

Das virtuelle Klassenzimmer – oder: Wie die Gruppe virtuell ins Laufen kommt

| Beobachtungen | Ihre Assoziationen/ bisherige Erfahrungen | methodisch-didaktische Konsequenzen |
|--|--|---|
| 1. Der virtuelle Raum will „gefüllt“ werden! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • gezielt und geplant führen • zeitlicher Ablaufplan mit Methoden • Wirkungen des Einsatzes bedenken • Erfahrungen mit Präsenzlehre reflektieren |
| 2. Themen, Medien (und der Lehrende) wollen dominieren! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • Angemessenheit und Ausgewogenheit von Didaktik („Was?“) und Methodik („Wie?“) • den „Ball“ immer wieder „zurück“ spielen • direktes Ansprechen, „Fordern“ |
| 3. Gestik und Mimik wirken anders! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • Fixierung auf Stimme (und Gesicht) bedenken • Andersartigkeit von Gestik und Mimik kompensieren • Möglichkeiten – vorab – planen (Modulation, Pausen, Sprechgeschwindigkeit ...) • durch Stimme führen |

| Beobachtungen | Ihre Assoziationen/ bisherige Erfahrungen | methodisch-didaktische Konsequenzen |
|---|--|--|
| 4. (Virtuelles) Dozieren fördert die Passivität! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • zeitig(er)e Methodenwechsel einplanen • gezielte (und ansprechende) Aktivierungen • Balance zwischen „Raum geben“ und Präsenz zeigen |
| 5. Jede (Lern-) Gruppe ist anders! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • adressatengerechtes Lehren und Lernen • Lernausgangslagen (soweit möglich) berücksichtigen • entsprechende Zieldifferenzierung vornehmen • ggf. auch Berücksichtigung der Lerntypen |
| 6. Gute (virtuelle) Lehre kommt durch das ‚Wie‘ zum ‚Was‘! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • verstärkt von der Wirksamkeit her denken • Diskrepanzerlebnisse einbauen • Berücksichtigung eigener Praxiserfahrungen • z. B. Angebots-Nutzen-Modell |
| 7. Virtuelle Lehre ist (besonders) mehrdimensional! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • Inhalt ... • Technik ... • Selbstmanagement – Gruppenmanagement ... • mit Emotionen arbeiten, z. B. „innere Bilder“ ... |

Das virtuelle Klassenzimmer – oder: Wie die Gruppe virtuell ins Laufen kommt

| Beobachtungen | Ihre Assoziationen/ bisherige Erfahrungen | methodisch-didaktische Konsequenzen |
|---|--|--|
| 8. Ein gelungener Input ist die „halbe Miete“! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • Relevanz Erfahrung der Teilnehmenden, „Abholen“ • durch Dissonanz, Irritation, auch Provokation für das Thema motivieren, „Einstimmen“ • Kommunikation heißt: was geben, gehen Sie in „Vorleistung“ |
| 9. Teilnehmeraktivierung sichert Ergebnissicherung und Transfer! | • ... | <ul style="list-style-type: none"> • Heterogenität der mentalen Programme ansprechen • Anknüpfung an individuelle Vorerfahrungen • Relevanz Erfahrung evoziert Sinnerfahrung • befördert Verstehbarkeit (d. h. neue mentale Modelle) |
| 10. Murphy ist (technisch) immer mit dabei! | • no panic! | <ul style="list-style-type: none"> • doppelte Böden einbauen („Plan B“) • <i>Gelungene Improvisation ist die hohe Schule der didaktisch-methodischen Klaviatur!</i> |
| 11. | • ... | • |

Tab. 1: 10 Beobachtungen in der virtuellen Lehre