer oder eigene E-Mail-Adresse der dozierenden Person angeben, damit sich diese z.B. bei Verbindungsproblemen mit der betroffenen Person in Verbindung setzen und ihr helfen kann
      - Evtl. per Telefon an der laufenden Session teilnehmen
  - Pausen
    - Kurze Pausen einplanen und diese vorab transparent kommunizieren. Es empfiehlt sich

nach 50 Minuten Stoffvermittlung zehn Minuten Pause zu machen.
    - Evtl. Teilnehmende fragen wie oft, respektive wie lange sie Pause machen möchten
  - Beginn und Ende der Pause kann im Chat festgehalten werden
  - Aufnahme vor der Pause stoppen und nach der Pause wieder starten
  - Darauf hinweisen, dass Kamera und Ton der Teilnehmenden während der Pause ausgeschaltet werden sollten (je nach Webinar-Tool)
    - Die dozierende Person kann für allfällige Fragen oder Probleme ihr Mikrofon während der Pause eingestellt lassen
- Alternativ kann auch eine virtuelle Kaffeepause auf gather.town abgehalten werden. Hier ist jeder Teilnehmende mit seinem Avatar präsent und kann sich so mit anderen austauschen oder auch einfach «frische» Luft im Park schnappen.

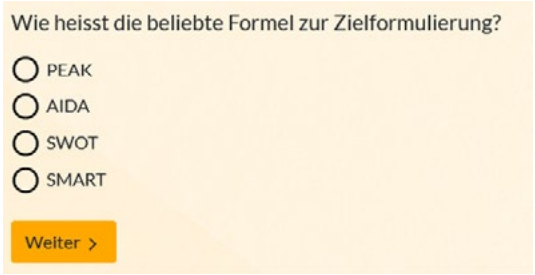
Einblick in einen virtuellen Kaffeeraum von gather.town. Der Avatar kann mittels Richtungspfeile auf der Tastatur bewegt werden. (Quelle: Bildschirmfoto gather.town)

5. Präsentationen, Stoffvermittlung, Programmgestaltung

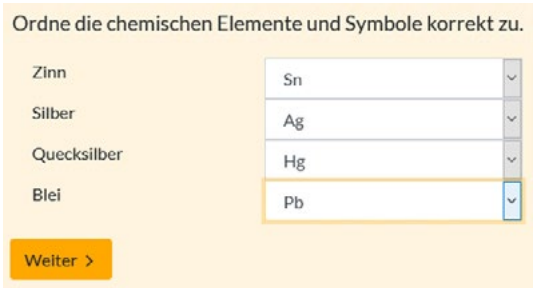
- Präsentation mit PowerPoint, Keynote, Google-Slides oder Prezi gestalten
  - Texte (keine Romane, sondern kurze und aussagekräftige Sätze), Bilder, Videos und Infografiken einbauen. Nützliche Tools hierzu:
    - Schriftarten ändern: Google Fonts
    - Bilder (kostenlos und lizenzfrei): Unsplash, Pixabay, Pexels
    - Videos: Toonly, Shotcut, Screencastify, Camtasia
    - Grafiken: Piktochart, Drawio, Adobe Color
- Abwechslung durch Kombination interaktiver Elemente und Medienmix

  - Bei PowerPoint-Präsentationen nach vier Folien eine kleine Aufgabe stellen: «Welche Erfahrungen haben Sie mit ... gemacht?»
    - Aufgaben genau beschreiben: Inhalt, Zeit, Form (Plenum, Einzelarbeit, Gruppenarbeit), Präsentation des Ergebnisses beispielsweise mittels Screen-Sharing usw.
  - Whiteboard wie z.B. Miro, Mural, Deon, Explain Everything oder das Microsoft Whiteboard mit evtl. bereits vorbereiteten Bildern, Info-Grafiken usw. nutzen. Viele Whiteboards können auf dem iPad geöffnet und so mit dem digitalen Stift einfach bearbeitet werden. (Gut zu wissen: auch der Bildschirm eines iPads kann z.B. über Zoom geteilt werden)
    - Alternativ kann auch der kollaborative Texteditor von edupad.ch eingesetzt werden. Hier können Texte von mehreren Personen in Echtzeit erstellt oder bearbeitet werden.
    - Erweitert kann auch mit Padlet, der digitalen Pinnwand, gearbeitet werden. Hier können Texte, Bilder, Videos usw. themenspezifisch gesammelt und abgelegt werden. Damit können beispielsweise gemeinsame Wikis erstellt werden.
  - Mit Mini-Flipcharts, Post-it-Flipcharts, elektronischen Flipcharts oder Korkboards arbeiten

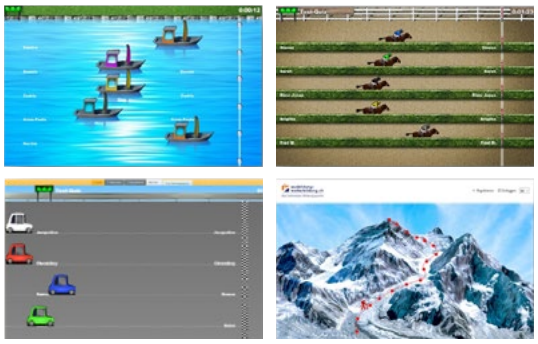
- Spielerische Interaktionsmöglichkeiten:
  - Schätzfragen
  - Lernspiel-Apps:
    - eduGames.ch: Spielerische Lernmöglichkeit, respektive Lernkontrolle durch den Einsatz verschiedener Live-Quizzes in Kombination mit Gamification-Elementen (Glücksrad, Sammeln von sogenannten Coins, Avatar, Rangliste). Diese können einzeln-individuell, gegeneinander oder auch in der Klasse gemeinsam gespielt werden. Basis bilden hierbei die klassischen Frage-Antwort-Spiele mit oder ohne Bilder/Videos. Diese können wiederum beliebig nach verschiedenen Fragetypen erstellt werden: Richtig/Falsch, Single Choice, Multiple Choice, Zuordnungsfragen, Schätzfragen. Die webbasierte Quiz-Lösung von eduGames ist dabei besonders vorteilhaft, weil sie 100% online ist und deshalb keiner Installation bedarf, sondern direkt nach dem Login losgelegt werden kann, immer aktuell ist und sie sowohl bei Teilnehmenden mit oder ohne Login eingesetzt werden kann. Ausserdem bietet eduGames mehr Abwechslung durch zahlreiche Game-Designs, die Möglichkeit eines firmenspezifischen Game-Designs, ein Online-Prüfungs-Tool sowie ein Support aus der Schweiz.



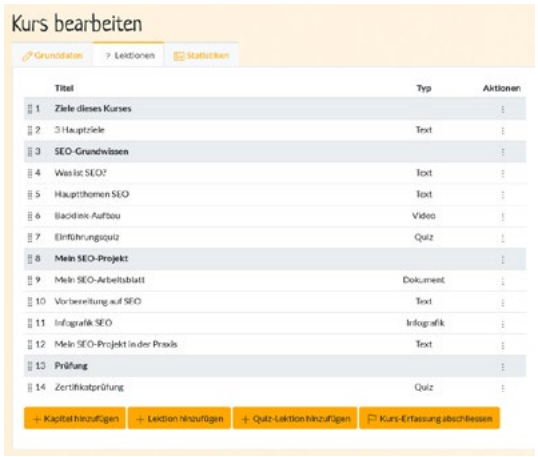
Beispiel einer Frage-Antwort-Aufgabe ohne Bild. Die Teilnehmenden müssen die richtige Antwort auf die Frage finden. (Quelle: edugames.ch)



Beispiel einer Zuordnungsfrage auf eduGames. (Quelle: edugames.ch)

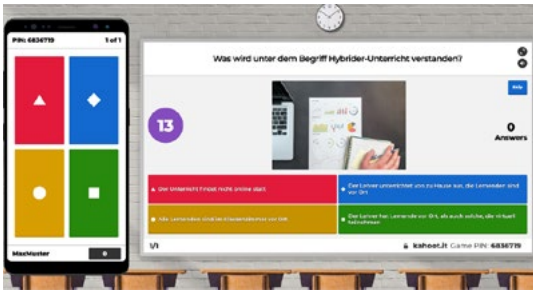


Einblick in die verschiedenen Game-Designs von eduGames. Mit dem Mount-Everest-Game können zum Beispiel die Lernenden zusammen den höchsten Berg der Welt erklimmen. Um zur nächsten Etappe zu gelangen muss jeweils eine richtige Frage beantwortet werden. Diese wird in der Klasse gemeinsam diskutiert, sowie eine Antwort festgelegt. (Quelle: edugames.ch)



Seit August 2021 bietet eduGames auch die Funktionen einer Lernplattform bzw. eines Learning-Management-Systems (LMS) an. Mit wenigen Klicks können so Lektionen mit Texten, Bildern, Videos, Infografiken, Dokumenten und Quizzes zu einem Kurs zusammengestellt und die Lernvorgänge der Teilnehmer/innen gezielt organisiert werden. (Quelle: edugames.ch)

- Kahoot: Lernplattform mit spielerischen Lernmöglichkeiten. So können beispielsweise Fragen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten erstellt werden, worauf die Teilnehmenden die passende Antwort finden müssen. Hierbei kommt es auf die Schnelligkeit, als auch Genauigkeit drauf an, um ein Podestplatz im anschliessenden Ranking zu erreichen.

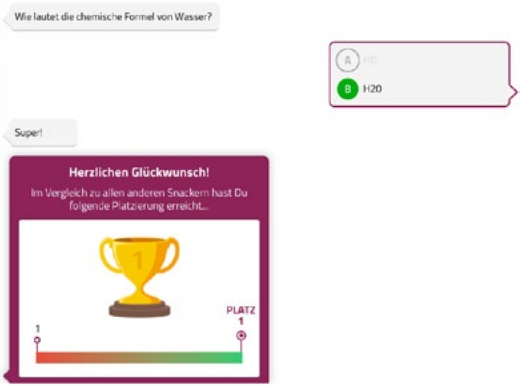


Alle Teilnehmenden loggen sich über ihren PC, Laptop, Tablet oder Handy mit einem zuvor generierten Game-Pin ein und legen einen persönlichen Nicknamen fest. Danach erscheinen nacheinander die zuvor von der Lehrperson vorbereiteten Fragen und Antwortmöglichkeiten. Jeder Teilnehmende wählt auf seinem Endgerät die zur Antwort passende Farbe mit Symbol aus. Gleich anschliessend wird die Lösung bekanntgegeben. (Quelle: Bildschirmfoto kahoot.com)

- LearningApps.org: Eine weitere Lernplattform mit interaktiven Lernmöglichkeiten. Auch hier können diverse Spiele, wie zum Beispiel ein «Wer wird Millionär» mit den eigenen Kurs-, respektive Unterrichtsinhalten einfach selbst programmiert und damit das bisher vermittelte Wissen abgefragt werden. Dafür wird ein Weblink an alle Teilnehmenden verschickt, welcher jede und jeder individuell auf dem PC, Laptop, Smartphone oder Tablet öffnet.

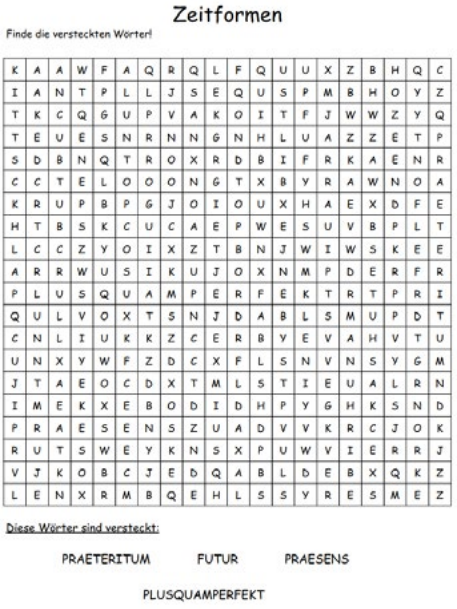
Die Teilnehmenden suchen die passende Antwort zu jeder Frage. Wie im TV sollten auch hier die Fragen zunehmend schwieriger werden. Falls die Teilnehmenden eine falsche Antwort auswählen, müssen sie von vorne beginnen. (Quelle: Bildschirmfoto learningapps.org/1075677)

- LearningSnacks: Hier können Lernkontrollen in Chatform, sogenannten Snacks, erstellt werden. Diese Chats lassen sich wunderbar auch als Teamarbeit in den Unterricht einbinden, indem sich jede Gruppe unterschiedliche Fragen und Antworten für die anderen ausdenkt. Die programmierten Chats können dann mittels QR-Code oder Weblink geteilt werden.



Für jeden Snack können beliebig viele Fragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten programmiert werden. Ausserdem kann die Reaktion auf eine falsche oder richtige Antwort individuell definiert werden. (Quelle: Bildschirmfoto learningsnacks.de).

- Suchsel.net: Finde die Wörter/Begriffe im Wortsalat! Mit wenigen Klicks lassen sich auf dieser Website sogenannte Suchsel generieren. Dafür müssen lediglich die zu suchenden Wörter/Begriffe eingegeben und die Schreibrichtung im Wortsalat festgelegt werden – ganz ohne Benutzerkonto. Das nachher generierte PDF (inklusive Lösungsblatt) lässt sich gut auch in ein Webinar integrieren, indem es zum Beispiel in den Clouddiensten oder auf einem Whiteboard den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt wird.


Zeitformen

Finde die versteckten Wörter!

K	A	A	W	F	A	Q	R	Q	L	F	Q	U	U	X	Z	B	H	Q	C
I	A	N	T	P	L	L	J	S	E	Q	U	S	P	M	B	H	O	Y	Z
T	K	C	Q	G	U	P	V	A	K	O	I	T	F	J	W	W	Z	Y	Q
T	E	U	E	S	N	R	N	N	G	N	H	L	U	A	Z	Z	E	T	P
S	D	B	N	Q	T	R	O	X	R	D	B	I	F	R	K	A	E	N	R
C	C	T	E	L	O	O	O	N	G	T	X	B	Y	R	A	W	N	O	A
K	R	U	P	B	P	G	J	O	I	O	U	X	H	A	E	X	D	F	E
H	T	B	S	K	C	U	C	A	E	P	W	E	S	U	V	B	P	L	T
L	C	C	Z	Y	O	I	X	Z	T	B	N	J	W	I	W	S	K	E	E
A	R	R	W	U	S	I	K	U	J	O	X	N	M	P	D	E	R	F	R
P	L	U	S	Q	U	A	M	P	E	R	F	E	K	T	R	T	P	R	I
Q	U	L	V	O	X	T	S	N	J	D	A	B	L	S	M	U	P	D	T
C	N	L	I	U	K	K	Z	C	E	R	B	Y	E	V	A	H	V	T	U
U	N	X	Y	W	F	Z	D	C	X	F	L	S	N	V	N	S	Y	G	M
J	T	A	E	O	C	D	X	T	M	L	S	T	I	E	U	A	L	R	N
I	M	E	K	X	E	B	O	D	I	D	H	P	Y	G	H	K	S	N	D
P	R	A	E	S	E	N	S	Z	U	A	D	V	V	K	R	C	J	O	K
R	U	T	S	W	E	Y	K	N	S	X	P	U	W	V	I	E	R	R	J
V	J	K	O	B	C	J	E	D	Q	A	B	L	D	E	B	X	Q	K	Z
L	E	N	X	R	M	B	Q	E	H	L	S	S	Y	R	E	S	M	E	Z

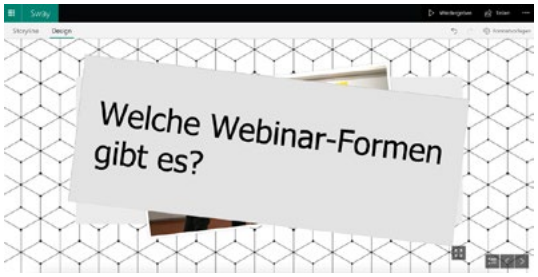
Diese Wörter sind versteckt:

PRAETERITUM FUTUR PRAESENS

PLUSQUAMPERFEKT

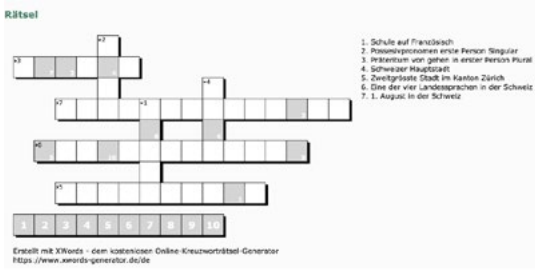
Die Teilnehmenden werden dazu aufgefordert die versteckten Wörter im Wortsalat zu finden. Hierzu müssen verschiedene Schreibrichtungen berücksichtigt werden. (Quelle: Bildschirmfoto suchsel.net)

- Sway: Microsoft Sway bietet unter anderem die Möglichkeit interaktive Präsentationen zu erstellen und über den jeweiligen Link zu teilen. Es kann beispielsweise ideal für einen Austausch in Gruppen eingesetzt werden. Indem jeweils auf den Folienstapel geklickt wird gelangt man zur nächsten Folie.



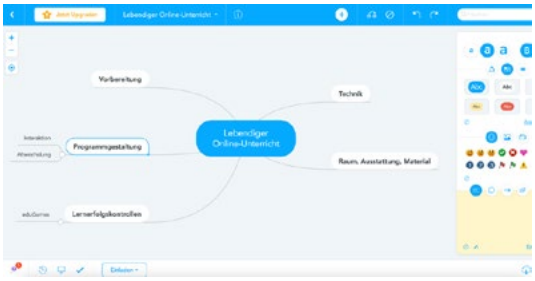
Beispielfrage zu einem Sway über einen lebendigen Online-Unterricht. Es ist von Vorteil, wenn jemand aus der Gruppe den Bildschirm teilt und somit alle die gleiche Folie, respektive Frage/Aufgabe, sehen. (Quelle: Bildschirmfoto sway.office.com)

- XWords: Hier können Kreuzworträtsel im Handumdrehen erstellt werden. Ein Konto ist dafür nicht nötig. Es können beliebig viele Fragen mit den dazugehörigen Antworten, sowie ein Lösungswort eingegeben werden. Die Rätsel (inklusive Lösung) können als CSV, SVG oder PNG-Format exportiert und damit simpel in den Online-Unterricht eingebunden werden.



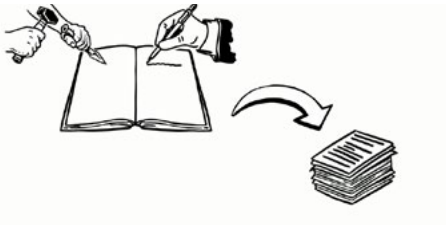
Die Teilnehmenden füllen die einzelnen Antwortbuchstaben in die entsprechenden Felder, um das Lösungswort herauszufinden. (Quelle: Bildschirmfoto xwords-generator.de)

- Mindmeister: Mindmeister erlaubt es Mindmaps schnell und einfach gemeinsam online zu erstellen. Hier können in Echtzeit Ideen gesammelt, ausgetauscht, geplant, sowie visuell dargestellt werden. Indem eine «Einladung» an alle Teilnehmenden verschickt wird, erhalten diese Zugriff auf das Mindmap.



Mit Hilfe des weissen Plus-Buttons im blauen Balken können beliebig viele Gedanken/Ideen an der passenden Stelle eingefügt werden. Dafür wird das jeweilige Feld markiert und folgend der Plus-Button betätigt. Die neu eingefügten Felder ordnen sich in hierarchischer Reihenfolge ein. Diese können ausserdem per Drag and Drop verschoben und an einem neuen Ort platziert werden. (Quelle: Bildschirmfoto mindmeister.com)

- Mysimpleshow: Bietet eine lustige Alternative zur klassischen Text-Wissensvermittlung in PowerPoint-Präsentationen. Damit können nämlich dozierende Personen oder auch Teilnehmende in Form einer Gruppenarbeit sogenannte Erklärvideos zu beliebigen Themen oder Theorien entwickeln. Schritt für Schritt muss zuerst eine Vorlage (welche nach Bedarf auch angepasst werden kann) ausgewählt, ein Skript formuliert und die passenden Bilder ausgewählt werden. Einzelne Supportvideos von Mysimpleshow leiten durch diesen Erstellungsprozess.

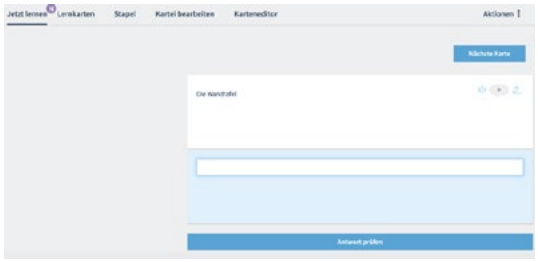


Mit simplen Bildern und passendem Text einen Sachverhalt, wie zum Beispiel die Erfindung des Buchdruckes, in wenigen Minuten schnell und einfach erklären.
Inspirationen von bereits erstellten Videos erhalten Sie hier:
www.mysimpleshow.com/de/beispielclips
(Quelle: Bildschirmfoto mysimpleshow.com)

- Digitale Lernkarteien:
  - Quizlet: Mit Quizlet lassen sich digitale Karteikarten im Handumdrehen erstellen.

Die Karteikarten können auf eine klassisch-lernende oder spielerisch-lernende Weise repetiert werden. (Quelle: Bildschirmfoto quizlet.com)

  - Card2brain: Das Schweizer Pendant zu Quizlet. Auch hier können digitale Lernkarten erstellt und auf Wunsch mit anderen geteilt werden. Dabei kann auch hier individuell definiert werden, ob die Lernkarteien öffentlich zugänglich oder privat bleiben sollen.



Nach Eingabe der Antwort kann diese auch gleich auf deren Richtigkeit geprüft werden. Alternativ kann auch direkt zur nächsten Karte gesprungen werden. (Quelle: Bildschirmfoto card2brain.ch)

- Umfrage- und Abstimmungstool:
  - Mentimeter: Interaktives Umfrage- und Abstimmungstool mit welchem sich die Teilnehmenden aktiv in den Unterricht einbringen können. So kann in Echtzeit eine Umfrage oder eine Abstimmung zu einem bestimmten Thema durchgeführt werden. Mentimeter kann aber auch fürs Einholen eines Feedbacks am Ende des Unterrichts eingesetzt werden. Dafür stehen verschiedene Vorlagen zur Verfügung, wie zum Beispiel das klassische Multiple Choice oder auch die Word Cloud.

Die Word Cloud bildet alle von den Teilnehmenden eingegeben Wörter ab. Die Wortgrösse passt sich dabei an die Häufigkeit der Wortnennung an. In diesem Beispiel wurde der Begriff Interaktivität von mehreren Personen eingegeben, also erscheint dieser proportional grösser im Vergleich zu den anderen Begriffen. (Quelle: Bildschirmfoto menitmeter.com)

In der Multiple-Choice-Variante stimmen die Teilnehmenden zum Beispiel über eine These oder Frage ab. Danach werden sowohl die Teilnehmerzahl, als auch ihre Verteilung nach Antwortmöglichkeit angezeigt. (Quelle: Bildschirmfoto mentimeter.com)

6. Interaktion mit den Teilnehmenden

- Teilnehmende direkt mit Namen ansprechen
- Gruppenarbeiten machen (z.B. Breakout Session mit Zoom)
- Aktiv Fragen stellen
- Leiten Sie Ihre Teilnehmenden, indem Sie erklären was nun passiert: «Ich wechsle jetzt die Ansicht um Ihnen ... zu zeigen» oder «Gemeinsam werden wir nun eine Gruppendiskussion starten, dafür teile ich Sie in einzelne Breakout-Räume ein»
- Sitzend und stehend (z.B. mit einer separaten Kamera vor einem Whiteboard) kommunizieren
- Eine Person bei den Teilnehmenden bestimmen, welche auf Anfragen beim Chat achtet oder die dozierende Person darauf hinweist, die Aufzeichnung vor der Pause zu stoppen, respektive nach der Pause wieder zu starten.

7. Lernerfolgskontrollen

- Vorbreitete Fragen, welche direkt an die Teilnehmenden gestellt werden
- Tool für Online-Prüfungen wie eduGames.ch verwenden. Grosse Vorteile:
  - Verschiedene Prüfungsmodi: Online-Prüfungs-Modus mit Zeit- und Punktelimit, Online-Prüfung mit automatischem Zertifikat, neu ab 2021: Fallstudien-Prüfungs-Modus mit Dokument-Upload.
  - Detaillierte Auswertung nach Fragen, Teilnehmenden usw.
  - Support aus der Schweiz

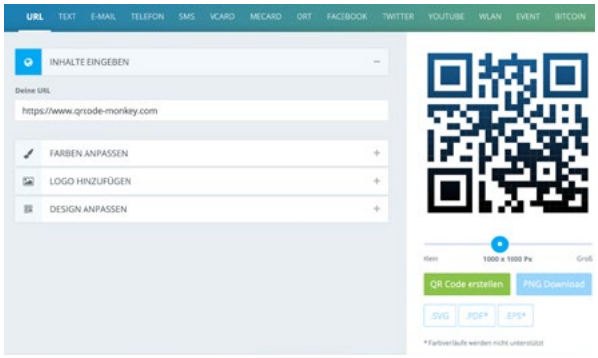
Peter Meier hat im Oktober 2020 erfolgreich eine Online-Prüfung auf eduGames absolviert. Dafür erhält er automatisch ein Zertifikat. (Quelle: edugames.ch)

8. Ende des Online-Unterrichts, Feedback, Verabschiedung

- Bedanken Sie sich für die Sitzung und markieren Sie somit das Ende des Unterrichts/Kurses
- Rückblick: Die wichtigsten Eckpunkte der Sitzung nochmals zusammenfassen (Welche Themen wurden behandelt? Wurden die Ziele erreicht ja/nein?)
- Feedback und Anmerkungen:
  - Die dozierende Person gibt ein kurzes Feedback zur Mitarbeit der Teilnehmenden
  - Rückmeldung der Teilnehmenden an die dozierende Person: Was haben sie gelernt? Wie hat ihnen die Gestaltung des Unterrichts gefallen?
    - Evaluationstools für Umfragen oder Fragebögen wie beispielsweise Mentimeter, Kahoot, Retromat, Microsoft Forms, Google-Formulare oder Oncoo einsetzen.
      - Oncoo: Mit Oncoo lassen sich Meinungsumfragen wie beispielsweise ein Feedback zur Lektion/Kurs/Webinar mittels einer Zielscheibe generieren. Ein Konto wird hierzu nicht benötigt. Oncoo lässt sich ideal am Schluss des Online-Unterrichts einbetten.

Die dozierende Lehrperson legt die Auswertungskategorien zuvor fest. Die Teilnehmenden erhalten durch einen automatisch generierten Code, welchen sie auf ihrem PC, Laptop, Smartphone oder Tablet eingeben müssen, Zugriff auf die Umfrage. Die Ergebnisse der Abstimmung werden auf der Zielscheibe angezeigt. (Quelle: Bildschirmfoto oncoo.de)

    - Offenes Feedback per E-Mail oder per Vocaroo.
      - Bei Vocaroo handelt es sich um ein Tool für Online-Sprachaufzeichnungen. Teilnehmende haben so die Möglichkeit eine persönlich-mündliche Rückmeldung auch nach dem Kurs von zu Hause aus geben zu können. Die Sprachmemo kann mittels Link oder QR-Code geteilt und am Schluss dann auch wieder gelöscht werden. Ein Konto muss nicht eröffnet werden.
- Ausblick: Wie geht es weiter?
  - Aufgaben verteilen (Protokoll schreiben, Übungen usw.) evtl. in einem digitalen Klassenbuch wie Duzzler (Duzzler.com) festhalten
  - Inhalt, Programm, Datum, Zeit und Ort der nächsten Sitzung bekanntgeben
  - Bei letztem Kurstag: Nächste Kurstermine kommunizieren, sowie wo, wie und wann man sich dafür anmelden kann
- Keep in touch: Den Teilnehmenden erklären, wie sie die dozierende Person für allfällige Nachfragen oder Socializing kontaktieren können (Telefonnummer, E-Mail, Chat, Website, LinkedIn)
  - QR Code Monkey: Eine originelle Alternative zum üblichen Austausch von Kontaktdaten bietet der QR-Code. Ein solcher kann auf qrcode-monkey.com zum Beispiel für URLS's, Text, E-Mail, Telefonnummer, Facebook, YouTube usw. erstellt werden. Wichtig: Es handelt sich hierbei um sogenannte «statische» QR-Codes, welche nach dem Erstellen nicht mehr verändert werden können.



Die Farbe sowie das Design eines QR-Codes können nach Belieben angepasst werden. (Quelle: Bildschirmfoto qrcode-monkey.com)

- Webinar beenden

9. Nachbearbeitung

- In den Lektionen erstelltes Material sammeln und für die Teilnehmenden zur Verfügung stellen (per Mail, auf Lernplattform oder Clouddiensten)
- Korrektur von Aufsätzen, Übungen usw. und individuelle Rückmeldungen geben
- Auswertung der Feedbacks oder des Umfragebogens (z.B. mit Excel oder Retromat)
- Inputs, Wünsche und Fragen der Teilnehmenden reflektieren. Evtl. themenspezifische Unterlagen den Teilnehmenden noch zukommen lassen und/ oder in die nächste Sitzung einbauen
- Versendung der Teilnahmebescheinigungen, Zertifikate oder Diplome

ausbildung-weiterbildung.ch

Das Schweizer Bildungsportal

Ausbildung-Weiterbildung.ch bietet bildungsinteressierten Personen zahlreiche Informationen und Entscheidungshilfen wie **Fragen-Antworten**, **Tipps, Ratgeber**, **Selbsttests** oder **Bewertungen** von Lehrgangsteilnehmenden für die Wahl des richtigen Bildungsangebots und der passenden Schule. Ausbildung-Weiterbildung.ch – Schnell, treffend, kompetent.

Folgende Ratgeber gibt es auf ausbildung-weiterbildung.ch gratis zum Download

Karriere
Selbstmarketing

1. Kaufmännische Aus- und Weiterbildung
1.1 Betriebswirtschaft
1.2 Finanzplanung, Banken und Versicherungen
1.3 Marketing, Kommunikation und Verkauf
1.4 Personal, Organisation, Projekt- und Prozessmanagement
1.5 Rechnungswesen, Controlling, Treuhand, Steuern

2. Sprachschulen/-reisen/-aufenthalte
2.1 Sprachen

3. Informatik
3.1 Informatik
3.2 Quereinstieg in die Informatik

4. Industrie/Gewerbe
4.2 Strassen-, Schienen- und Luft-Verkehr
4.3 Logistik und Supply Chain Management
4.4 Gebäudetechnik
4.5 Instandhaltung und Facility Management
4.6 Elektrotechnik und Elektroinstallationen
4.7 Maschinen- und Metallbau
4.8 Innendekoration und Inneneinrichtung
4.9 Baugewerbe und Architektur
4.10 Fahrzeuge und Transportmittel

5. Gesundheit
5.1 Gesundheit und Medizin

6. Bildung/Soziales
6.1 Berufliche Erwachsenenbildung
6.2 Sozialarbeit, Betreuung
6.3 Quereinstieg in die soziale Arbeit

7. Gastronomie, Hotellerie und Tourismus
7.1 Küche, Restauration, Hauswirtschaft, Reception

8. Privatschulen
8.1 Privatschulen

9. Hochschulen
9.1 Schweizer Hochschulen
9.2 Management auf Master-Stufe MBA, EMBA, MAS

10. Seminare
10.1 Den Erfolg von Seminaren und Trainings messen
10.2 Seminare erfolgreich planen und organisieren

11. Andere Aus- und Weiterbildungsbereiche
11.1 Beauty, Fitness und Wellness

12. Berufliche Neuorientierung
12.1 Berufliche Neuorientierung

13. Allgemeine Ratgeber
13.1 So entscheiden Sie sich für den richtigen Bildungsanbieter
13.2 So finanzieren Sie Ihre Weiterbildung richtig
13.3 So entscheiden Sie sich für den richtigen Seminaranbieter
13.4 Die richtige Weiterbildung finden / Trouvez la formation appropriée / Trovare la giusta formazione continua
13.5 Weiterbildung in der Schweiz für Interessierte aus dem Ausland
13.6 Future Skills
13.7 Die eigene Berufung finden

14. Ratgeber für Arbeitgeber
14.1 Kooperationen zwischen Bildungsanbietern und Unternehmen

Hier geht es direkt zu den Ratgebern.