

DIDAKTIK TEATIME

Interaktive Webinare: Warum eine schwarze
Wand nicht stumm sein muss

SG V.1 Didaktik und Digitale Lehre
19.05.2021

Herzlich Willkommen zur Didaktik TeaTime

- Input I:
Warum Studierende keine Kamera einschalten
Prof. Dr. Michael May (Fachbereich Sozialwesen)
- Input II:
Tipps & Tricks zur Aktivierung von Studierenden
im virtuellen Raum
Team Didaktik & Digitale Lehre
- Diskussion & Austausch



WARUM STUDIERENDE KEINE KAMERA EINSCHALTEN

Prof. Dr. Michael May (Fachbereich Sozialwesen)

TIPPS & TRICKS ZUR AKTIVIERUNG VON STUDIERENDEN IM VIRTUELLEN RAUM

Team Didaktik & Digitale Lehre

WIE REGE ICH STUDIERENDE DAZU AN, DIE KAMERA EINZUSCHALTEN



- Webcam-Nutzung vorab ankündigen und technische Voraussetzungen abklären
- Hürden besprechen, Gründe erörtern, Ängste nehmen
- Meeting-Regeln aufstellen
- Möglichkeiten der Darstellung (virtueller Hintergründe, Galerieansicht)
- Webcams selektiv einfordern (z.B. bei Vorstellung von Gruppenergebnissen, Referate)

WEITERE MÖGLICHKEITEN ZUR AKTIVIERUNG DER STUDIERENDEN

- Übertragung aktiver Parts an Studierende
- Audience Response bspw. über das System [ARSnova](#)
- Social Meeting: bspw. WonderMe
- Feedback (bspw. über [Stud.IP](#) oder [ILIAS](#))
- Kollaborative Formen
 - synchron, wie: Etherpad, Blubber
 - asynchron, wie: Wiki, Forum





Anwendungen

- Input der Teilnehmenden einfordern
- Schnell abstimmen/Umfragen
- Zusammenarbeit (be)-fördern
- Probleme klären (Co-Moderation)
- Fragen sammeln während Vorträgen



Nutzen

- Aktiv größere Gruppen diskutieren lassen
- Austausch innerhalb der Gruppe fördern
- Einfaches Sprachrohr ohne technische Herausforderungen (Mikro)

- Fragenspeicher zur Veranstaltung einrichten (alternativ im Etherpad): Fragen fortlaufend eintragen lassen und zu bestimmten Zeitpunkten darauf eingehen
- [Web-Safari](#): Jede:r teilt im Chat einen Link zu einer Website, die in den letzten Tagen seine/ihre spannendste Entdeckung war.



Anwendungen

- Vorwissen oder Erfahrungen abfragen
- Interesse für ein Thema erzeugen
- Vortrag oder Diskussion einführen
- Zu Fragestellung abstimmen



Nutzen

- Ermöglicht Echtzeit-Feedback (und Erfolgserlebnisse)
- Teilnehmende können ihre Antworten mit denen anderer vergleichen.
- Hilft Vortragenden, die Diskussion zu leiten
- Hilft Vortragenden zu Beginn, Inhalte auf das Publikum zuzuschneiden.

Blitzlichter: Erwartungsabfrage zum Einstieg, zwischendrin, Stimmung in der Gruppe ermitteln, Evaluation zwischendrin/am Ende), Bspw.: Die wichtigste neue Erkenntnis, die ich mitnehme ist...



Anwendungen

- Schnell Input fordern und erhalten
- Freiwillige finden
- Zustimmung oder Ablehnung einschätzen
- Sich schnell ein Stimmungsbild machen



Nutzen

- Teilnehmende können voten oder unkompliziert antworten, wenn ihnen Chat oder Sprechen via Mikro ev. noch unangenehm oder nicht erlaubt ist.
- Bietet Vortragenden die Möglichkeit, unter Eingehen auf Ergebnisse die Teilnehmende anschließend um Beispiele zu bitten.

Stimmungsbarometer via Status Icons oder Emoticons im Chat: z.B. Für Zwischendurch, um schnell auf das Befinden des Publikums einzugehen bzw. das passende Vortragstempo zu überprüfen



Anwendungen

- Brainstorming/Ideensammlung
- Kollaboration ermöglichen (Zeichnen, Schreiben, Bewegen)
- Skizzen und Schaubilder entwickeln



Nutzen

- Ermöglicht es visuell anzuleiten und Diskussionen visuell zu erfassen/darzustellen.
- Gruppenfördernde Spiele zu Beginn möglich (Pinpoint auf Landkarten u.a.)
- Ermuntert dazu, Ideen mitzuteilen.
- Dient der schnellen Informationssammlung und Mitteilung.

Skalierungsabfrage: Mit dieser Methode können Sie Einschätzungen oder Meinungen abfragen. Dazu bereiten Sie eine Folie mit einer Fragestellung und einer Antwortskala vor. Die Studierenden nutzen die **Zeichenwerkzeuge**, um ihre Einschätzung zu visualisieren. Diese Methode ist in allen Gruppengrößen einsetzbar. Die technische Bedienung der Zeichenwerkzeuge sollte vorher kurz eingeführt werden.



Anwendungen

- Teilnehmende in Kleingruppen zusammenarbeiten lassen (Arbeitsgruppen)
- Peer-Feedback

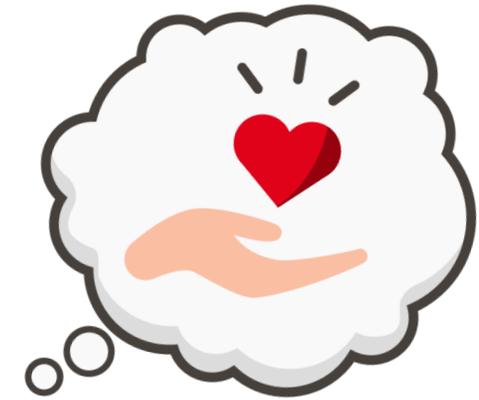


Nutzen

- Unterstützt intensivere Interaktion, Praxiserlebnisse und Feedback.
- Fördert die Teilnahme von stilleren Teilnehmenden, die in größeren Gruppen eher dazu neigen unterzugehen
- Ermöglicht Interaktion auch bei größeren Gruppen.

Gruppenpuzzle: Beim Gruppenpuzzle wird das gleiche Thema an mehrere Gruppen verteilt. Das Thema ist in Unterthemen aufgeteilt, sodass jedes Gruppenmitglied zunächst eines dieser Unterthemen bearbeitet. Danach teilen sich die ursprünglichen Gruppen und die jeweiligen Expert*innen für ein Unterthema treffen sich in einer Expertisengruppe. Dort tauschen sie sich über die Unterthemen aus.

DIE STUMME, DUNKLE WAND...



KAMERANUTZUNG IN DER ONLINE-LEHRE: AKTIONSMÖGLICHKEITEN FÜR LEHRENDE

Gründe für Kamera aus

TECHNIK Schlechtes Internet, fehlende Webcam oder Hardware können Hindernisse für Studierende darstellen.	MÜDIGKEIT Ständig erforderliche Präsenz in Online-Kursen ist anstrengend.
ANGST Studierende könnten soziale Ängste oder Traumata haben und wollen sich deswegen nicht zeigen.	PRIVATSPHÄRE Studierende wollen nicht ihre privaten Räume zeigen oder sorgen sich wegen Aufzeichnung ihrer Bilder.
KRANKHEIT Studierende fühlen sich fit genug um teilzunehmen aber wollen sich krank nicht zeigen.	BETREUUNG Die Betreuung von Kindern oder anderen Angehörigen macht die Kamera-Nutzung unmöglich.

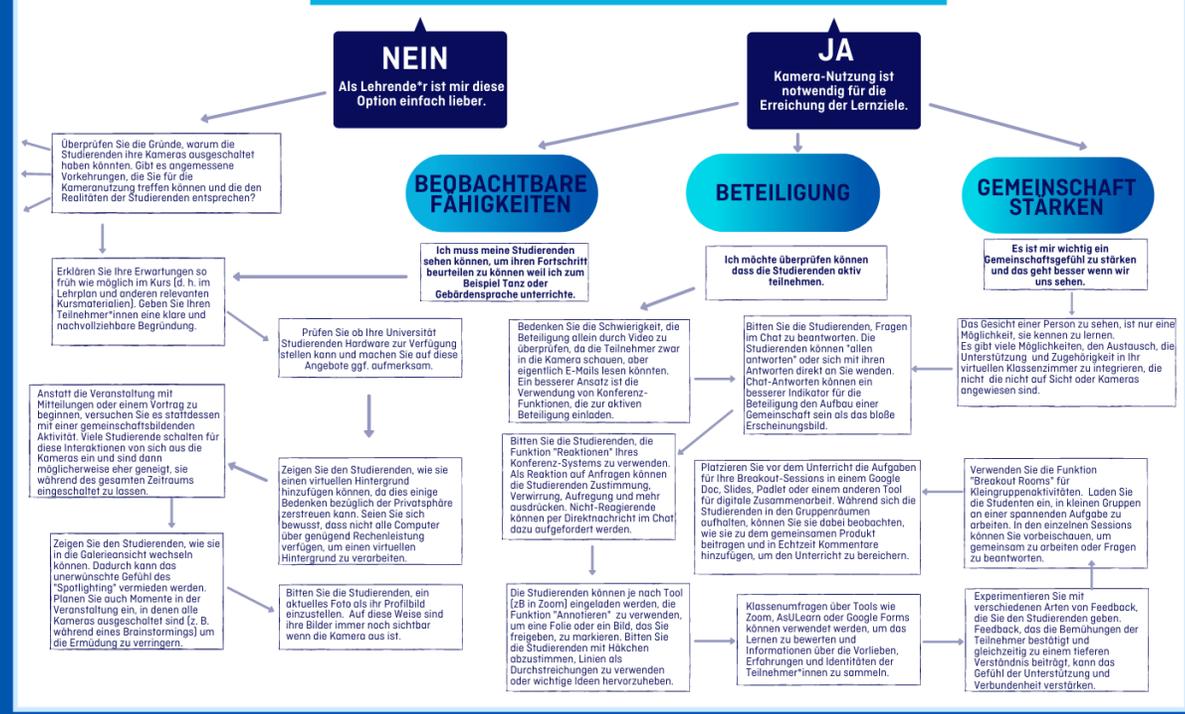
Gründe für Kamera an

SIMULIERT AM EHESTEN PRÄSENZ	LEHREN OHNE GESICHTER SCHWIERIG
GEMEINSCHAFT STÄRKEN	STUDIERN DEN-BETEILIGUNG

ORIGINAL VON



Fragen Sie sich selbst: Ist Kamera-Nutzung der Studierenden notwendig für die Lehre?



<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/kamera-an-aus-webcam-online-lehre>

DISKUSSION & AUSTAUSCH



WEITERE LINKS & EMPFEHLUNGEN

- Methodenbox HSRM: https://ilias.hs-rm.de/goto.php?target=crs_93534&client_id=DeveloperWiesbaden
- [https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/Methodenset_Digitale_Vertrauens Ta-ke-A-Break_Karten_2020.pdf](https://hochschulforumdigitalisierung.de/sites/default/files/dateien/Methodenset_Digitale_Vertrauens_Ta-ke-A-Break_Karten_2020.pdf)
- <https://www.b-i-t-online.de/daten/aktivieren-statt-belehren.php>
- <https://hochschuldidaktik-online.de/verbindung-zu-studierenden-in-online-lehre/>
- <https://ekoo.fernuni-hagen.de/kennen-sie-schon-einstiegsmethoden-fuer-online-seminare/>



KONTAKT

Didaktik und Digitale Lehre Sachgebiet V.1

www.hs-rm.de/DDL

digitale-lehre@hs-rm.de



Robert Hörhammer
T +49(0)611 94 95-1750
robert.hoerhammer@hs-rm.de



Carina Rehberger
T +49(0)611 94 95-2164
carina.rehberger@hs-rm.de

Austausch + Vernetzung:

“Digitale Lehre @HSRM“ in Stud.IP
(mit HDS-Account einloggen):

<https://t1p.de/2v9t>

Projekt „DigLL-Hessen“:

www.hs-rm.de/digLL

HFDnet:

<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/netzwerk>



Lisa Ulzheimer
T +49(0)611 94 95-2515
lisa.ulzheimer@hs-rm.de

Didaktik TeaTime:

<https://www.hs-rm.de/de/service/didaktik-und-digitale-lehre/didaktik-teatime>