



# WEGE ZUM VIRTUELLEN (SCHÜLER) AUSTAUSCH

WEBINAR VON „AUSTAUSCH MACHT SCHULE“

28.05.2020

# **KOLJA BRANDTSTEDT**

**M.A. INTERNATIONALE BEZIEHUNGEN**

**DAF-LEHRER**

**TEACH FIRST DEUTSCHLAND ALUMNUS**

**DIGITALED CONSULTING**

**PACEMAKER INITIATIVE**



# AGENDA

GEHT INTERNATIONALER AUSTAUSCH EIGENTLICH AUCH VIRTUELL?

1. Vorstellungsrunde
2. Was ist zu beachten?
3. Formate und Methoden für LuL und SuS
  - 3.1. Übung
4. „Unkonventionelle Angebote“
5. Feedback & Abschluss



A young man with dark hair, wearing a black t-shirt and large black headphones, is sitting at a table in what appears to be a cafe or office environment. He is looking intently at a silver laptop in front of him, with his hands clasped together under his chin. The background is blurred, showing other people and lights. The text '1. VORSTELLUNG PER QUICKNOTE' is overlaid on the right side of the image in a large, white, bold font.

# 1. VORSTELLUNG PER QUICKNOTE

**WIE SIEHT ES DANN  
HINTERHER AUS?**



[https://padlet.com/k\\_brandtstedt/7ncr1cz11gfg1ovy](https://padlet.com/k_brandtstedt/7ncr1cz11gfg1ovy)



**2. WAS IST  
ZU BEACHTEN?**

# 2. WAS IST ZU BEACHTEN?

- Der Austausch kann nicht 1:1 in den virtuellen Raum übertragen werden.
- Die Planung erfordert viel Kreativität und Abstimmungen unter den Schulen.
- Die technischen Voraussetzungen müssen abgeklärt werden.
  - Was wird bereits genutzt? Worauf kann man aufbauen? Welche Plattform/App/Software ist zusätzlich nötig?

# 2. WAS IST ZU BEACHTEN?

- In den Austausch kommen! Aber wie?
  - Auftakt mit allen Beteiligten und der Vorstellung einer Roadmap
  - Klärung der Kommunikationskanäle (Chat, Videocalls, Blog, Plattform)
  - Sowie der Rollen
- Wichtig ist, dass es immer wieder „Touch points“ in Form von virtuellen Treffen gibt, in denen sich alle oder gebildete Kleingruppen austauschen können.



## 2. WAS IST NOCH ZU BEACHTEN?

- Lieber kürzere Videokonferenz-Sessions, denn VK machen müde!
- Und Online-Lernformate mit überwiegend asynchronen und selbstorganisierten Lernphasen
- Check-in / Check-outs
- Rituale schaffen
- Energizer einbauen ([Padlet](#))

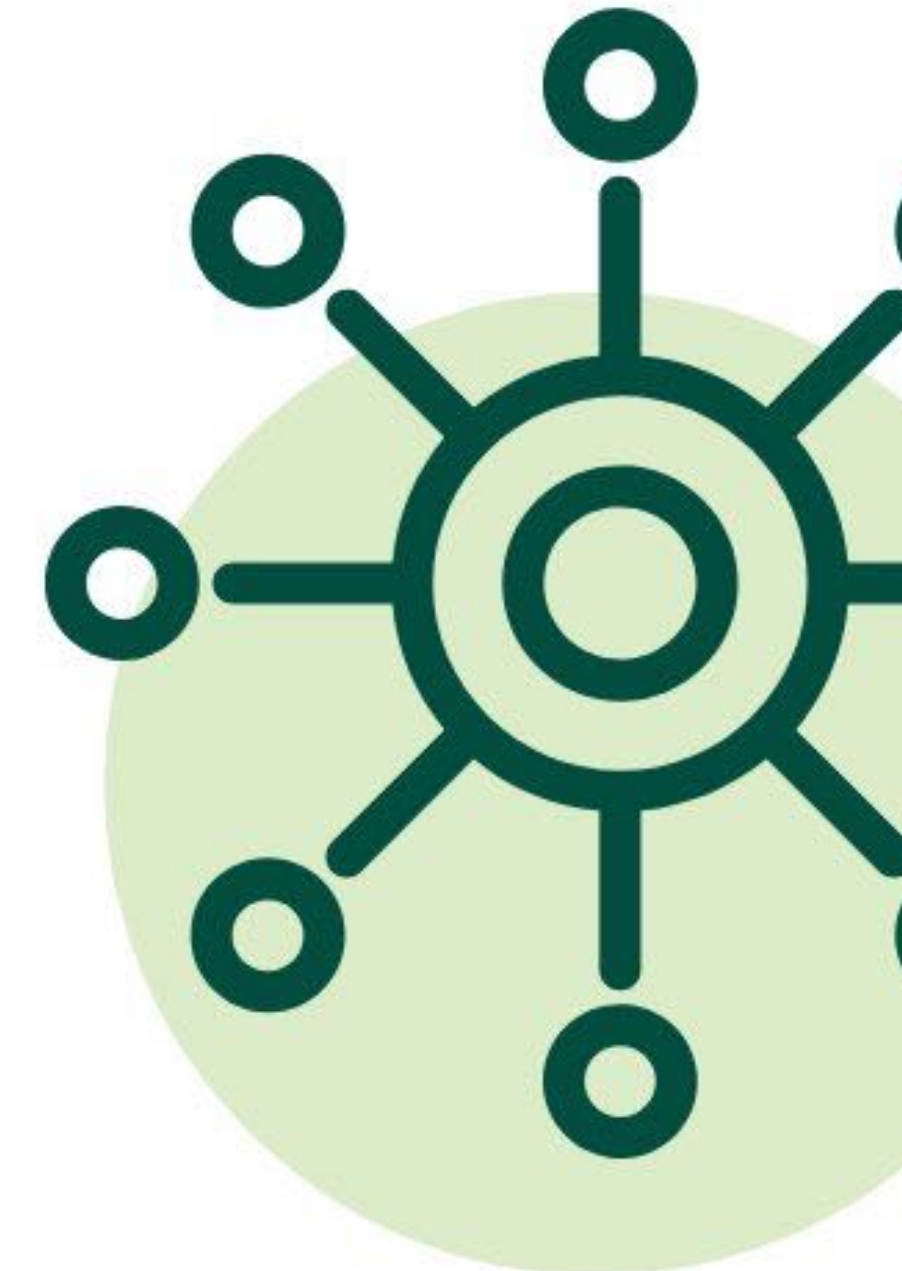


### PROBLEM 1: AUGENKONTAKT

Wir können die anderen in der Konferenz ansehen – aber bemerken nicht, ob sie uns auch sehen, ob der Augenkontakt reziprok ist. Das verunsichert.

### PROBLEM 2: MULTITASKING

Videokonferenzen laden ein, auf dem Smartphones Nachrichten zu beantworten, kurz die Mails zu checken oder was im Netz nachzuschlagen – während wir zuhören und mitreden. Das belastet.



### PROBLEM 3: KÖRPERHALTUNG

Wenn wir mit jemandem reden, positionieren wir unseren Körper so, dass er zu unserer Sprechhandlung passt. Das geht bei Videokonferenzen nicht. Der Körper ist da, aber er ist auch abwesend. Mehr noch: Wir sehen uns ständig selber und denken über unser Erscheinen nach.

A photograph of an empty classroom. In the center, there is a green chalkboard. Above it, a small framed picture hangs on the wall. To the right, a large map is mounted. In the foreground, there are several rows of wooden desks with attached chairs. A wooden teacher's desk is positioned in front of the chalkboard. The floor is light-colored and reflective. The text '3. FORMATE UND METHODEN FÜR LUL UND SUS' is overlaid in large white letters across the bottom half of the image.

# 3. FORMATE UND METHODEN FÜR LUL UND SUS

# WIE KÖNNTE ES AUSSEHEN?

- 1. Zeitlich strecken** - Feste Terminplanung sowie freie Arbeitszeiten abstimmen
- 2. Mini-Online-Lernumgebung als zentrale Anlaufstelle für alle Beteiligten einrichten**  
(Bspw. Glitch - hier ein Beispiel: <https://mini-lernumgebung.glitch.me/>)
- 3. Flipped-Angebot zum Einstieg überlegen** - Umfrage (Mentimeter, Edkimo, Forms etc.) oder Vorstellung im Etherpad (<https://yopad.eu/> oder <https://zumpad.zum.de/>) im Vorfeld
- 4. Webinar (= synchroner Termin) für Austausch konzipieren** - Nicht länger als 1 Stunde planen - Open Source Jitsi <https://meet.jit.si/> und eine Erklärung
- 5. Erkundungsaufgaben stellen** - Videosprechstunden als Hilfsangebot für technische oder inhaltliche Fragen anbieten
- 6. Abschluss & Reflexion** - Beispielsweise mit einer Mail an sein zukünftiges Ich <https://mailnudge.de/>

# INPUT

BEIM INPUT STELLT DIE LEHRENDE PERSON EIN THEMA VOR.

- 'Von der Aufzeichnung her denken'
- Den Chat erklären und aktiv nutzen
- Moderation
- Die reine Inputphase nicht zu lang (max 30 Minuten)
- Danach flexibel und je nach Bedarf Zeit für Fragen und Antworten nehmen



# KENNENLERNEN/ GRUPPENBILDUNG

BEIM KENNENLERNEN STEHT SOZIALE PRÄSENZ IM VORDERGRUND.

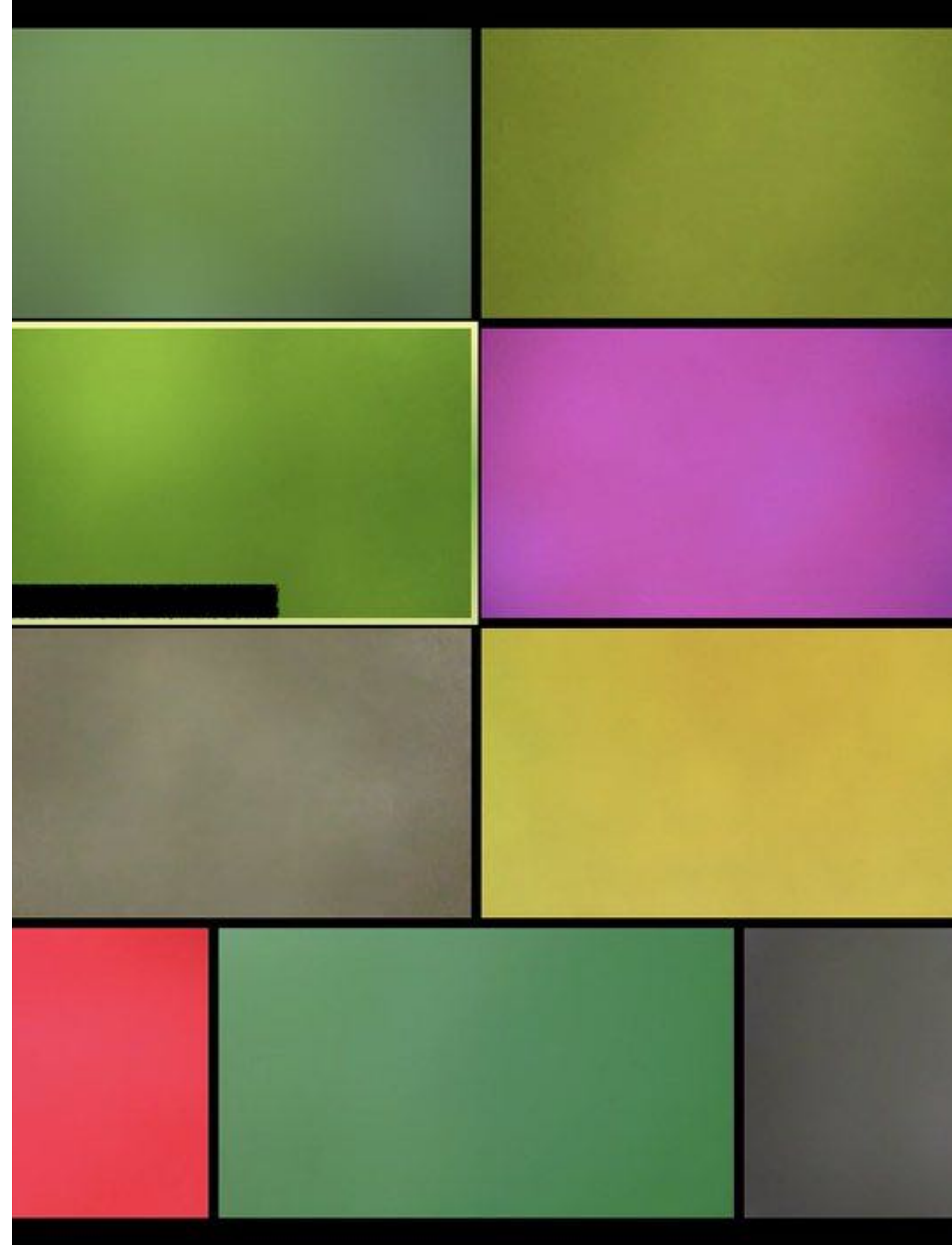
- Vorab-Technik-Check
- Bei größeren Gruppen BreakOut-Räume nutzen.
- Da aktive Beteiligung gefragt ist, sind 45 Minuten meist ausreichend.
- Partizipative Möglichkeiten mit Energizern, 'Gruppenaufstellung', Umfragen via Chat oder Handzeichen in die Kamera ... nutzen.



# KENNENLERNEN/ GRUPPENBILDUNG 2

AKTIVITÄTEN ANBIETEN, DIE ALLE BEIM ANKOMMEN UND KENNENLERNEN UNTERSTÜTZEN.

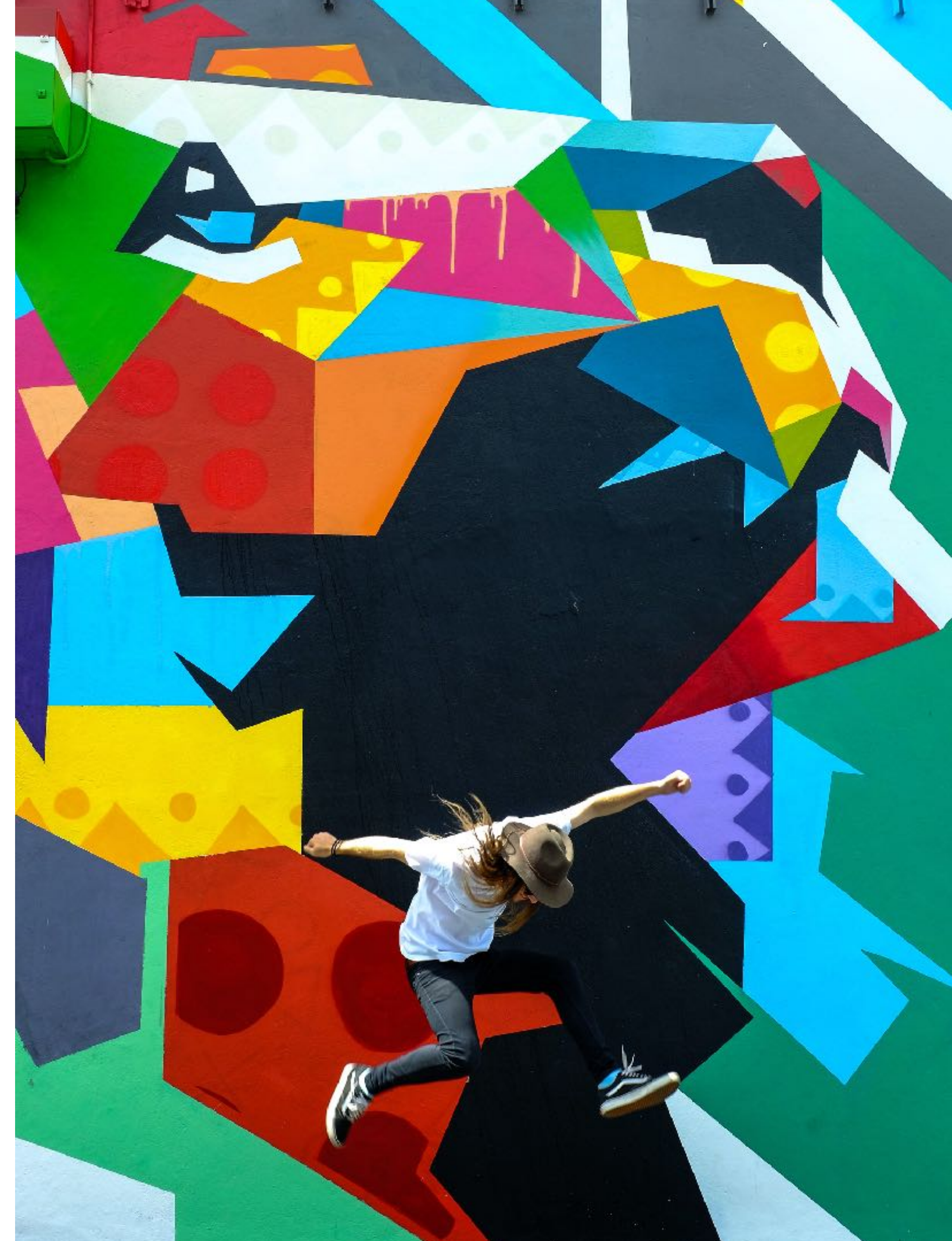
- Kennenlern-Aktivitäten sind z.B. 'Überlegt Euch drei Superkräfte, die ihr gerne für die erfolgreiche Bewältigung des Austausches hättet', 'Findet drei nicht offensichtliche Gemeinsamkeiten unter Euch' etc.
- 'Virtuelle Raumaufstellung' - Abfrage mit Handzeichen (Skala 1-5, oben/unten/links/rechts)
- ‚Post-It‘-Übung - Es werden nacheinander Aussagen vorgelesen, z.B. 'Ich habe schonmal an einem Austausch teilgenommen'. Alle, auf die das zutrifft, nehmen das Post-It von ihrer Webcam und winken sich kurz zu.



# KENNENLERNEN/ GRUPPENBILDUNG 3

## ENERGIZER UND BEWEGUNG SIND WICHTIG

- **Gegenstände holen:** Auf einer Folie werden hierzu 3-5 Gegenstände präsentiert (Schokolade, Lego, Klopapier, ein Buch, eine Mütze o.ä.). Wer zuerst mindestens einen oder alle Gegenstände vor die Kamera geholt hat, gewinnt.
- **Oben - unten - rechts - links:** Alle Teilnehmenden zeigen mit beiden Zeigefingern jeweils in die angesagte Richtung. Nach einiger Zeit wird angekündigt, dass oben und unten vertauscht sind.
- **Schere-Stein-Papier:** Jeder sucht sich einen Gegenpart, wobei dieser nichts davon weiß. Alle zeigen auf drei ihr Zeichen - und wer gewonnen hat, jubelt.



# ENERGIZER

oben - unten - rechts - links





# KENNENLERNEN/ GRUPPENBILDUNG 3

- Hilfreiche Links:

<https://padlet.com/Kristiiiiin/Energizer>

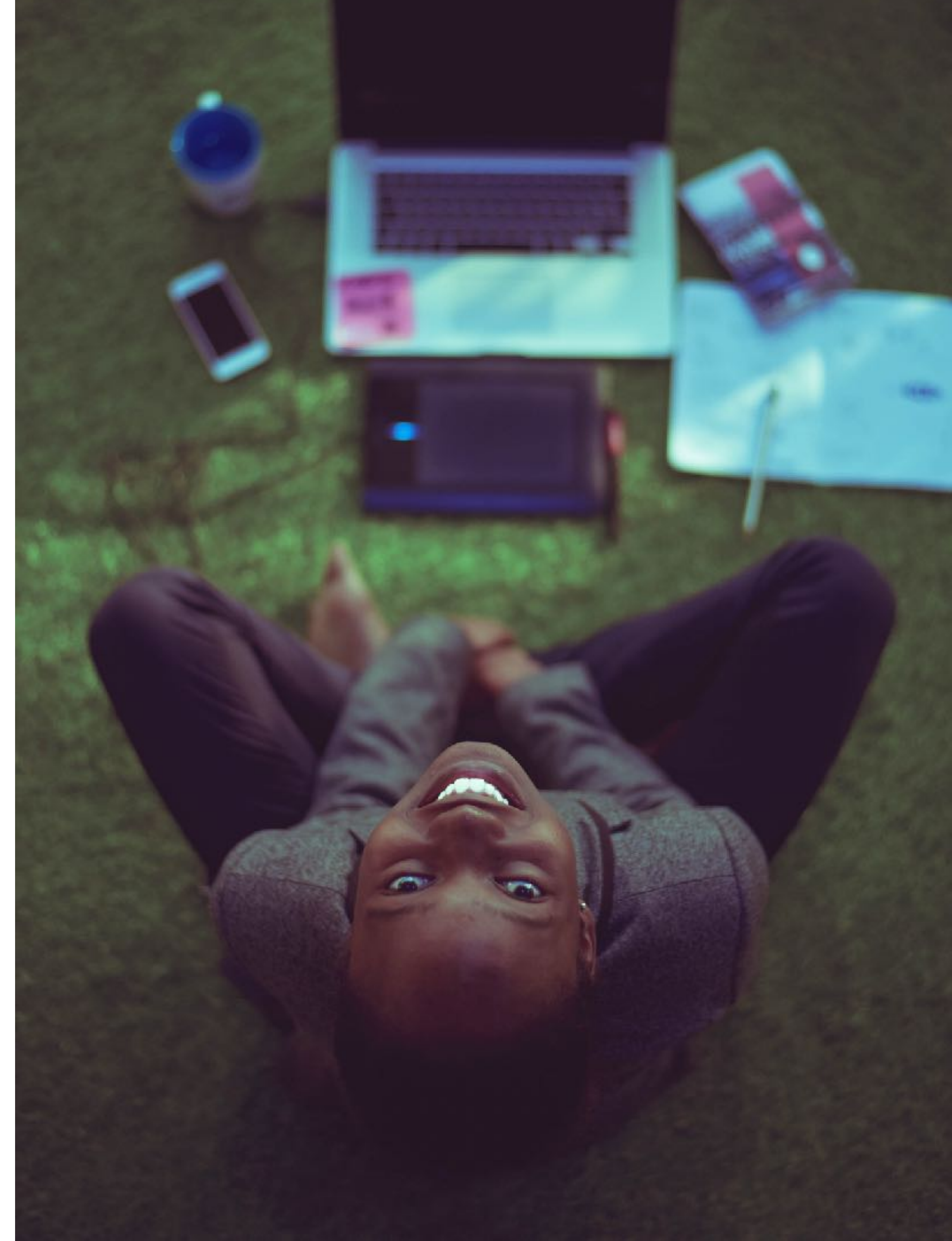
[https://hackmd.io/@anjalorenz/  
games4distancing](https://hackmd.io/@anjalorenz/games4distancing)



# AUSTAUSCH

BEIM AUSTAUSCH KÖNNEN UNTERSCHIEDLICHE ZIELE VERFOLGT WERDEN.

- Eine Moderation ist unabdingbar.
- Zu Beginn Diskussionsregeln und Beteiligungsformen festlegen
- Es kann hilfreich sein nonverbale Diskussions-Handzeichen vorzustellen und während des Austausches zu nutzen (Übersicht). Alternative sind ausgedruckte Karten, die man in die Kamera hält.
- Eine Flipped- oder Einstiegs-Brainstorming Sammlung zur Frage "Welche Themen wollen wir besprechen?" kann dabei unterstützen, Themen zu priorisieren und die Diskussion zu strukturieren.



# MEETING / SOCIALIZING

BEIM MEETING STEHT DER ALLTAG IM FOKUS.

- Gerade in diesem Format ist es oft empfehlenswert 'unter sich' zu bleiben, so dass offen gesprochen werden kann.
- Nebenher-Aktivitäten gezielt anregen ('Holt Euch etwas zu essen'). Als wiederkehrender Termin kann ein 'Kochabend' online organisiert werden.
- Falls nicht bekannt: die Gallery-Ansicht im jeweiligen Videokonferenzraum zeigen, d.h. (fast) alle Teilnehmenden können sich gleichzeitig sehen.
- Der Chat lässt sich als zusätzliche Ebene nutzen - gerade auch mit privaten Nachrichten.
- Offenheit zulassen



# LIGHTNING-TALKS

BEI LIGHTNING-TALKS STEHEN DIE BEITRÄGE EHER UNVERBUNDEN NEBENEINANDER.

- Für Lernende ist das Format spannend, weil man in kurzer Zeit einen Überblick über viele unterschiedliche Themen bzw. vielfältige Inspirationen erhält.
- Themen/ Beiträge lassen sich vorab sammeln - oder auch erst gemeinsam nach dem Start.
- Jeder einzelne Lightning Talk sollte zeitlich nicht zu lang sein (z.B. 5 Minuten).
- Schön ist das Format z.B. zur Vorstellung der eigenen Stadt oder Schule.
- Für mehr Infos: <https://ebildungslabor.de/blog/webinare/>



# KOMMUNIKATION

GUTE KOMMUNIKATIONSKANÄLE SIND ZENTRAL FÜR DAS GELINGEN DES AUSTAUSCHS.

- Gibt es bereits eine Plattform an der Schule, an die die SuS gewöhnt sind? Wenn nein, dann...
- Für einen ständigen Kommunikationskanal in der Großgruppe und in Kleingruppen eignen sich sowohl Slack, Telegram als auch Signal oder Threema (kostenpflichtig)
- Das Videokonferenzsystem ist ein wichtiger Gelingensfaktor,
- Wie nutzt man Videokonferenzen im Fremdsprachenunterricht?
- Ein einfaches, anonymes und registrierungsfreies Tool für Audio-Chats und -Konferenzen ist mornin.fm: Raum-Name eingeben und mit anderen teilen.

# KOLLABORATION

GEMEINSAM DINGE ERSCHAFFEN UND DAS AUCH ÜBER LANDESGRENZEN HINWEG

- Vor, nach oder während des Austauschs bieten sich kollaborative Werkzeuge für die Zusammenarbeit oder Präsentation an.
- Padlet - die digitale Pinnwand für alle Zwecke
- BookCreator - gemeinsam digitale Bücher schreiben
- Etherpad usw. - gemeinsam an Texten schreiben (ZUMPad, yopad, CodiMD, HackMD)
- Miro usw. - gemeinsam Ideen in einer kollaborativen Oberfläche entwickeln (MindMeister, Popplet)
- Einen guten Einstieg in das Thema Kollaboration bietet der Text von Nele Hirsch: <https://ebildungslabor.de/blog/kollaborationsworkshop/>

# ÜBUNG

[HTTPS://ONCOO.DE/T/48K5](https://oncoo.de/t/48k5)



Diese Abfrage ist unter folgendem Code erreichbar:

**48k5**

Bitte notieren Sie sich den Code, um später darauf zugreifen zu können. Die Schülerinnen und Schüler erreichen die Kartenabfrage unter folgender Adresse:

<https://oncoo.de/48k5>

# Kollaborative Texte

gegenseitige Steckbriefe <sub>1</sub>

Märchen <sub>1</sub>

Aufnahme der Nachbarschaft <sub>1</sub>

# Bild

Gegenstand fotografieren, den man mit dem Land "stereotyp" verbindet <sub>1</sub>

Nationalgerichte <sub>1</sub>

# Video

## Audio

Zungenbrecher <sub>1</sub>

Lieder aufnehmen <sub>1</sub>

seine Familie vorstellen <sub>1</sub>

Schulführung <sub>1</sub>

Theater -Performance <sub>1</sub>

Schule vorstellen <sub>1</sub>

Fachvorträge <sub>1</sub>

Virtuelle stadtführung Für die jeweils andere Gruppe mit screencast und googlemaps <sub>1</sub>

Wetterbericht <sub>1</sub>

Pantomime <sub>1</sub>



# PROJEKTARBEITEN

## GEMEINSAME ZIELE VERBINDEN MENSCHEN

- Eine Plattform für LuL sowie SuS und bereits ausgearbeitete Projektideen bietet eTwinning an - einfach kostenlos registrieren und loslegen
- TwinSpace ist dann der gemeinsame „Projekt-/Klassenraum“ für die gemeinsame Projektarbeit
- Alle „Projekt-Kits“ findet man hier: <https://www.etwinning.net/de/pub/get-inspired/kits.cfm>
- Als Inspiration dient das Projekt-Kit „The Colourful Face of Europe“

# PROJEKTARBEITEN 2

Digitale Klassenfahrt - <https://www.pacemaker-initiative.de/we-learn>

## Was ist die digitale Klassen



Ein Planspiel für Schüler\*innen der Stufen 8 bis 10 von weiterführenden Schulen (H/R/Ges)



Benötigt werden nur ein mobiles Endgerät mit Internetverbindung pro Person

**Tweet**

 Tom Mittelbach • BW  
@MittelbachTom

Das ist ein tolles Angebot als Alternative für ausgefallene Klassenfahrten und Schullandheime. Herzlichen Dank @pacemakerin !  
#twlz

 **Pacemaker Initiative** @pacemakerin · 1 T

(1/2) Viele Klassenfahrten fallen dieses Jahr leider aus. Ein kleiner Wermutstropfen könnte die "Digitale Klassenfahrt", die wir in den letzten Wochen konzipiert haben. Dieses Projekt ist ein Planspiel zur Förderung der M...

[Diesen Thread anzeigen](#)

# VIRTUELLE FÜHRUNGEN

AN FERNE ORTE REISEN OHNE DIE WOHNUNG ZU VERLASSEN

- Viele Orte des kulturellen Lebens bieten virtuelle Touren an, die sie als Gruppe besuchen können. Dazu gehört bspw. das Deutsche Museum in München und viele weitere in ganz Europa wie bspw. das Schloss Versailles!
- Wer gerne mit Virtual Reality experimentiert, kann mit den Mozilla-Hubs VR-Räume im Browser einrichten, den Link weitergeben und sich auf diese Weise in den Räumen mit anderen treffen und sie weiter gestalten. Eine Alternative ist cospaces edu.
- Die Möglichkeit einer digitalen Schnitzeljagd bieten BIPARCOURS (NRW) oder Actionbound an. Viele Ideen und Material/Touren gibt es bereits.

# EDUBREAKOUT

## LERNEN IN DER GRUPPE UND MIT VIEL SPAß

- Den Trend „Escape Rooms“ ins (virtuelle) Klassenzimmer holen
- Während in der Ursprungsversion alle Beteiligten in einen Raum eingesperrt sind und gemeinsam den Schlüssel zum Ausgang finden müssen, nutzt man zu Bildungszwecken meist verschlossene Schatztruhen, die nur dank Beantwortung/ Lösung von Herausforderungen in der Gruppe geöffnet werden können.
- Inspirationen bekommt man hier:

<https://padlet.com/klassenkrepel/i5u1xe1mnju6>

<https://herrappelt.de/edubreakout/>

# BARCAMP

WIE KÖNNEN SICH LEHRKRÄFTE ODER AUCH SCHÜLER\*INNEN OHNE ZWANG AUSTAUSCHEN?

- Ein Barcamp ist eine offene Tagung mit offenen Workshops, deren Inhalte und Ablauf von den Teilnehmern zu Beginn selbst entwickelt und im weiteren Verlauf gestaltet werden.
- Barcamps dienen dem inhaltlichen Austausch und der Diskussion.
- Barcamps können auch mit ein wenig mehr Vorbereitung im virtuellen Raum abgehalten werden, dafür kann man BreakOut-Räume nutzen und eine gemeinsame Plattform als Orientierungshilfe.
- Tipps findet man unter: <https://ebildungslabor.de/blog/onlinebarcamp-tipps>

# **4. „UNKONVENTIONELLE ANGEBOTE“**



# INSTAGRAM, SNAPCHAT ODER TIKTOK

## DIE LEBENSWELT DER SCHÜLER\*INNEN ALS CHANCE SEHEN

- Präsenz bei Social Media als verbindendes Element
- Vorstellung mit oder ohne eigenem Foto
- Austausch von kulturellen Gepflogenheiten wie der heimischen Küche, Tänzen, Musik, Bräuchen und Traditionen
- Vorstellung der Schule, Stadt usw.
- Vier wichtige Quellen: Philippe Wampfler, Datenschutz-Schule, Saferinternet und Schule Social Media

# WAS NOCH?

EINFACH AUCH MAL DIE SCHÜLER\*INNEN FRAGEN!

- Unkonventionell einen YouTube-Livestream anbieten, daran können auch Eltern usw. teilnehmen
- Warum nicht über DISCORD kommunizieren? Viele Schüler\*innen kennen sich da aus!





**FRAGEN OFFEN?**

ZUM FRAGEBOGEN

**Webinar - Austausch macht Schule**



edkimo.com  
**oztovu**

# 5. FEEDBACK & ABSCHLUSS

[HTTPS://IRIGHTS-LAB.DE/CORONAMAT/](https://irights-lab.de/coronamat/)

# **Vielen Dank**

**Kolja Brandtstedt**  
**[kolja.brandtstedt@pacemaker-initiative.de](mailto:kolja.brandtstedt@pacemaker-initiative.de)**

**Stellv. Projektleiter der  
Pacemaker Initiative**  
**[www.pacemaker-initiative.de](http://www.pacemaker-initiative.de)**

**Trainer & Berater bei  
DigitalEd Consulting**  
**[www.digitaled.de](http://www.digitaled.de)**

**Twitter: @KBrandtstedt**  
**LinkedIn: <https://de.linkedin.com/in/kolja-brandtstedt>**

