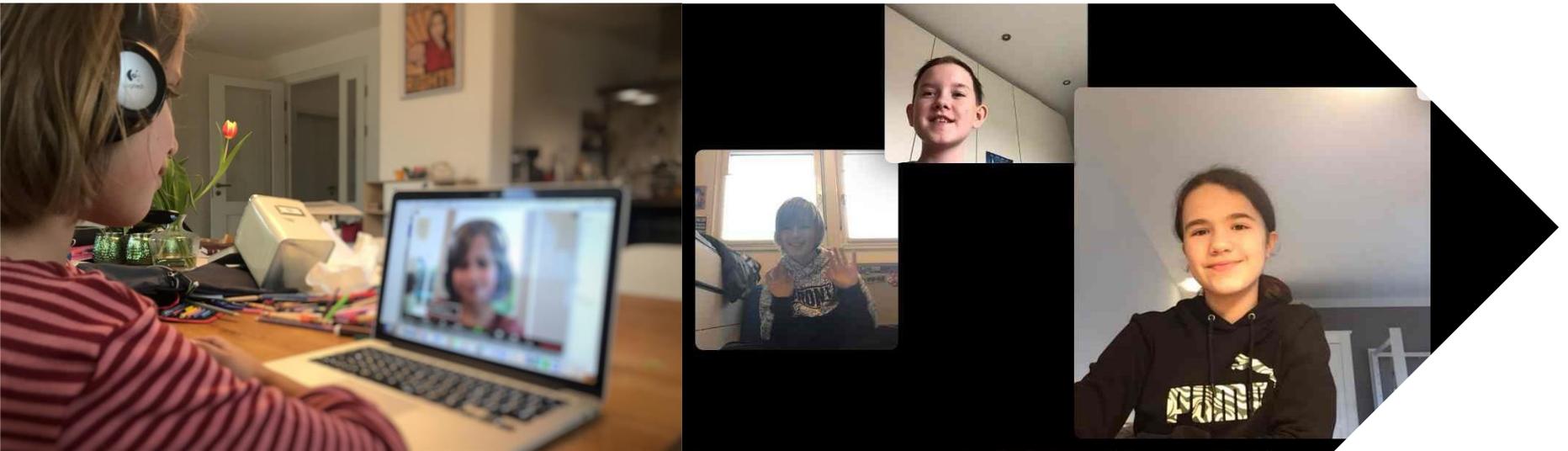


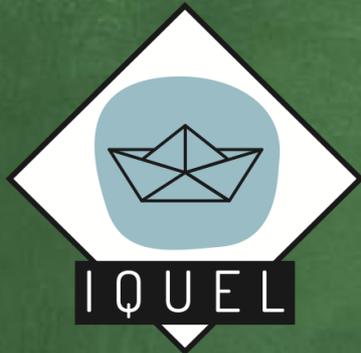


**Institut für Schulentwicklung
und Hochschuldidaktik GmbH**

Guter gesunder Unterricht mit kooperativem Lernen im digitalen Raum

Lukas Mundelsee





ORGANISATORISCHES

Agenda

Check-In

Kooperatives Lernen im digitalen Raum – Warum und Wie?

Nützliche Tools – Vorstellung und Erprobung

Materialien zum Seminar



Ergebnisprotokoll
(Gruppenarbeits-
ergebnisse etc.)

PowerPoint als



Arbeitsblätter /
Kopiervorlagen



Unterstützung für
eure Ergebnissicherung
und Vertiefung

Line-Up

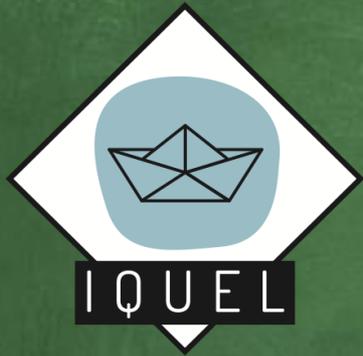
Wie gut kennst du dich im BigBlueButton aus?



Zum ersten
Mal hier

Sehr gut



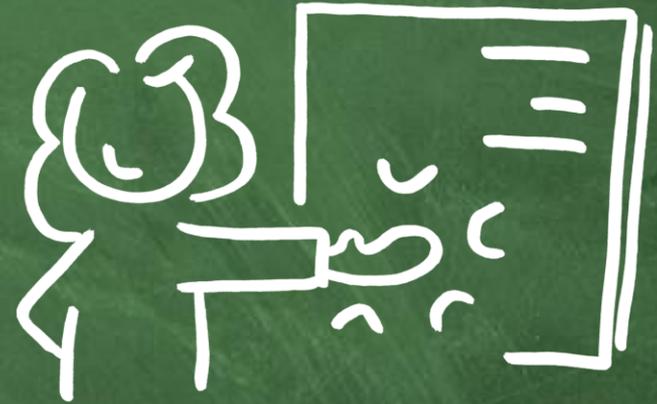
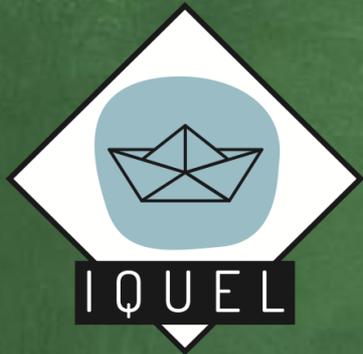


WARM UP

T-Spiel

Findet möglichst viele Gegenstände, die mit T beginnen
und legt sie auf den Tisch. Zeit: 1 Minute

Stiller Dirigent



IMPULSVORTRAG

Kooperatives Lernen

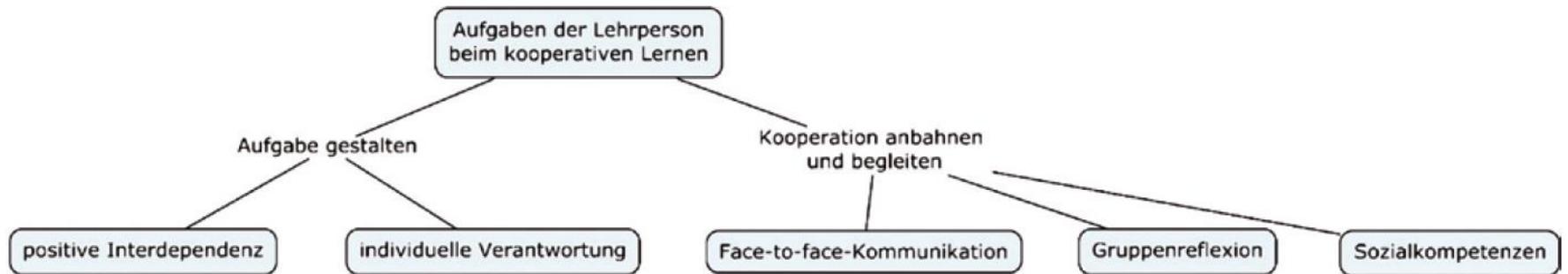


Abb. 1: Die fünf Axiome des kooperativen Lernens

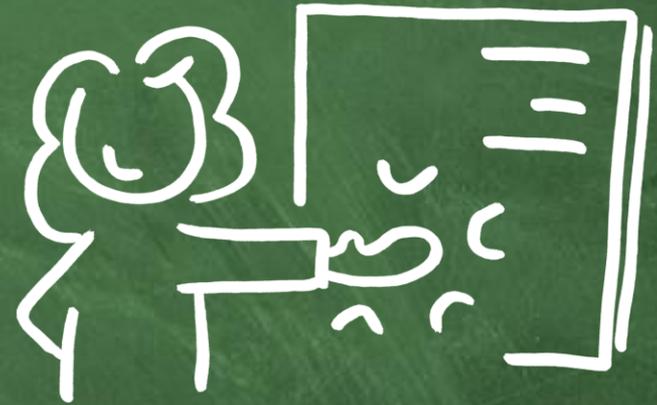
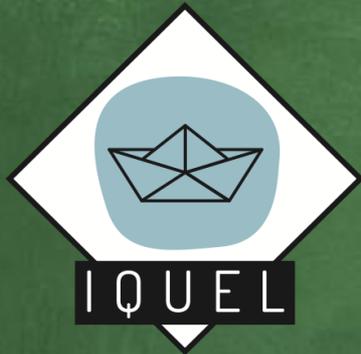
Tab. 2.1: Organisationsformen schulischen Unterrichts nach Johnson und Johnson (1999)

	Organisationsformen von Unterricht		
	kooperativ	kompetitiv	individualistisch
Verantwortlichkeit	Individuum und Gruppe	Individuum	Individuum
Interdependenz	positiv	negativ	keine
Interaktion	miteinander	gegeneinander	keine
soziale Fertigkeiten	notwendig	nicht notwendig	nicht notwendig

Sawatzki, Mundelsee, Hänze, & Jurkowski (2020). Transaktive Kommunikation als Puzzlestein für erfolgreiches kooperatives Lernen. Schulmagazin 5-10 (2/2020). München: Cornelsen.

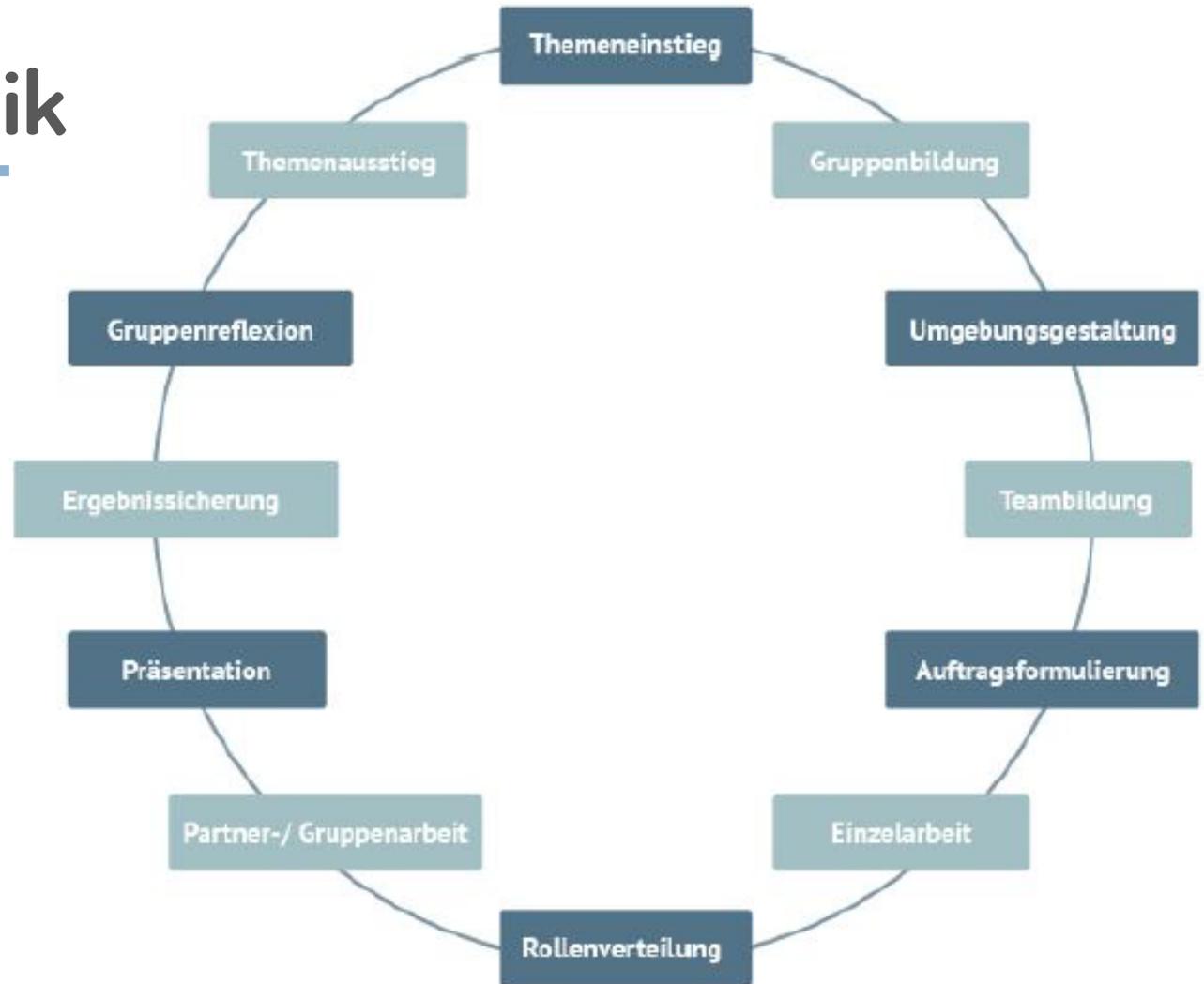
Kooperatives Lernen und Gesundheit



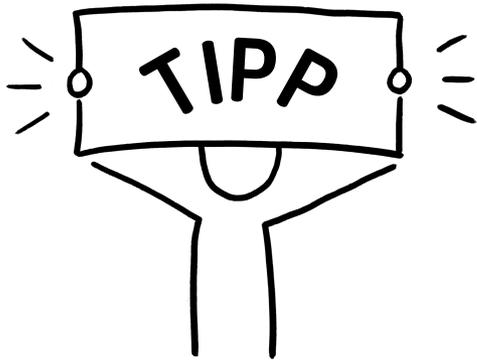


KOOPERATIVER DREISCHRITT

Digitale Didaktik



Gruppenbildung



Zufallsgruppen gehen (fast) immer.

Da der Beziehungsaufbau in Online-Veranstaltungen jedoch immer über Umwege erfolgen muss (technikvermittelt und über den Kopf), empfiehlt es sich, einmal zusammengestellte Gruppen mehrfach zusammenarbeiten zu lassen.



Weitere teambuildende Übungen finden sich z.B. in der Methodenbox zum kooperativen Lernen (Sawatzki, 2018)

These 1

KL muss in digitalen Settings noch stärker durchstrukturiert sein.

These 2

KL kann digitales Lernen abwechslungsreicher und lernintensiver gestalten.

These 3

Bestimmte didaktische Prinzipien lassen sich nicht, andere besser mit digitalen Medien umsetzen.

These 4

Wenn man SuS daheim in Gruppen schickt, ist die Gefahr deutlich größer, dass sie sich mit etwas anderem beschäftigen.

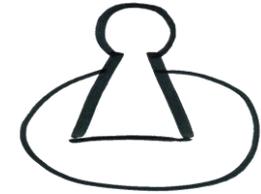
These 5

SuS bringen eine Grundkompetenz in der Anwendung digitaler Medien mit, die für kooperatives Online-Lernen von Nutzen ist.

These 6

KL klappt schon analog nicht – dann wohl erst recht nicht digital!

Denken



Aufgabe	Notiere dir stichpunktartig Argumente für deine jeweilige These.
Zeit	3 Minuten

These 1

KL klappt schon analog nicht – dann wohl erst recht nicht digital!

These 2

KL kann digitales Lernen abwechslungsreicher und lernintensiver gestalten.

These 3

Bestimmte didaktische Prinzipien lassen sich nicht, andere besser mit digitalen Medien umsetzen.

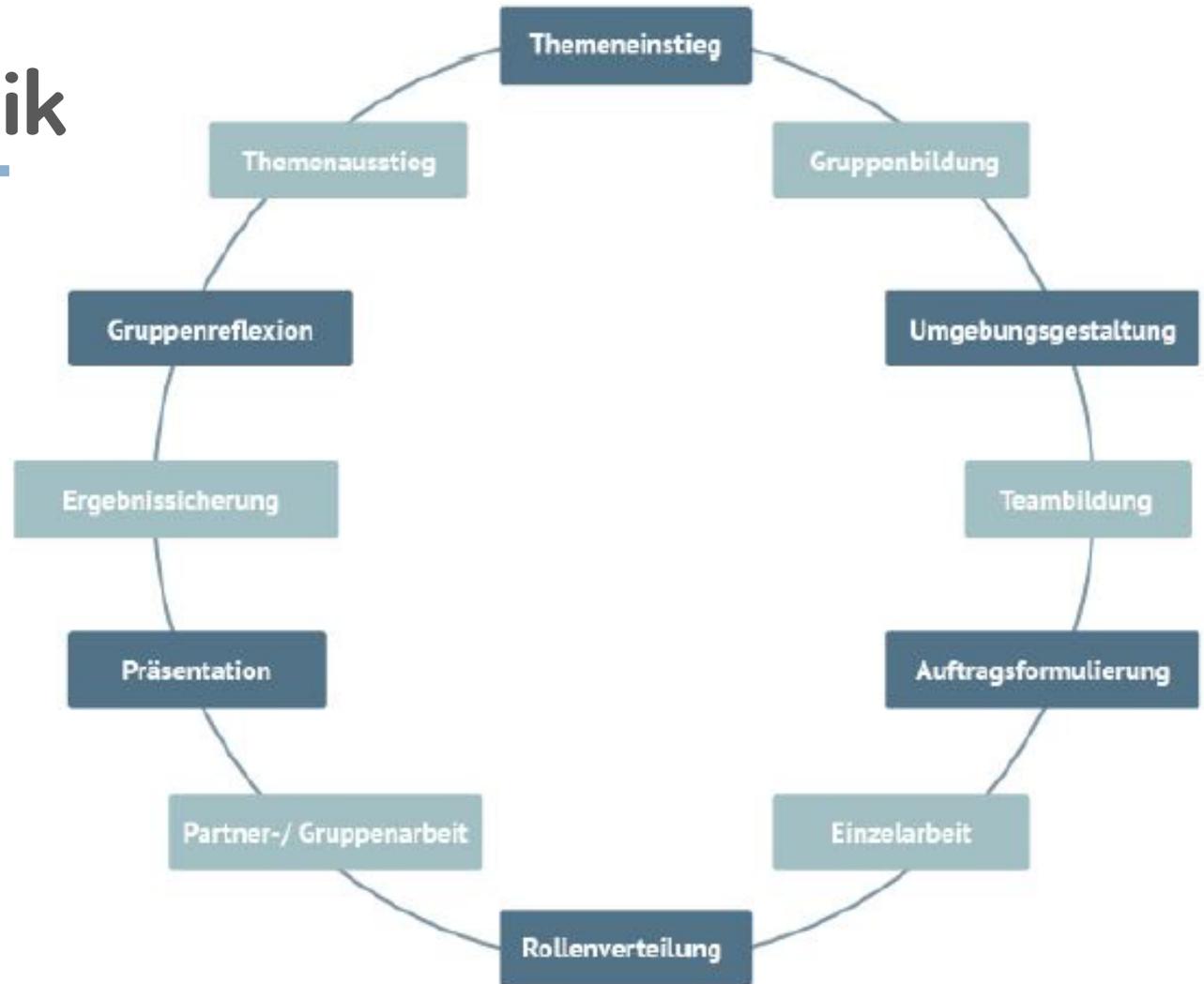
These 4

Wenn man KL anwenden möchte, während die SuS im Home-Office sind, birgt das deutlich mehr Gefahren als Chancen.

These 5

SuS bringen eine Grundkompetenz in der Anwendung digitaler Medien mit, die für kooperatives Online-Lernen von Nutzen ist.

Digitale Didaktik



Teambildung – Kommunikative Hand

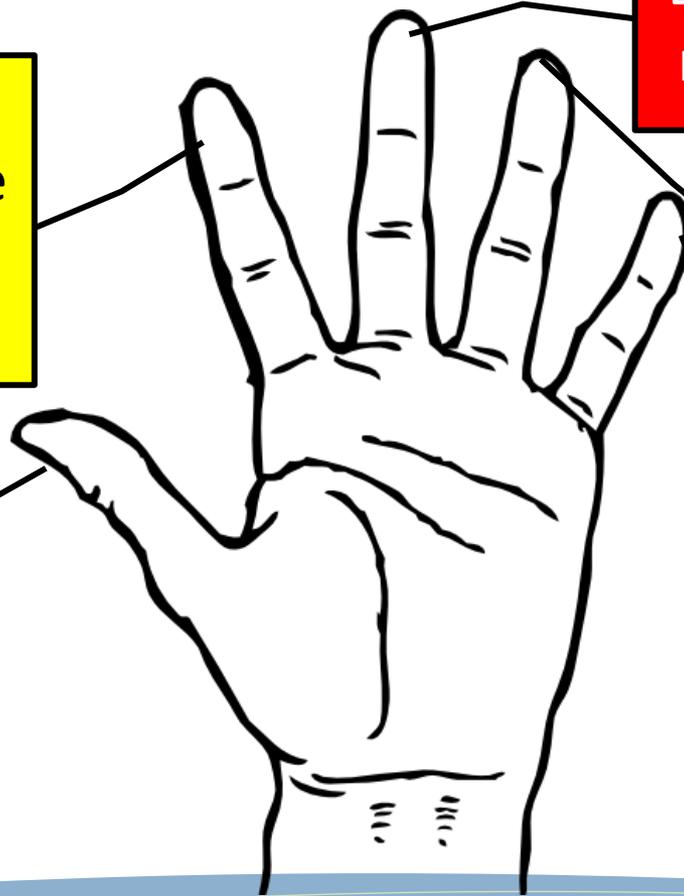
Wenn ich 1.000 €
geschenkt bekäme
und sie nur heute
ausgeben dürfte...

Eine Sache, die ihr noch
nicht über mich wisst...

Eine Sache, auf die
ich mich derzeit
besonders freue ...

Eine meiner Stärken
in Teams ist...

Mein
Lieblings-
Hobby ...



These 1

KL klappt schon analog nicht – dann wohl erst recht nicht digital!

These 2

KL kann digitales Lernen abwechslungsreicher und lernintensiver gestalten.

These 3

Bestimmte didaktische Prinzipien lassen sich nicht, andere besser mit digitalen Medien umsetzen.

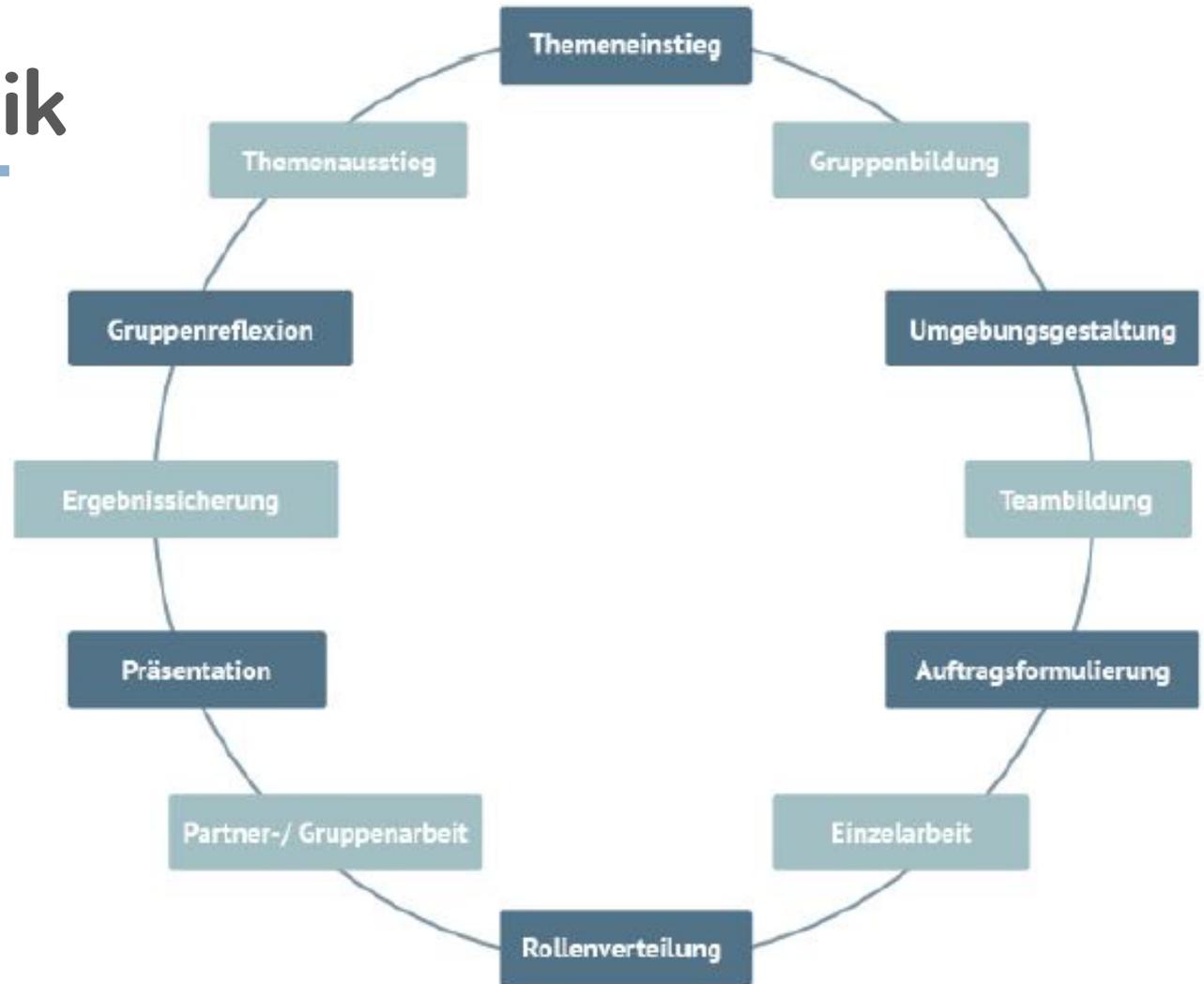
These 4

Wenn man KL anwenden möchte, während die SuS im Home-Office sind, birgt das deutlich mehr Gefahren als Chancen.

These 5

SuS bringen eine Grundkompetenz in der Anwendung digitaler Medien mit, die für kooperatives Online-Lernen von Nutzen ist.

Digitale Didaktik



Rollen verteilen

Schrittführer

1.



Checker

4.



Zeitwächter

2.

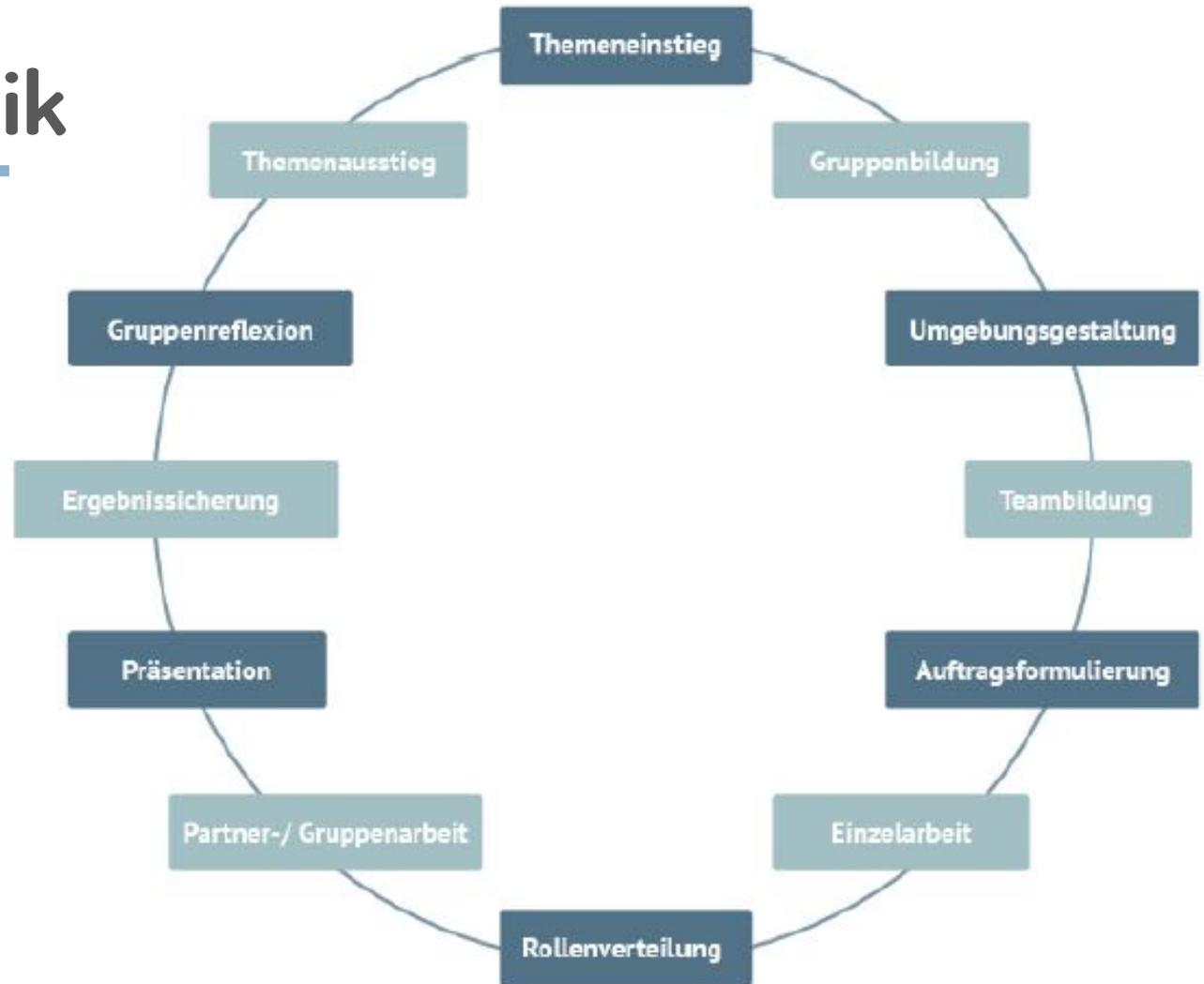


Moderator

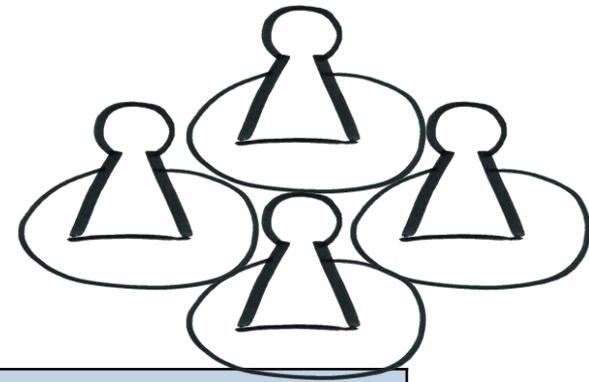
3.



Digitale Didaktik

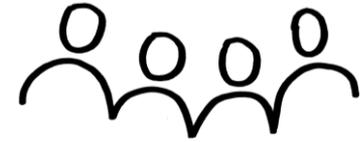
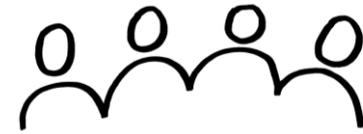


Austauschen



Aufgabe	<p>Klärt nochmal kurz eure Rollen.</p> <p>Tauscht euch dann über eure Notizen und Überlegungen aus.</p> <p>Eine Person wird ausgewürfelt, die das Gruppenergebnis vorstellt.</p>
Zeit	13 Minuten

Vorstellen



1



PRÄSENTATION

2



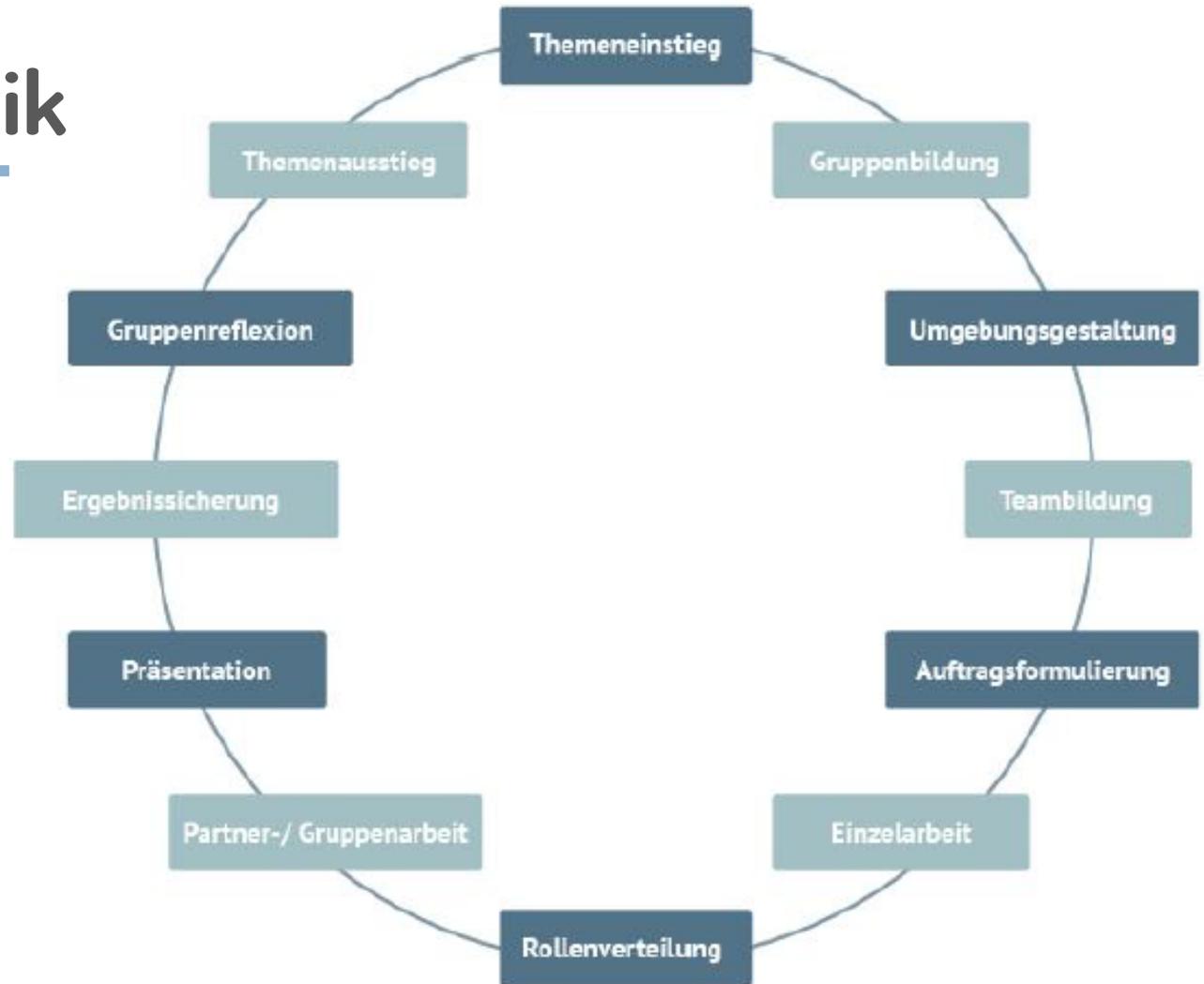
ERGÄNZUNGEN

3



FRAGEN

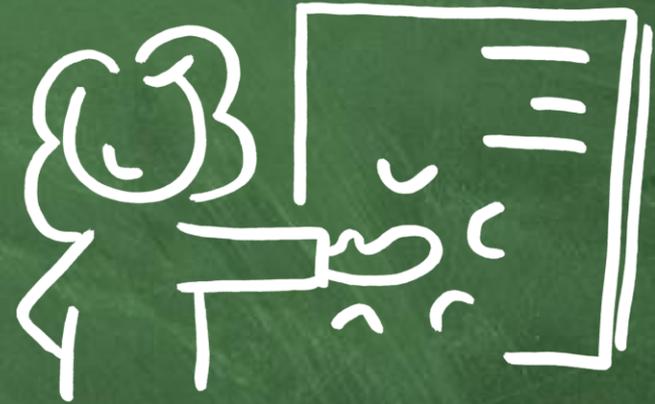
Digitale Didaktik



Daumenfeedback



- Bin ich zufrieden mit unserem Ergebnis?
- Habe ich meinen individuellen Beitrag zum Ergebnis geleistet?
- Habe ich meine Rolle erfüllt?
- Wie habe ich das Gruppenklima empfunden?



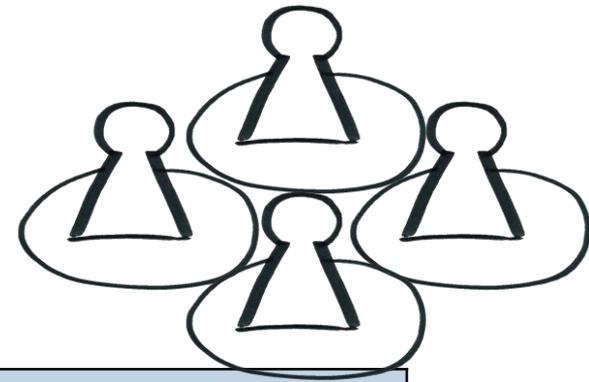
EINIGE WEITERE
NÜTZLICHE TOOLS

Nützliche Tools - eine Auswahl

1. <https://zumpad.zum.de/>
2. <https://flinga.fi/>
3. <https://classroomscreen.com/> **
4. BigBlueButton

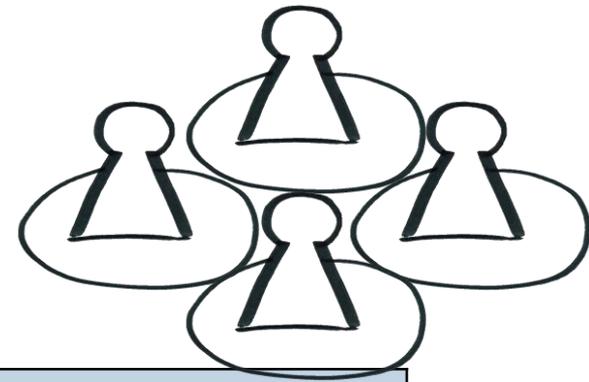
** Eingeschränkt DSGVO-konform

Arbeitsauftrag 2



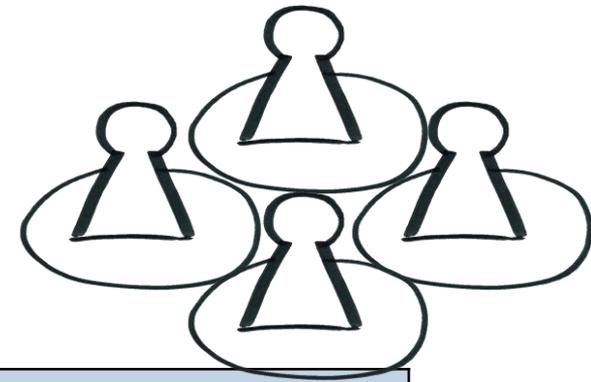
Aufgabe	Meistert die drei ZumPad-Challenges. Unterstützt euch dabei gegenseitig.
Zeit	15 Minuten

Arbeitsauftrag 3



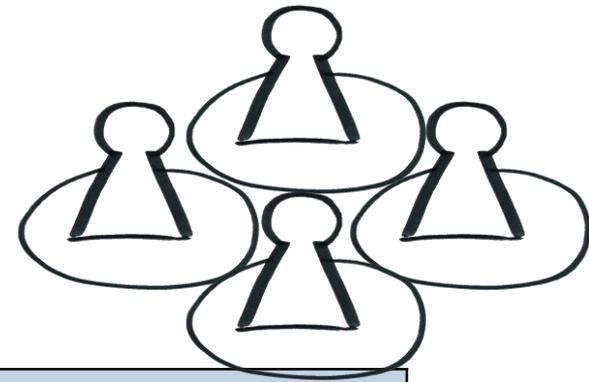
Aufgabe	Meistert die drei Flinga-Challenges. Unterstützt euch dabei gegenseitig.
Zeit	15 Minuten

Arbeitsauftrag 4



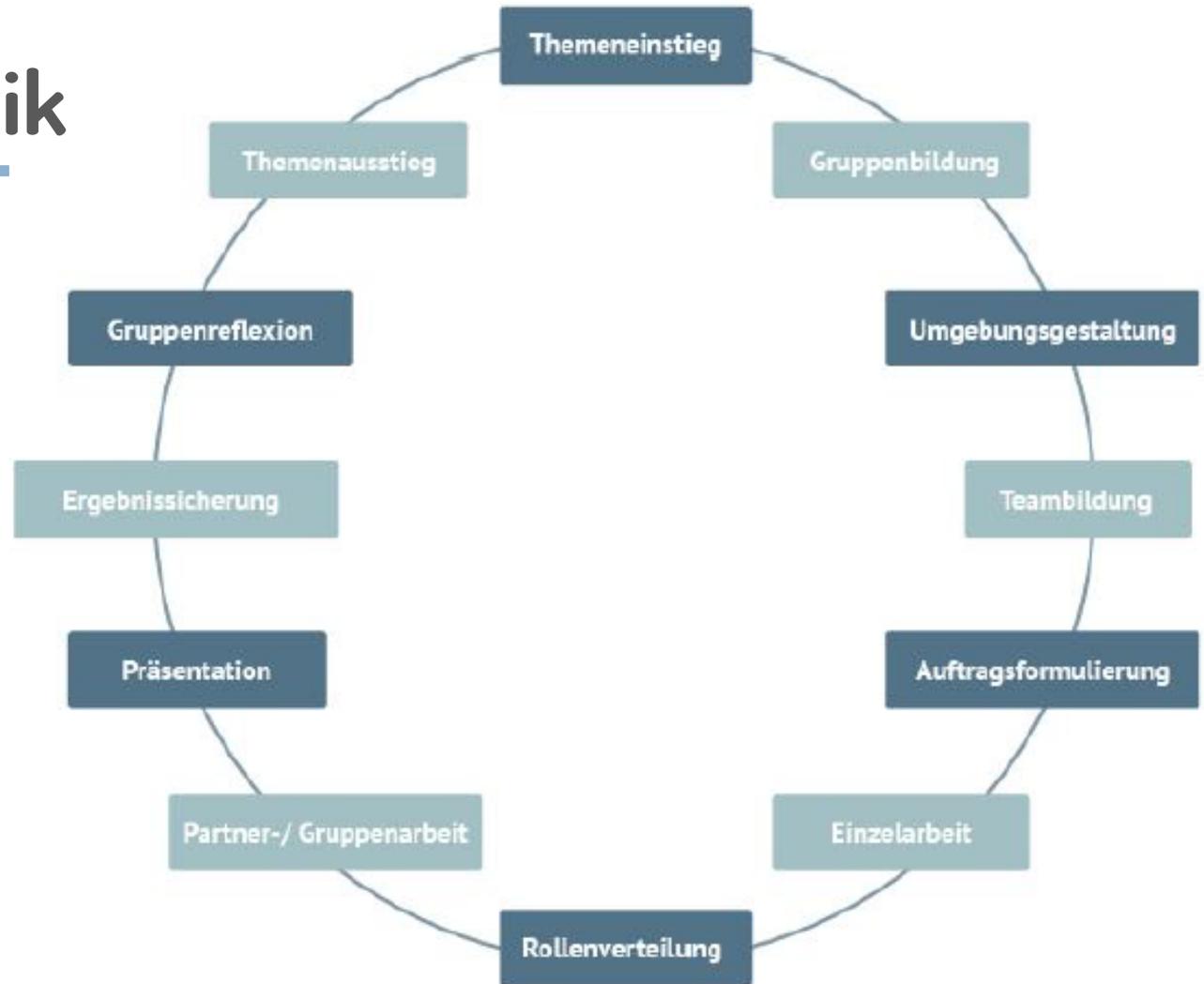
Aufgabe	Meistert die drei BigBlueButton-Challenges. Unterstützt euch dabei gegenseitig.
Zeit	Zurück um 11:10 Uhr / 14:10 Uhr

Arbeitsauftrag 5



Aufgabe	Meistert die drei Classroomscreen-Challenges. Unterstützt euch dabei gegenseitig.
Zeit	15 Minuten

Digitale Didaktik



Transfer

Welche drei zentralen Schlussfolgerungen und Vorsätze ziehe ich aus dem heutigen Workshop?



Evaluation des Seminars

menti.com



Herzlichen Dank!