

Didaktische Muster-Beschreibungen für Online-Ensembles

Zum Einsatz von Online-Meeting-Systemen in Lehre und Schulung



Didaktische Muster-Beschreibungen für Online-Ensembles



Inhaltsverzeichnis

1 Editorial	4
2 Was sind Muster-Beschreibungen?	4
2.1 Bestandteile einer Muster-Beschreibung.....	5
3 Einordnungen und Begriffsbestimmungen	7
3.1 Handlungsebene der Didaktik.....	7
3.2 Einordnung der Lehr-/Lerntheorien.....	8
3.3 Rollen	9
3.4 Kontextbedingungen	9
3.5 Stolpersteine	9
3.6 Technische Voraussetzungen	10
4 Muster-Beschreibung “Medialer Start”	11
4.1 Kontext.....	11
4.2 Problem.....	11
4.3 Kräfte	11
4.4 Lösung	11
4.5 Folgen	12
4.6 Beispiele	12
4.7 Bekannte Anwendungen.....	12
4.8 Verwandte Muster.....	13
4.9 Literatur.....	13
4.10 Onlineressourcen.....	13
5 Muster-Beschreibung “Mündliche Vorstellungsrunde”	14
5.1 Kontext.....	14
5.2 Problem.....	14
5.3 Kräfte	14
5.4 Lösung	15
5.5 Folgen	15
5.6 Beispiele	17
5.7 Bekannte Anwendungen.....	17
5.8 Verwandte Muster.....	17
5.9 Literatur.....	17
5.10 Onlineressourcen.....	17
6 Muster-Beschreibung “Visuell unterstützter Konzeptvortrag”	18
6.1 Kontext.....	18
6.2 Problem.....	18
6.3 Kräfte	18
6.4 Lösung	18
6.5 Folgen	19
6.6 Beispiele	21
6.7 Bekannte Anwendungen.....	21
6.8 Verwandte Muster.....	21
6.9 Literatur.....	21
6.10 Onlineressourcen.....	21

7 Muster-Beschreibung “Fragen stellen und beantworten”	22
7.1 Kontext.....	22
7.2 Problem.....	22
7.3 Kräfte	22
7.4 Lösung	22
7.5 Folgen	23
7.6 Beispiele	24
7.7 Bekannte Anwendungen.....	24
7.8 Verwandte Muster.....	24
7.9 Literatur.....	24
7.10 Onlineressourcen.....	24
8 Muster-Beschreibung “Entscheidungsfindung”	25
8.1 Kontext.....	25
8.2 Problem.....	25
8.3 Kräfte	25
8.4 Lösung	25
8.5 Folgen	26
8.6 Beispiele	27
8.7 Bekannte Anwendungen.....	27
8.8 Verwandte Muster.....	27
8.9 Literatur.....	27
8.10 Onlineressourcen.....	27
9 Muster-Beschreibung “Inhaltliche Zusammenfassung”	28
9.1 Kontext.....	28
9.2 Problem.....	28
9.3 Kräfte	28
9.4 Lösung	28
9.5 Folgen	29
9.6 Beispiele	30
9.7 Bekannte Anwendungen.....	31
9.8 Verwandte Muster.....	31
9.9 Literatur.....	31
9.10 Onlineressourcen.....	31
10 Literatur	32
11 Über die Autoren	33
12 Danksagung	34
13 Rechtliche Hinweise	34

1 Editorial

Durch audiovisuelle Funktionen, Multimedialität, Werkzeuge zur Kooperation und durch Vernetzung bieten Computer vielfältige Möglichkeiten für die Umsetzung von Unterricht. So gibt es eine Vielzahl von Online-Meeting-Systemen welche das Medien- und Methodenrepertoire in Schulung und Lehre erweitern können. Räumliche Distanzen zwischen Lernenden und Lehrenden können dank diesen Technologien überwunden werden. Dies bietet Freiheiten in der Planung und Organisation von Unterricht. So können Menschen Unterricht besuchen, an welchem sie ohne diese technischen Möglichkeiten nicht teilnehmen könnten (unüberwindbare Distanzen, Handicaps, Zeitknappheit). Gleichzeitig eröffnen sich Optimierungsmöglichkeiten für Schulen und Betriebe. So kann zum Beispiel der Anspruch an räumlichen Ressourcen gesenkt werden.

Die Situation des Lehrens und Lernens ohne physische Präsenz ist ungewohnt und nach wie vor für viele Lehrende und Lernende eine neue Erfahrung. Den Schritt zu wagen, als Lehrende/r seine/ihre Erfahrungen in den virtuellen Raum zu übertragen und zu adaptieren, kann eine große Herausforderung darstellen. Welche besonderen Umstände sind in Online-Szenarien zu erwarten und wie muss man darauf reagieren? Kann man den Unterricht wirklich von A bis Z durchführen oder gibt es notwendige Interaktionen, welche online nicht durchführbar sind? Diese und weitere Fragen verlangen nach einem Bindeglied zwischen Praxiserfahrung Lehrender und den Möglichkeiten und Potenzialen der Technik. Die hier veröffentlichten didaktischen Muster-Beschreibungen geben eine Hilfestellung für Lehrende, die die Möglichkeiten und Besonderheiten des Online-Unterrichts kennen lernen möchten.

2 Was sind Muster-Beschreibungen?

In der Literatur und im Internet gibt es sehr viele Praxis- und Methodenbeschreibungen. Diese ähneln sich, spiegeln aber oft die persönlichen Praxiserfahrungen von Praktikern und Praktikerinnen wieder. Sie umreißen den Kontext mehr oder weniger klar.

Die Aufgabe einer Muster-Beschreibung ist es dem Leser oder der Leserin einen schnellen Überblick zu einer Lehr-/ Lernsituation zu verschaffen. Dabei soll durch wenig Leseaufwand klargestellt werden, ob die dargebotene Lösung beim Leser oder der Leserin zur Anwendung gebracht werden kann oder nicht. Des Weiteren soll das Umfeld, in dem das Muster angewendet wird, sowie alle Vor- und Nachteile klar aus der Muster-Beschreibung hervorgehen. Muster-Beschreibungen sind immer nach demselben Schema aufgebaut. Laut Baumgartner ist ein Muster nicht als Idealbild (Best Practice), sondern als Good Practice, zu verstehen (2011:144).

Muster-Beschreibungen lassen sich in der didaktischen Taxonomie nach Baumgartner in das Feld {B:2a} einordnen. *„Die Rekonstruktionsstufe der Muster-Beschreibungen liegt zwischen der sehr konkreten, aber nicht systematisierten Praxisbeschreibung und der abstrakteren Ebene der Modell-Beschreibung.“* (Baumgartner 2011:133)

#	Handlungsebene der Didaktik	Ebene der didaktischen Beschreibung					
		Praxisbeschreibungen	Methoden		Prinzipien	Dimensionen	Kategorien
			Muster	Modelle			
		1	2a	2b	3	4	5
E	Curriculum Programm						
D	Curric. Block Modul						
C	Inhaltl. Block Ensemble						
B	Lehr-/Lern-Situation Szenario						
A	Interaktion Handlung						

Abbildung 1 Taxonomie der didaktischen Gestaltung (Baumgartner 2011:115)

Die orange Markierung zeigt die Positionierung der Muster-Beschreibung in der Taxonomie.

2.1 Bestandteile einer Muster-Beschreibung

Baumgartner greift bei der Erstellung von Muster-Beschreibungen nebst den so genannten Patterns, unter anderem die Vorgehensweise zur Erstellung von Patterns von Wellhausen und Fießler (Wellhausen, Schütz, & Fießler 2009), (Wellhausen & Fießler 2011) auf. Folgende Elemente verwendet Baumgartner bei seinen Muster-Beschreibungen (Baumgartner 2011:142ff):

2.1.1 Titel

Der Titel ist ein wesentlicher Bestandteil der Muster-Beschreibung. Er muss eingängig sein und auf die Bedeutung des Musters oder auf die entscheidenden Aspekte der Lösung hinweisen. (Baumgartner 2011:152)

2.1.2 Grafik

Die Muster-Beschreibungen können mit einer visuellen Darstellung ergänzt werden. Diese soll der Erinnerung dienen und die Einprägung des Titels fördern. Dabei muss es sich um eine passende Grafik handeln, unstimme und unpassende Darstellungen können zur Verwirrung beitragen. (Baumgartner 2011:154)

2.1.3 Kontext

Im Kontext wird das Umfeld, die Situation in der das Muster sinnvoll eingesetzt werden kann, beschrieben. Die Bedingungen wie zum Beispiel Raum, Zeit, Zielgruppe, Anzahl der Lernenden etc., die für die Anwendung einer bestimmten Unterrichtsmethode relevant sind werden an dieser Stelle festgehalten (Baumgartner 2011:142).

2.1.4 Problem

Das Element Problem erklärt die Herausforderung, welche durch die Anwendung der Muster-Beschreibung eingegangen wird. Baumgartner beschreibt dies folgendermaßen:

“Problem erklärt die aktuelle Schwierigkeit, die eine Anwendung des Musters überwinden soll. Es wird häufig als Ziel oder Intention angegeben. In unserem Fall ist es meistens ein Lernziel, das von einem Handlungsbereich mit größerer Reichweite – {C} oder höher – übernommen wird und die Gestaltung einer dafür lernförderlichen Situation auf der {B}-Ebene motiviert.” (Baumgartner 2011:142)

2.1.5 Kräfte

Die Kräfte beschreiben das Spannungsfeld in welches das Problem eingebettet ist und beschreiben weshalb die Auflösung der Schwierigkeiten nicht einfach ist. Die Folgen sind oft vielfältige und schwer kontrollierbare Wechselwirkungen (Baumgartner 2011:142 ff).

2.1.6 Lösung

Die Lösung erklärt wie das Problem bewältigt werden kann. Die Lösung ist somit die eigentliche Kurzbeschreibung der Unterrichtsmethode. (Baumgartner 2011:143)

2.1.6.1 Details

Die Details enthalten Einzelheiten zur Umsetzung der Lösung (Baumgartner 2011:154).

Zum Beispiel : Tipps zur Vorbereitung und Durchführung des Musters.

2.1.6.2 Stolpersteine

Dieser Textabschnitt beschreibt mögliche Schwierigkeiten, Sonderfälle oder Gegebenheiten die bei der Anwendung der Muster-Beschreibung auftreten können. Beispielsweise könnte eine ungerade Anzahl Lernender oder die fest vorgegebene Raumsituation sich störend auf die Anwendung auswirken (Baumgartner 2011:154).

2.1.7 Folgen

Im Abschnitt Folgen werden die Konsequenzen, welche sich durch die Anwendung des Musters ergeben können, analysiert. Dabei werden positive (Vorteile) und negative (Nachteile) Auswirkungen gesondert aufgezählt. Die Folgen verweisen bereits auf mögliche, neu entstehende Lernsituationen (Baumgartner 2011:143).

2.1.7.1 Vorteile

Positive Folgen durch Einwirken einer Kraft.

2.1.7.2 Nachteile

Negative Folgen resultierend aus einer Kraft.

2.1.7.3 → Kräfte in Bezug auf Folgen - Stolpersteine

Die Kräfte wurden als neutrale Elemente definiert welche in positiver oder negativer Richtung an der Problemlösung innerhalb des beschriebenen Kontexts zerrren. Kann das Muster erfolgreich umgesetzt werden, ergeben sich viele der Kräfte zu Vorteilen. Werden Kräfte bei der Umsetzung der Lösung nicht berücksichtigt, so kann daraus durchaus ein Nachteil entstehen. Nicht jede Kraft ergibt einen Vor- und Nachteil, hier sind Stolpersteine zu erwarten.

2.1.8 Beispiele

Zusätzliche Beispiele zeigen, dass es sich um bewährte Praktiken handelt. Fehlen die Beispiele, so sollte die gesamte Muster-Beschreibung überdacht werden (Baumgartner 2011:154).

2.1.9 Bekannte Anwendungen

Hierbei wird auf die erfolgreiche Umsetzung oder Realisierung des Musters in einem spezifischen Kontext hingewiesen (Baumgartner 2011:154).

2.1.10 Verwandte Muster

Dieser Abschnitt beschreibt ähnliche oder in Beziehung stehende Muster. Damit sollen Verwechslungen vermieden oder die Abgrenzung zu anderen Mustern klargestellt werden (Baumgartner 2011:154).

2.1.11 Literatur

Muster-Beschreibungen werden aus Erfahrungen in der Unterrichtspraxis gewonnen. Nicht das gesamte zugrundeliegende Material wurde neu erstellt, sondern es stammt zum Teil aus Berichten und Publikationen. Die Anführung von Quellen gehört zur Muster-Beschreibung und hilft dem Leser und der Leserin sich zu entscheiden welche Literatur eingesehen werden soll (Baumgartner 2011:154 ff).

2.1.12 Online verfügbare Ressourcen

Durch den Einsatz von Mustern in Online-Ensembles ist die Erweiterung des Abschnitts "Online Ressourcen" aus unserer Sicht logisch und sinnvoll.

3 Einordnungen und Begriffsbestimmungen

Einordnungen und Begriffsbestimmungen welche Erweiterungen und/oder Abweichungen zur Taxonomie von Baumgartner enthalten, werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

3.1 Handlungsebene der Didaktik

Die Einteilung der Handlungsebenen der Didaktik orientiert sich an der Taxonomie von Unterrichtsmethoden nach Baumgartner (Baumgartner & Peter 2011). Wobei die Handlungsebene C eine Einheit darstellt, in der Lehrende und Lernende auf Distanz in einem Online-Meeting-System zusammenarbeiten. Dieser inhaltliche Block nach Baumgartner wird im Folgenden als **Online-Ensemble** bezeichnet.

	Handlungsebene der Didaktik nach Baumgartner	Definition der Handlungsebenen der Didaktik in Online-Ensembles
C	Inhaltlicher Block Ensemble	Ein Online-Ensemble setzt sich aus verschiedenen Lehr-/Lernsituationen zusammen. Online-Ensembles können in der Praxis als Online-Meeting, Webinar oder Online-Kurs gestaltet werden und dauern mehrere Minuten bis Stunden. Die folgenden Muster-Beschreibungen bilden zusammen eine mögliche Struktur für ein Online-Ensemble.
B	Lehr-/Lernsituation Szenario	Die Lehr-/Lernsituationen sind die einzelnen Bestandteile eines Online-Ensembles. Sie werden anschließend als Muster-Beschreibungen formuliert. Sie teilen sich in verschiedene Interaktionen auf und dauern wenige Minuten.

A	Interaktion / Handlung	Interaktionen sind einzelne Handlungen in Lehr-/Lernsituation. Sie dauern Sekunden bis Minuten.
---	------------------------	---

3.2 Einordnung der Lehr-/Lerntheorien

Bei der Auswahl der sechs Muster-Beschreibungen wurde darauf geachtet, eine möglichst breite Palette an didaktischen Interaktionen abzudecken. Dazu orientieren wir uns am heuristischen Lehr-/Lernmodell nach Baumgartner und Payr (Baumgartner & Payr 1997:9). Dieses ordnet die Interaktionen in Handlungsebene, Lehr-/Lernebene und Ebene der sozialen Organisation.

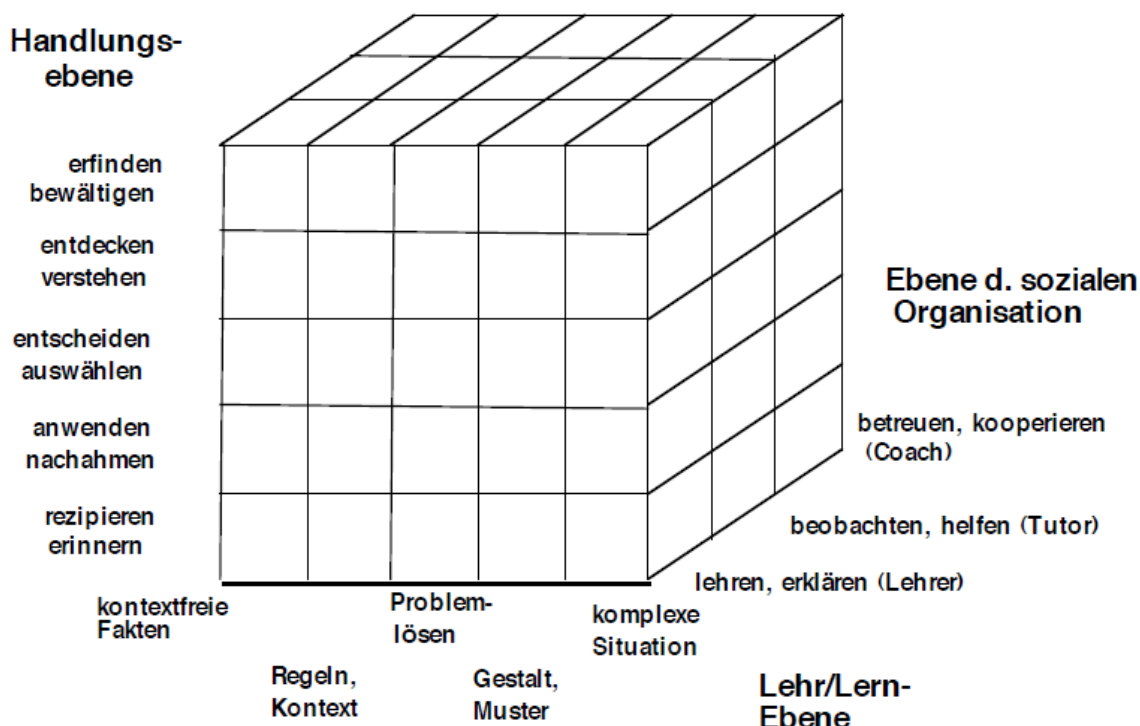


Abbildung 2 Heuristisches Lehr-/Lernmodell nach Baumgartner und Payr (ebd.)

In der Tabelle werden die Interaktionen der nachfolgenden Muster-Beschreibungen innerhalb des heuristischen Lehr-/Lernmodells nach Baumgartner und Payr (ebd.) eingeordnet. Die Verteilung zeigt, dass die Muster-Beschreibungen verschiedenste Handlungen auf allen Ebenen aufweisen.

Muster	Handlungsebene der Didaktik	Lehr-/Lernebene	Ebene der sozialen Organisation
Medialer Start	entdecken verstehen	kontextfreie Fakten Gestalt Muster komplexe Situation	lehren erklären
Mündliche Vorstellungsrunde	bewältigen auswählen, nachahmen	Kontext Muster	betreuen kooperieren

Visuell unterstützter Konzeptvortrag	anwenden nachahmen	kontextfreie Fakten Regeln Kontext Gestalt komplexe Situation	lehren erklären
Fragen stellen und beantworten	entdecken verstehen entscheiden auswählen	Regeln Kontext Problemlösen komplexe Situation	betreuen kooperieren helfen erklären
Entscheidungsfindung	entscheiden auswählen	Regeln Kontext Problemlösen komplexe Situation	kooperieren erklären
Inhaltliche Zusammenfassung	bewältigen entscheiden auswählen anwenden	Gestalt Muster	lehren erklären

3.3 Rollen

Webinare und Onlinekurse werden oft von mehreren Personen geleitet, die Arbeitsteilung in Moderator/in, Vortragende/r und Techniker/in bewährt sich in der Praxis. Die folgenden Muster-Beschreibungen greifen Lehr-/Lernsituationen auf in denen nur ein/e Lernhelfer/in (im Folgenden nur in der maskulinen Form *der LH* verwendet) mit einer kleinen Gruppe Lernender (im Folgenden nur als *LL für Lernerin und Lerner* verwendet) arbeitet. Formen der Zusammenarbeit der LH werden an dieser Stelle nicht beschrieben. Man kann aber davon ausgehen, dass in den Muster-Beschreibungen auch verschiedene Personen die Funktionen der LH übernehmen könnten.

3.4 Kontextbedingungen

Folgende Kontextbedingungen setzen wir für die nachfolgenden Muster-Beschreibungen voraus:

- **Anzahl der LL:** Bei Gruppengrößen ab 25 Personen kann sich der LH nur noch auf die Zielgruppe selbst einstellen, hier eignet sich aber auch die Kollaborationsform des Online-Meetings an sich nicht mehr.
- **Nonverbale Kommunikation:** Bei einem Online-Ensemble fallen wesentliche Bestandteile der nicht verbalen Kommunikation weg. Der Klang der Stimme, die verwendete Sprache, besondere Ausdrücke drängen sich in den Vordergrund der Aufmerksamkeit. Doch die sonst präsenten äußerlichen Merkmale der Personen rücken auf ungewohnte Weise in den Hintergrund.

3.5 Stolpersteine

In den sechs Muster-Beschreibungen haben wir bewusst auf die Beschreibung des folgenden Stolpersteines verzichtet, da dieser für alle Muster-Beschreibung aus Online-Ensembles gilt.

- **Technische Probleme:** Es wird davon ausgegangen, dass die Technik funktioniert. Technikprobleme wie Internetausfall, Audioprobleme, PC Defekt, Blue Screen, defekte Kabel etc. würden in den meisten Fällen zu Stolpersteinen führen. Das heißt,

einzelne, oder alle LL können nicht mehr oder nur unter erschwerten Bedingungen am Online-Ensemble teilnehmen.

3.6 Technische Voraussetzungen

Die Erfahrungen aus den Praxisbeispielen und der Durchführung des Lehr-/Lernensembles "Concept-Mapping mit Cmap Tools" haben gezeigt, dass die multimediale Grundausrüstung der Computer und die kollaborativen Werkzeuge des Web2.0's alle hier dargestellten Szenarien und Interaktionen ermöglichen und zulassen. Die ursprüngliche Idee an dieser Stelle einen ausführlichen Kriterienkatalog für Mindestanforderungen von Meeting Softwares anzubieten wurde daher verworfen. Dennoch gibt es einige Funktionalitäten, welche für einen didaktisch vielfältigen Unterricht als unentbehrlich betrachtet werden können. Die Auswahl orientiert sich am Kriterienkatalog aus Gerhard Straßer's Arbeit "*Webinare: Anforderungen an Webinarsoftware*" (Straßer 2010). Die hier aufgeführten Funktionen können in ein einziges System integriert sein, oder aus verschiedenen Systemen zusammengetragen werden.

Audio Funktion: Die Sprachübertragung ermöglicht, dass LH und LL mündlich kommunizieren und sich unkompliziert organisieren können.

Videoübertragung: Durch die Übertragung des Videobildes der Sprechenden oder Vortragenden Person können deren Ausdrucksvarianten verstärkt werden.

Desktop-Sharing: Ist die Übertragung der sichtbaren Bildschirmhalte an einen oder mehrere andere Computer. Dies ermöglicht es LH wie LL etwas vorzuzeigen oder zu präsentieren.

Übertragung der Maus- und Tastatur-Kontrolle: erlaubt es Manipulationen auf dem Computer von LL vorzunehmen (Support).

Übergabe der Präsentationsrolle und Sprechrechte: Damit LL in die Rolle von LH schlüpfen können, muss die Möglichkeit bestehen, eine Teilkontrolle des Meetingsystems an LL oder andere Teilnehmer/innen zu übertragen.

Markierungs- und Zeichenwerkzeuge: Körperliche Zeichengabe entfällt, damit LL auf den aktuellen Gegenstand "zeigen" können sind Markierungselemente auf dem Bildschirm unentbehrlich.

Wortmeldung: Damit sich alle Beteiligten zu Wort melden können, muss die Möglichkeit sich bemerkbar zu machen verfügbar sein.

Whiteboard: Das Whiteboard ermöglicht es gemeinschaftlich Ideen und Inhalte zu sammeln und zu entwickeln, da alle "Anwesenden" die Möglichkeit erhalten selbstständig etwas beizutragen.

Chatfunktion: Ermöglicht bilaterale Kommunikation zwischen LL aber auch von LL zu LH. Fragen können deponiert und zu gegebenem Zeitpunkt beantwortet werden.

Dateitransfer: Skripte, Folien und andere Dateien können den LL ausgehändigt werden.

Tests, Polling, Umfragen: Meinungserhebungen und Stimmabgaben können per Umfragefunktion sehr einfach und effizient durchgeführt werden.

Zugriff auf ausgewählte Applikationen: Dateien können gemeinsam in Echtzeit bearbeitet werden.

4 Muster-Beschreibung "Medialer Start"



Abbildung 3 Illustration: "Medialer Start"

4.1 Kontext

Während der Startphase eines Online-Ensembles ist es nicht möglich sich gegenseitig persönlich zu begrüßen (eingeschränkte Möglichkeit zur Wahrnehmung nonverbaler Kommunikationssignale). Die LL sollen innerhalb von 3 Minuten mit einer medialen Einstimmung empfangen werden.

4.2 Problem

Der Beginn eines Online-Ensembles bildet den ersten Eindruck, den positiven und motivierenden Start. Dabei sollen die LL bei ihrem Vorwissen und den für sie persönlich wichtigen Aspekten des Themas abgeholt werden. So werden die LL zum Mitarbeiten und Mitdenken motiviert.

4.3 Kräfte

- **Das Fehlen sprachlichen Kommunikationsmöglichkeit** kann als ungewohnt empfunden werden.
- **Der gemeinsame Start** ist Bedingung für die Wirksamkeit.
- **Die orientierende Funktion** des Starts entscheidet über Aufmerksamkeit, Verständnis und Interesse der LL.
- **Die emotionale Vorbelastung der LL zum Thema** kann positiv und negativ relevant sein

4.4 Lösung

Der LH initiiert das Lehr-/Lernensemble mit seiner Kernidee. Dabei stellt er das Thema, den Inhalt des Online-Ensembles mit medialen Mitteln dar (Audio, Video, Grafik...). Dadurch erhält das Thema ein Gesicht, welches es den LL erleichtert, in einer späteren Vorstellungsrunde ihr individuelles Vorwissen, ihre Konzepte und eigenen Ideen und Vorstellungen zum Thema zu artikulieren.

4.4.1 Details

- Die Einleitung wird thematisch, mittels kurzem Text, Grafik, Comic, Video- oder Audiomaterial (Es sollte auf die verfügbare Bandbreite der Internetübertragung geachtet werden.) durchgeführt.
- Die Einleitung ließe sich auch im Sinne des Dialogischen Lernens nach Ruf & Gallin (Ruf, & Gallin 1998) umsetzen und in einer darauffolgenden Vorstellungsrunde ausbauen (z.B. durch Perspektivendiagramm des LHs)

- Tendenziell benötigt man für die Aufbereitung des Einstiegs mehr Arbeits- und Zeitaufwand als für eine einfache mündliche Begrüßung.

4.4.2 Stolpersteine

Die LL könnten im ersten Moment überrascht, vielleicht sogar beleidigt sein, durch das Fehlen einer vorangehenden formalen Begrüßung. Das kann negative Gefühle beim Einstieg erzeugen.

4.5 Folgen

4.5.1 Vorteile

- **Fehlen sprachlicher Kommunikationsmöglichkeit:** Kommunikative Missverständnisse durch ungewohnte Online-Situation werden vermieden.
- **Gemeinsamer Start:** Koordinierter, gleichberechtigter Einstieg in das Thema für alle LL.
- **Orientierende Funktion:** Gemeinsamer Start, der einen gemeinsamen Ausgangspunkt bietet.
- **Orientierende Funktion:** Orientierung und Fokussierung auf das aktuelle Thema (Vereinfachung um sich anschließend in einer persönlichen Vorstellung auf das Thema zu beziehen).
- **Orientierende Funktion:** Steigerung des Verständnisses für den geplanten Inhalt findet statt.
- **Emotionale Vorbelastung der LL zum Thema:** Positive emotionale Vorbelastung der LL zum Thema wird geweckt.
- Der Lerngegenstand ist von Beginn an im Zentrum des Online-Ensembles.

4.5.2 Nachteile

- **Fehlen sprachlicher Kommunikationsmöglichkeit:** Falls es organisatorische oder inhaltliche Fragen zu Beginn gibt, könnten diese übergangen werden, so dass einzelne LL sich nicht auf den Start konzentrieren können (z.B. Einsatz unbekannter Begriffe, die für das Verständnis notwendig sind).
- **Gemeinsamer Start:** Zeitliche Flexibilität: Wer den gemeinsamen Start nicht mitmacht hat Wesentliches verpasst (Lerngeschichte funktioniert nicht mehr).
- **Emotionale Vorbelastung der LL zum Thema:** Negative emotionale Vorbelastung der LL zum Thema wird geweckt.

4.6 Beispiele

Ein Online-Ensemble beginnt mit:

- einem Zitat, welches die Grundzüge der zu vermittelnden Theorie erläutert.
- einer Videosequenz, welche den zu vermittelnden Prozess im Zeitraffer darstellt.

4.7 Bekannte Anwendungen

Auch bei Präsenzveranstaltungen wird oft thematisch eröffnet, so zum Beispiel beim Dialogischen Lernen, bei dem LH ihren persönliche Bezug zum Lerngegenstand darstellen und die LL anleiten ihren Bezug zum Lerngegenstand ebenfalls durchzuarbeiten.

4.8 Verwandte Muster

- Visueller Konzeptvortrag
- Vorstellung der Agenda

4.9 Literatur

Ruf, Urs, & Peter Gallin (1998). Dialogisches Lernen in Sprache und Mathematik, 2 Bde., Bd.1, Austausch unter Ungleichen: Austausch unter Ungleichen. Grundzüge einer interaktiven und fächerübergreifenden Didaktik. Kallmeyer.

4.10 Onlineressourcen

- Dialogisches Lernmodell nach Peter Gallin und Urs Ruf:
<http://www.lerndialog.uzh.ch/model.html>

5 Muster-Beschreibung "Mündliche Vorstellungsrunde"

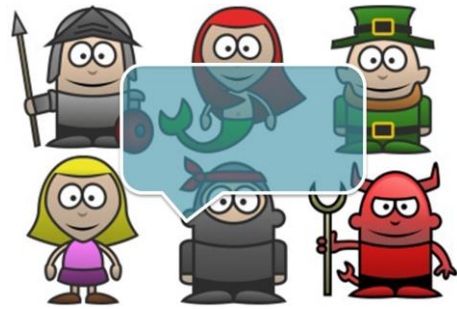


Abbildung 4 Illustration: "Mündliche Vorstellungsrunde"

5.1 Kontext

Damit LH in der Lage ist erfolgreich durch ein Online-Ensemble zu führen, ist es erforderlich die LL zu aktivieren und einiges über diese zu erfahren. Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass sich die LL untereinander kennen. In weniger als 15 Minuten soll LH die LL, sowie die LL untereinander, kennen lernen und etwas über das Vorwissen und die Erwartungen zum Online-Ensemble in Erfahrung bringen.

5.2 Problem

In einem Online-Ensemble sollten alle LL sich "kennen" lernen, eine kommunikative Atmosphäre geschaffen und das Eis gebrochen werden. Für LH und LL im Online-Ensemble ist es notwendig einen Überblick der beteiligten Personen, deren Vorwissen und Erwartungen zu bekommen um sich auf die einzelnen Individuen einzustellen.

5.3 Kräfte

- **Unsicherheit - Unklarheit:** Es ist nicht klar was das Online-Ensemble oder die Vorstellung der LL und deren Aufgabengebieten bringen soll.
- **Angst vor Selbstoffenbarung:** Nicht jeder ist dazu geeignet vor versammelter Mannschaft zu sprechen und etwas von sich selbst Preis zu geben. Manche können mit der Selbstoffenbarungsangst nicht umgehen, für andere wiederum ist es ein Prozess der Gewöhnung an die ungewohnte Situation.
- **Motive - Reputation:** LL können die bereitgestellte Bühne als Hebel zur Verstärkung ihrer persönlichen Motive verwenden.
- **Langwierigkeit:** Durch ständige Wiederholung von bereits Dargebrachten wird viel Zeit verbraucht.
- **Erkenntnisse:** Die LL erwarten sich von jeder Aktion die durch die LH vorgeschlagen wird Erkenntnisse und einen persönlichen Nutzen.
- **"Eiszeit":** Es herrscht Eiszeit vor - keiner will den Anfang machen.
- **Vorwissen der LL:** Der LH hat kein Wissen über die Vorkenntnisse der LL zum besprochenen Thema.
- **Kenntnisse zu den Online-Ensemble-Inhalten:** Es ist den LL unbekannt was das eigentliche Thema ist.
- **Mitgebrachte Probleme:** LL bringen themenbezogene Probleme mit.
- **Aktives Zuhören - Nachfragen:** LL hinterfragen, fragen nach und wollen mehr erfahren.

5.4 Lösung

Der LH fordert die LL auf, in einer vom LH definierten Reihenfolge, sich mündlich vorzustellen. Die LL sollen etwas über ihre Person, Vorwissen zum Online-Ensemble-Thema und zu ihren Erwartungen an das Online-Ensemble preisgeben. Der LH beginnt mit der Vorstellung. Durch Nachfragen kann der LH weitere Details von den Teilnehmern einfordern.

5.4.1 Details

Der LH sollte sich selbst auf die Vorstellungsrunde vorbereiten. Hier hilft es mit gutem Beispiel voranzugehen. Stellt man seine eigene Person nur kurz vor, so werden das die LL ebenfalls machen. Auf jeden Fall muss den LL vorher erklärt werden, welche Informationen LH in der Vorstellungsrunde erwartet. Name, Abteilung, Erwartungen und Hobbys wären Standardparameter die man bei einer Vorstellungsrunde abfragen könnte. Für das aktive Zuhören muss der LH sich über die eingeladenen LL informieren um gezielte Fragen zu deren beruflichem Kontext und deren Aufgaben stellen zu können.

Die LL nicht zu überfordern und zu unterfordern, ist die Kunst die der LH erlernen muss, gerade wenn es um LL mit hohem Geltungsdrang oder übertriebener Vorsicht geht.

5.4.2 Stolpersteine

Es kann immer wieder vorkommen, dass die LL, gerade wenn die Vorstellungsrunde sehr früh im Online-Ensemble stattfindet, noch langsam eintrudeln. Neue LL müssen in das Online-Ensemble eingebunden werden ohne das Online-Ensemble von vorne zu beginnen und Zeit zu verlieren. Wegen einem einzigen LL die Vorstellungsrunde erneut anzusetzen werden die anderen LL nicht gutheißen.

5.5 Folgen

5.5.1 Vorteile

- **Unsicherheit - Unklarheit:** Durch die Vorstellung werden Unsicherheiten aufgelöst die Klarheit der Gruppe zu den Inhalten und zum Verlauf des Online-Ensembles verbessert. Durch aktives Nachfragen kann der LH eine positive Atmosphäre erzeugen und Blockaden lösen. Die LL lernen den LH und sich gegenseitig besser kennen. Gruppenbildungsprozesse werden begünstigt. Der LH bekommt einen Überblick zur Einstellung der LL zum behandelten Thema.
- **Motive - Reputation:** Durch die Äußerungen der LL zu ihrer Position und bereits geleisteten Arbeit kann sich der LH ein Bild über die mitwirkenden LL machen. Der LH kann so erkennen welche Erfahrungen und welches Wissen die LL in das Online-Ensemble einbringen.
- **Erkenntnisse:** Durch eine Vorstellungsrunde, mit klar kommunizierten Zielen, kann für alle LL neue Information bereitgestellt werden. Die Kenntnis über die Aufgabenbereiche der Kolleginnen und Kollegen ermöglicht beispielsweise das Bilden von Kontaktnetzwerken.
- **„Eiszeit“:** Durch eine Vorstellungsrunde und aktives Nachfragen kann die anfängliche Eiszeit durchbrochen werden. Eine gute und aufgetaute Stimmung ermöglicht einen guten Start in das Online-Ensemble.
- **Vorwissen der LL:** In der Vorstellungsrunde kann sich der LH ein Bild zum Vorwissen der LL machen. Durch hohes Vorwissen der LL kann der LH sozusagen on-the-fly einen Experten befragen und somit das Online-Ensemble abwechslungsreicher gestalten. Je

nach Verlauf der Vorstellungsrunde erhält der LH einen Überblick über die Inhomogenität oder Homogenität der Gruppe.

- **Kenntnisse zu den Online-Ensemble-Inhalten:** Wenn man glaubt ein Thema genau zu kennen, kann es durchaus sein, dass man sich nicht mehr vollauf dafür begeistern kann. In diesem Falle wären fehlende Kenntnisse zum Online-Ensemble-Thema durchaus ein Vorteil. Der LH kann dadurch die Spannung für die geplante Lerngeschichte aufrechterhalten.
- **Aktives Zuhören - Nachfragen:** Durch aktives Zuhören bekunden LL ihr Interesse an den anderen LL. Dies verursacht eine positive und eine gute Ausgangslage für eine erfolgreiche Kommunikation.

5.5.2 Nachteile

- **Unsicherheit - Unklarheit:** Durch das Vorschlagen einer Vorstellungsrunde können die LL verunsichert werden. Kommunikationsblockaden sind eine mögliche Folge. Wird der Sinn und Zweck der Vorstellungsrunde nicht genau kommuniziert, können Abwehr und Verweigerung entstehen. Ein Freiwilliger, der von sich aus den Anfang macht, ist vergeblich zu suchen.
- **Angst vor Selbstoffenbarung:** Die Angst davor etwas oder sich selbst zu präsentieren ist je nach LL unterschiedlich groß. Für manche Menschen kann es durchaus eine Art von Bestrafung darstellen, sich vorstellen zu müssen. Verschlussenheit und Rückzug sind die Folgen.
- **Motive - Reputation:** LL die das Ruder an sich reißen wollen, sich ständig für ihre Arbeit rechtfertigen oder Anerkennung dafür erwarten, können das Online-Ensemble bereits mit der Vorstellungsrunde in eine ungeplante Richtung steuern.
- **Langwierigkeit:** Durch ständige Wiederholung des Gesagten, kann die Vorstellung recht lange dauern. Die Zeit die für Online-Ensembles veranschlagt wird ist in der Regel wesentlich kürzer als in einem Präsenzseminar. Bei einem einstündigen Online-Ensemble sind 10 Minuten bereits 17% der zur Verfügung stehenden Online-Ensemble-Zeit.
- **Erkenntnisse:** Wichtige Informationen und interessante Erkenntnisse bleiben aus. Die LL sind über die verlorene Zeit frustriert. LL geben nur oberflächliche Informationen preis oder sind nicht ehrlich mit den Angaben die sie machen.
- **„Eiszeit“:** Die LL wollen nicht kommunizieren und sind von der Situation überfordert. Der LH schafft es nicht die LL dazu bewegen, sich vorzustellen.
- **Vorwissen der Teilnehmer:** Das Vorwissen der LL ist vollkommen unterschiedlich. Jüngere LL fragen bereits in der Vorstellungsrunde das Faktenwissen anderer LL ab. Dieses Muster kann sich im Online-Ensemble dann fortsetzen.
- **Kenntnisse zu den Online-Ensemble-Inhalten:** Die eingeladenen Personen haben sich nicht mit der Agenda beschäftigt. Es kommen bei der Vorstellung keine Erwartungshaltungen heraus, es wird möglicherweise nach dem Ziel des Online-Ensembles gefragt. Eine Diskussion zu den Online-Ensemble-Themen entsteht.
- **Mitgebrachte Probleme:** LL bringen, vielleicht schon emotional aufgeladene, Probleme mit. Die erste Information in der Vorstellungsrunde ist dann: „Mein Name ist, ich habe folgendes Problem ...“ Die Vorstellung ufert zu einer Problem-Lösung-Rechtfertigung Diskussion aus.
- **Aktives Zuhören - Nachfragen:** Durch aktives Nachfragen werden einzelne LL verunsichert und verweigern die weitere Kooperation. Prüfungsähnliche Situationen sind nicht jedermanns Sache.

5.6 Beispiele

- Vorgabe von Standardparameter (Name, Beruf, Erwartungen)
- Freie Vorstellungsrunde
- LL soll den Bezug auf einen Satz aus dem Inhalt des Online-Ensembles verbalisieren.

5.7 Bekannte Anwendungen

- Alle Standardseminare der Fa. B&R

5.8 Verwandte Muster

- Marktplatz
- Namensalliteration
- Münchhausen erzählt
- Dreieck der Gemeinsamkeit

5.9 Literatur

Bergmaier, Katharina (2010). *Seminararbeit Didaktik: Planung einer Lehr/Lerneinheit*. GRIN Verlag.

Biech, Elaine (2007). *Training For Dummies* (1. Aufl.). For Dummies.

Klein, Zamyat M. (2003). *Kreative Seminarmethoden: 100 kreative Methoden für erfolgreiche Seminare* (7. Aufl.). Gabal.

Seifert, Josef W., & Bettina Kerschbaumer (2012). *30 Minuten Online-Moderation*. GABAL Verlag GmbH.

Weidenmann, Bernd (2011). *Erfolgreiche Kurse und Seminare: Professionelles Lernen mit Erwachsenen* (8., vollständig überarbeitete Aufl.). Beltz.

5.10 Onlineressourcen

- Einfache Kennenlernspiele für Seminare und Workshops:
<http://www.elefantastisch.de/kennenlernspiele.htm>
- Verschiedene Varianten der Vorstellungsrunde als Kennenlernmethode:
<http://de.methopedia.eu/Schl%C3%BCsselrunde>
- Beschreibung verschiedener "Eisbrecher" zum Auflockern und Kennenlernen:
http://www.wifi.at/lernmodell/Serie1B/72_Vorstellungsrunden.html

6 Muster-Beschreibung “Visuell unterstützter Konzeptvortrag”



Abbildung 5 Illustration: "Visuell unterstützter Konzeptvortrag"

6.1 Kontext

In Online-Ensembles ist es erforderlich Zusammenhänge mit den vorhandenen Mitteln darzustellen. Dabei können verschiedene Visualisierungsmöglichkeiten und -konzepte eingesetzt werden. Bei einem passiven Teilnehmerfeld ist die Teilnehmeranzahl unerheblich. Bei aktiv mitwirkenden LL ist die Anzahl auf max. 20 Personen zu limitieren.

6.2 Problem

Ein neuer Themenkomplex soll mit den LL im Detail erarbeitet werden. Kenntnisse der grundlegenden Funktionen, Zusammenhänge und Fachbegriffe, welche für das Verständnis des Themas und somit für den weiteren Verlauf des Online-Ensembles entscheidend sind, sollen vermittelt werden.

6.3 Kräfte

- **Visualisierungsform:** Es gilt eine geeignete Visualisierungsform für das Konzept zu finden.
- **Komplexität:** Die Komplexität eines Themas verlangt Visualisierung, kann aber die vorhandenen Möglichkeiten und die veranschlagte Zeit übertreffen.
- **Teilnehmervoraussetzungen:** Die Teilnehmer haben unterschiedliches Vorwissen.
- **Moderatoren-Voraussetzung:** Der Moderator muss sich auf das “Story-telling” vorbereiten
- **Diskussionen:** Diskussionen für die Vertiefung und das Verständnis entstehen.
- **Sinnfragen:** Der Sinn von Konzepten wird oft hinterfragt oder wurde nicht vollständig verinnerlicht.
- **Verständnis:** Das Verständnis für komplexe Zusammenhänge muss gefördert werden.
- **Live-Visualisierung:** will geübt sein, das Resultat soll sich sehen lassen.
- **Wiederverwendbarkeit:** Konzeptbilder sollen auch nach einer Präsentation eine gewisse Aussagekraft und Verständlichkeit ausstrahlen.
- **Wiederholung:** Bereits erklärte Konzepte finden immer wieder Anwendung und werden als Grundstein für darauf aufbauendes Wissen herangezogen.

6.4 Lösung

Zur Vorstellung von Konzepten wird ein kurzer mündlicher Vortrag mit visueller Unterstützung gehalten. Dazu wird vom LH die zugrundeliegende Konzeptzeichnung schrittweise aufgebaut

und erklärt. Die daraus resultierende Konzeptzeichnung wird dann immer “griffbereit” gehalten.

6.4.1 Details

Der Vortrag definiert die verwendeten Fachvokabeln und erklärt die Zusammenhänge im Konzept. Je nach Konzeptart sind unterschiedliche Visualisierungsformen einsetzbar. Für Softwarekonzepte können UML Diagramme oder Petrinetze verwendet werden. Für andere Konzepte eignen sich Concept Maps oder Mindmaps. Wichtig ist es, dass LH vor dem Stattfinden des Online-Ensembles die Visualisierungssoftware und die Visualisierungsform erprobt. Zum Visualisieren können verschiedene, Farben zum Einsatz kommen. Es ist auf die Symbol- und Schriftgröße zu achten. Das Konzept sollte schrittweise aufgebaut werden, so dass die LL den Ausführungen von LH gut folgen können. Im Verlauf des Online-Ensembles kann die Konzeptzeichnung immer wieder zur Vertiefung herangezogen werden. Das Konzeptbild wird in weiteren Ausführungen zunehmend verfeinert, Details werden ergänzt.

6.4.2 Stolpersteine

Zeichnen und Erklären will gelernt sein. In der Aufregung eines Online-Ensembles kann es LH leicht passieren wichtige Aspekte beim Zeichnen und Erklären zu vergessen. Unvollständige und nicht nachvollziehbare Konzepte stören den weiteren Verlauf des Online-Ensembles.

6.5 Folgen

6.5.1 Vorteile

- **Visualisierungsform:** Die gewählte Visualisierungsform ist für die LL neu und begeistert. Dadurch werden die Aufmerksamkeit und das Interesse der LL aufrechterhalten. Durch Visualisierung lassen sich komplexere Zusammenhänge leichter darstellen als durch ein Referat ohne mediale Unterstützung.
- **Komplexität:** Über eine visuelle Unterstützung durch eine Zeichnung kann ein komplexeres Konzept vereinfacht dargestellt werden. Konzepte werden von innen heraus, Schritt für Schritt, aufgebaut. Die Komplexität wird auf weniger komplexe Teilelemente reduziert, die einzeln leichter zu verstehen sind.
- **Teilnehmervoraussetzungen:** LL mit unterschiedlichem Vorwissen betrachten ein Konzept aus verschiedenen Blickwinkeln. Daraus ergeben sich verschiedene Fragen. Durch die Beantwortung von Fragen, aus mehreren Blickwinkeln, ergeben sich für alle LL neue Perspektiven für die Verinnerlichung des Konzepts.
- **Diskussionen:** Gespräche und Diskussionen bringen Dynamik in ein Online-Ensemble. Der LH kann immer wieder auf die stetig erweiterte Konzeptzeichnung zurückgreifen und Details dazu erklären. Die Diskussionsteilnehmer bringen die Struktur für die gemeinsame Vertiefung im Konzept ein.
- **Sinfragen:** Fragen zum Sinn in einer Sache oder einem Konzept regen zum Nachdenken an. Dies ist immer eine gute Grundlage für eine Diskussion und bringt so für jeden LL zusätzliche Erkenntnisgewinne.
- **Verständnis:** Durch Konzeptzeichnungen wird das Verständnis zu einem Konzept verbessert. Konzeptzeichnungen können zur Dokumentation des Lernfortschritts verwendet werden. Durch das neue erreichte Verständnis können sich alle konstruktiv an Diskussionen beteiligen. Der LH erweitert sein Verständnis durch die ständige Reflexion und kann durch das Beantworten von Fragen und das Leiten von Diskussionen sein eigenes Wissen vertiefen.

- **Live-Visualisierung:** Durch etwas Übung entstehen ansprechende Live-Visualisierungen. Das schrittweise Aufbauen eines Konzeptes ermöglicht es den LL sich auf den Entstehungsprozess und die Zusammenhänge im Konzept zu konzentrieren. Alle können sich mit dem Konzept besser identifizieren, denn sie waren ja bei der schrittweisen Entstehung mit dabei.
- **Wiederverwendbarkeit:** Gut vorbereitete Konzepte können später zur Illustration von Teilnehmerunterlagen verwendet werden. Für sich sprechende Konzeptbilder eignen sich ideal als Ergänzung zur eigenen Mitschrift. Die Konzeptvisualisierungen können per Mail versandt und ausgedruckt werden.
- **Wiederholung:** Durch ständiges aufgreifen der gemeinsam entwickelten Konzeptzeichnung wird das Konzept zum Selbstverständnis und bei allen LL verinnerlicht. Am Ende des Online-Ensembles benutzen alle LL dieselben Vokabeln und können dann genau zuordnen was damit gemeint ist.

6.5.2 Nachteile

- **Visualisierungsform:** Die Visualisierungsform ist den LL fremd. Das Verfahren zur Erstellung der Visualisierung ist interessanter als das dargestellte Konzept.
- **Komplexität:** Die Komplexität lässt sich mit dem gewählten Visualisierungsverfahren nicht abbilden.
- **Teilnehmervoraussetzungen:** Durch die unterschiedlichen Teilnehmervoraussetzungen und ständigen Zwischenfragen ist es nicht möglich die ganze "Geschichte" zusammenhängend zu erzählen. Das Verständnis wird so nicht erreicht. Es wird zunehmend mehr Verwirrung geschaffen.
- **Moderatoren-Voraussetzung:** Der LH erfüllt nicht die Voraussetzungen für die visuelle Erklärung des Konzepts, kann die Zwischenfragen nicht beantworten und verfügt über keine Strategien Fragen zu beantworten oder zu parken.
- **Diskussionen:** Es entsteht eine Diskussion zum Konzeptverständnis. Die LL wissen am Ende nicht mehr ob sie das Konzept noch verstehen oder nicht.
- **Sinnfragen:** Die Frage nach dem "warum" und die fehlende Antwort dazu führt zu Frustration. Die LL haben keine Lust mehr am Online-Ensemble aktiv mitzuwirken. Die Konzeptzeichnung erklärt möglicherweise nicht das "Was" sondern das "Wie". Konzeptverantwortliche neigen dazu zu erklären wie die Umsetzung erfolgte aber nicht was umgesetzt wurde.
- **Verständnis:** Es gelingt nicht durch die Konzeptzeichnung das Verständnis für das Konzept zu erreichen. Die darauf aufbauenden Online-Ensemble-Inhalte können nicht auf das Verständnis des Konzepts aufbauen. Gelingt es nicht allen LL das Konzept vollständig zu erklären, werden diese entmutigt sein und gegebenenfalls das Online-Ensemble stören.
- **Live-Visualisierung:** Der LH verfügt nicht über die Fähigkeiten die Live-Visualisierung effizient und zielerfüllend durchzuführen. Der LH ist mit der Handhabung der Visualisierungssoftware überfordert oder kommt nur langsam damit voran. Das fertiggestellte Konzeptbild hat nie denselben Qualitätsanspruch wie eine zuvor vorbereitete Zeichnung.
- **Lesbarkeit:** Die LL konnten bei der Erstellung des Konzeptbildes mitarbeiten und dem Prozess gut folgen. Jedoch ist das fertiggestellte Konzeptbild zu komplex und kann für dazu stoßende Online-Ensemble-Teilnehmer nicht mehr verwendet werden.
- **Wiederholung:** Die ständige Wiederholung der Konzeptidee und das ständige Wiederaufgreifen des Konzeptbildes gehen den LL auf die Nerven.

Der erste Anlauf der Konzeptvisualisierung hat nicht alle LL abgeholt, mehrere Anläufe sind notwendig. Nicht aufgedeckte Fehlinterpretationen werden tief eingebrannt, wirken dem weiteren Fortschritt des Online-Ensembles entgegen und sind nur schwer wieder zu beseitigen. Nach dem Online-Ensemble ist es zu spät etwas zu korrigieren.

6.6 Beispiele

- Social Media in Plain English
- Produktbeschreibung von Citrix GotoTraining
- Alle "in Plain English" Filme
- Erklärung von Concept Maps visualisiert mit Cmap Tools

6.7 Bekannte Anwendungen

- YouTube Kanal "Azubis erklären Azubis": Hier werden die grundlegenden Konzepte des Rechnungswesens und der Betriebswirtschaft mit visueller Unterstützung erklärt.

6.8 Verwandte Muster

- Fachvortrag
- Referat
- Einführung
- Überblick

6.9 Literatur

Larman, Craig (2005). *UML 2 und Patterns angewendet*. Hüthig Jehle Rehm.

Schumann, Heidrun, Wolfgang Muller, & Wolfgang Müller (1999). *Visualisierung: Grundlagen Und Allgemeine Methoden*. Springer DE.

6.10 Onlineressourcen

- Grundlegende Informationen zum Oberbegriff "Visualisierung":
<http://de.wikipedia.org/wiki/Visualisierung>
- Beschreibung der Concept Mapping Methode:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Concept-Map>
- Visualisieren von Information und Wissen durch Vereinfachung:
http://www.vasp.ch/fileadmin/pdf/vasp_factsheet.pdf

7 Muster-Beschreibung “Fragen stellen und beantworten”

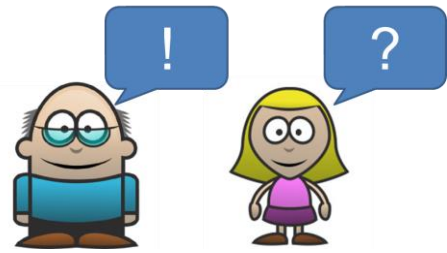


Abbildung 6 Illustration: "Fragen stellen und beantworten"

7.1 Kontext

Oft wird die Audiofunktion der LL während einer Präsentationssequenz deaktiviert, um die Störgeräusche niedrig zu halten. Online-Ensembles, welche individuelle Eigenschaften von LL berücksichtigen möchten, müssen jedoch auf die Verständnisprobleme und daraus hervorgehende Fragen LL eingehen können. Das heißt, LL benötigen die Möglichkeit sich jederzeit bemerkbar zu machen.

7.2 Problem

Während eines Online-Ensembles können zu jeder Zeit Fragen inhaltlicher aber auch organisatorischer Natur auftreten. Diese sollen an passender Stelle gestellt und beantwortet werden können.

7.3 Kräfte

- **Schwierigkeiten in der Verbalisierung:** Die schriftliche Formulierung der Frage ist aufwändig und manchmal auch schwierig.
- **Beherrschung des Zehnfingersystems:** ist Voraussetzung für eine flüssige Kommunikation.
- **Fehlen analoger Kommunikationsmöglichkeiten:** erschwert die gegenseitige Wahrnehmung massiv.
- **Konventionen:** Auch bei einem Online-Ensemble müssen die Regeln zur Wortmeldung vorab abgesprochen werden.
- **Verfügbarkeit von Antworten:** Im Online-Ensemble können fehlende Antworten unbemerkt (Internet-Recherche, Bücher) besorgt werden.
- **Zeit zwischen Frage und Antwort:** Zwischen Fragestellung und Beantwortung kann einige Zeit vergehen.
- **Angst vor Bloßstellung:** Fragen zu stellen braucht Mut, man gibt damit auch zu etwas nicht verstanden zu haben.
- **Missbrauch der Fragemöglichkeit:** Die Fragemöglichkeit kann für persönliche Bedürfnisse verwendet werden (z.B. Geltungsdrang)

7.4 Lösung

Mittels Technik (Chat oder Wortmeldefunktion) geben LL im Moment, in dem eine Frage auftritt, zu bemerken, dass sie ein Verständnisproblem haben. Zum Beginn des Online-Ensembles vereinbart LH mit LL die “Wortmelde” Konvention.

Der LH greift zu gegebenem Zeitpunkt die Frage auf und wiederholt diese laut oder ermöglicht LL die Frage selbst laut zu stellen. Der LH oder LL versuchen die Frage zu beantworten.

7.4.1 Details

Die meisten Online-Meeting-Systeme verfügen über eine Applikation, die es erlaubt ein Signal zu geben, wenn man das Wort ergreifen möchte. Es wird vorab bekannt gegeben, welche Signalformen in der folgenden Sequenz zulässig sind (Wortmelde-Konvention).

Auch verfügen alle gängigen Systeme über einen Chat, der es erlaubt Fragen an den Lehrenden zu senden. Die so zusammenkommenden Fragen werden entweder vom Lehrenden bereits während der Sequenz gelesen und beantwortet, oder aber am Ende der Sequenz gesondert behandelt.

7.4.2 Stolpersteine

- Die laufende Beantwortung von Chatfragen während der "Präsentation" ist eine große Herausforderung für den LH und kann zu Verwirrung führen.
- Oft müssen Fragen von LL unmittelbar beantwortet werden, damit LL den weiteren Ausführungen folgen können. In solchen Situationen ist die Dauer bis zum Antworten-Zwischenstopp manchmal zu lange und LL verlieren die Möglichkeit dem Inhalt zu folgen.

7.5 Folgen

7.5.1 Vorteile

- **Konventionen:** Es gibt keine Möglichkeit die Konventionen störend zu unterwandern.
- **Verfügbarkeit von Antworten:** LL und LH haben die Möglichkeit Antworten zu suchen und bereitzulegen (Internet, Bücher, Notizen... können unbemerkt beigezogen werden).
- **Zeit zwischen Frage und Antwort:** LH können sich Zeit nehmen um die Beantwortung der Fragen gut zu überdenken. Durch die Möglichkeit Fragen erst am Ende einer Sequenz gesammelt zu beantworten kann die Sequenz ungestört durchgeführt werden.
- **Missbrauch der Fragemöglichkeit:** LH haben die Möglichkeit sehr geltungsbedürftige LL etwas zurückzuhalten, indem nicht jede Frage direkt beantwortet werden muss.

7.5.2 Nachteile

- **Schwierigkeiten in der Verbalisierung:** LL müssen die Frage schriftlich formulieren, Angst vor Orthografiefehlern kann LL hemmen.
- **Beherrschung des Zehnfingersystems:** Wer seine Frage nicht rasch schreiben kann verpasst den Inhalt während des Schreibens.
- **Fehlen analoger Kommunikationsmöglichkeiten:** Durch die eingeschränkte Wahrnehmung der Mimik der LL in online Systemen ist es für LH schwieriger zu erkennen, wenn LL etwas nicht verstehen oder wenn LL es verstanden haben.
- **Angst vor Bloßstellung:** LL können Hemmungen haben sich durch eine Frage zu blamieren.

7.6 Beispiele



Abbildung 7 Screenshot: Beispiel der Wortmelde-Umsetzung in Adobe Connect

7.7 Bekannte Anwendungen

Im Präsenzunterricht...

- ...kann man das Bedürfnis einen Beitrag zu geben oder eine Frage zu stellen durch Handzeichen oder verbal bekannt geben.
- ...sammeln LL Fragen im Notizheft und am Schluss werden die Fragen gestellt und beantwortet.

7.8 Verwandte Muster

- Interview
- Diskussion

7.9 Literatur

Olk, Dieter (2003). *Einfach gut kommunizieren: im Beruf, am Telefon, im Verkauf, in schwierigen Situationen*. BoD – Books on Demand.

7.10 Onlineressourcen

- Auf der Produktseite von Adobe ist kurz nachzulesen, welche Funktionen Online-Meeting-Systeme aus heutiger Sicht anbieten sollten: <http://www.adobe.com/de/products/connect/>
- Das Interview als Erhebungsmethode in der qualitativen Sozialforschung, die hier dargestellten Grundregeln können auch bei Webinaren hilfreich sein: <http://qsf.e-learning.imb-uni-augsburg.de/node/508>

8 Muster-Beschreibung "Entscheidungsfindung"



Abbildung 8 Illustration: "Entscheidungsfindung"

8.1 Kontext

Um den LL eines Online-Ensembles Eigenständigkeit hinsichtlich Entscheidungen über Auswahl von Ensembleinhalten, Durchführung und Verlauf oder Arbeits- und Kooperationsformen zu ermöglichen muss die Selbst- beziehungsweise Mitbestimmung während des Online-Ensembles gewährleistet werden.

Je nach Art und Komplexität der zu treffenden Entscheidung, der Menge an Entscheidungsvarianten und der Anzahl LL kann die Vorbereitung zur Entscheidungsfindung mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen. Die Entscheidungsfindung selbst findet anschließend in einer in wenigen Minuten durchführbaren demokratischen Abstimmung statt.

8.2 Problem

Es gilt gemeinsam eine Entscheidung (z.B. über Auswahl von Unterrichtsinhalten, Durchführung, Verlauf oder Arbeits- und Kooperationsformen) zu treffen, welcher von den LL und LH getragen und umgesetzt werden kann.

8.3 Kräfte

- **Vorbereitungszeit:** Die Zeit zur Meinungsfindung ist durch den Rahmen des Online-Ensembles begrenzt.
- **Verschriftlichung, Verbalisierung:** Alle Vorschläge, Ideen und Fakten werden schriftlich aufbereitet, damit alle die gleichen Bedingungen haben um sich zu informieren.
- **Demokratische Methode:** Am Ende wird die Entscheidung durch einen demokratischen Akt beschlossen (Kreativität).
- **Bilaterale Absprachen:** im Vorfeld der Entscheidungsfindung.

8.4 Lösung

Alle Meinungen, Ideen und Fakten (auch scheinbar implizit klare Begebenheiten) müssen verschriftlicht und allen Beteiligten zur Verfügung gestellt werden. Anschließend werden die Vorschläge per Audioübertragung formuliert und besprochen. Schließlich geben die LL ihre Stimme per Abstimmungssoftware ab.

8.4.1 Details

Möglichkeiten der Verschriftlichung:

Die LL haben die Möglichkeit ihre Vorschläge in einem Forum zu präsentieren und zu

diskutieren. Die LL sammeln Ihre Vorschläge auf einem gemeinsam bearbeitbaren Dokument (z.B. Wiki oder Google-Drive-Textdokument)

Möglichkeiten der Besprechung und Formulierung:

Die gesammelten Vorschläge werden per Whiteboard (oder z.B. Wiki oder Google-Drive-Textdokument) und Audioübertragung (bei vielen LL per Wortmeldung im Chat) besprochen, Formulierungen werden angepasst bis zu einem Punkt, an dem alle Beteiligten die Varianten für gut befinden.

Abstimmung:

Nachdem alle Varianten vorliegen kann mittels Voting im Online-Meeting-System oder per externem Umfragesystem über die zur Verfügung stehenden Varianten abgestimmt werden.

8.4.2 Stolpersteine

- **Entscheidungsgegenstand:** Je nachdem worüber entschieden werden muss, können viele Emotionen die Entscheidungsfindung stören.
- **Kompromissbereitschaft:** Nur wenn alle Beteiligten zu Kompromissen bereit sind, kann eine gemeinsame Entscheidung gefunden werden.
- **Soziale Bedingungen:** Das Verhältnis zwischen den Beteiligten kann die Entscheidungsfindung beeinflussen (Streit, Neid, Einstimmigkeit)
- **Motivation:** Die Motive der einzelnen Teilnehmenden können sehr unterschiedlich sein.
- **Akzeptanz:** Alle sollten den beschlossenen Entscheid akzeptieren und tragen können. Enttäuschung und Unzufriedenheit über den gefundenen Konsens oder Kompromiss bzw. Ausgang der Entscheidungsfindung.
- **Teilnehmeranzahl:** Gerade Anzahl führt zu Pattsituation.

8.5 Folgen

8.5.1 Vorteile

- **Entscheidungsgegenstand:** Spannende Entscheidungsfindungen über interessante Themen, die die LL betreffen, schweißen die Gruppe zusammen.
- **Verschriftlichung, Verbalisierung:** Durch die konsequente Verschriftlichung aller Fakten werden die Entscheidungsfindung und somit auch der Prozess der Klasse oder Lerngruppe dokumentiert. Diese Dokumentation bietet später Klarheit und Rekonstruierbarkeit.
- **Demokratische Methode:** Demokratisches Vorgehen wird praktiziert, geübt und für die LL diskutierbar.
- **Bilaterale Absprachen:** können den Entscheidungsfindungsprozess erleichtern.

8.5.2 Nachteile

- **Vorbereitungszeit:** Kann rasch zu kurz sein, um sich intensiv mit dem Gegenstand zu beschäftigen und eine fundierte Meinung zu finden.
- **Verschriftlichung, Verbalisierung:** Die Verschriftlichung aller Vorschläge, Ideen und Fakten ist sehr aufwändig und zeitraubend.
- **Demokratische Methode:** Die abschließende Festlegung einer "Lösung" per demokratischer Abstimmung kann die Kreativität mindern (nur wenige Variationen zur Auswahl, Beschluss wenig abänderbar...). Spontane Entscheidungen und Lösungen entfallen (Kreativitätseinbuße?).

- **Bilaterale Absprachen:** Durch die eingeschränkte Möglichkeit zur Wahrnehmung nonverbaler Kommunikationssignale ist es den verschiedenen Meinungsvertreter/innen erschwert, “Absprachen” und “Kompromisse”, welche die Entscheidungsfindung bereits im Vorfeld zur Abstimmung erleichtern könnten, zu treffen.

8.6 Beispiele

The screenshot shows a poll interface in Adobe Connect. At the top, the title is "Ich bin einverstanden, dass dieser Kurs aufgezeichnet wird...". Below the title are three buttons: "Vorbereiten", "Stimmabgaben anzeigen", and "Schließen". The main content area contains the poll question: "Ich bin einverstanden, dass dieser Kurs aufgezeichnet wird und dass Teile davon anonymisiert im Netz veröffentlicht werden." There are three radio button options: "ja", "nein", and "Keine Stimmabgabe". Each option has a corresponding progress bar showing 0% and a count of (0). At the bottom right, there is a checkbox labeled "Ergebnisse veröffentlichen" which is currently unchecked.

Abbildung 9 Screenshot: Beispiel der Zustimmungs-Umsetzung in Adobe Connect

8.7 Bekannte Anwendungen

Im Jahr 2009 hat Facebook seine erste globale Abstimmung zur Regelung der Seitennutzung auf vergleichbare Weise durchgeführt.

8.8 Verwandte Muster

- Evaluation
- Auswahl
- Befragung

The screenshot shows a survey interface in Adobe Connect. At the top, the title is "Ich kenne die Cmap Tools Software.". Below the title are three buttons: "Vorbereiten", "Stimmabgaben anzeigen", and "Schließen". The main content area contains the survey question: "Ich kenne die Cmap Tools Software." There are four radio button options: "sehr gut", "ein wenig", "gar nicht", and "Keine Stimmabgabe". Each option has a corresponding progress bar showing 0% and a count of (0). At the bottom right, there is a checkbox labeled "Ergebnisse veröffentlichen" which is currently unchecked.

Abbildung 10 Screenshot: Beispiel einer Befragung in Adobe Connect

8.9 Literatur

Dewey, John (2011). Demokratie und Erziehung: Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik (5th ed.). Beltz.

8.10 Onlineressourcen

LimeSurvey: freies Online-Umfrage-Programm, das es ermöglicht, ohne Programmierkenntnisse Online-Umfragen zu entwickeln und zu veröffentlichen.

<http://www.limesurvey.org>

9 Muster-Beschreibung "Inhaltliche Zusammenfassung"



Abbildung 11 Illustration: "Inhaltliche Zusammenfassung"

9.1 Kontext

Innerhalb von 5 Minuten ist der Abschluss eines Online-Ensembles durchzuführen. Die Anzahl der LL ist dabei unerheblich. Ein sauberer Endpunkt wird erwartet.

9.2 Problem

Am Ende eines Online-Ensembles wird ein Abschluss erwartet. Die LL sollen die Chance bekommen das Gelernte, Gesehene und Gehörte in Bezug auf ihre Erwartungshaltung und die Online-Ensemble-Ziele zu überprüfen.

9.3 Kräfte

- **Offene Fragen:** Fragen konnten bis zum Online-Ensemble-Ende nicht beantwortet werden.
- **Diskussionen:** Es laufen noch immer Diskussionen.
- **Erwartungshaltung:** Die Erwartungshaltung entspricht nicht den eigentlichen Online-Ensemble-Zielen.
- **Zeit:** Die Online-Ensemble Zeit ist knapp. LL haben weitere Termine.
- **Lerngeschichte** Die Lerngeschichte braucht einen sauberen und logischen Abschluss.
- **Konzept:** Am Ende sollen die "großen" Konzepte klar sein.
- **Leistung:** Es wird erwartet, dass im Online-Ensemble eine gewisse Leistung erbracht werden konnte.
- **Abschied:** Es wird signalisiert, dass das Online-Ensemble zu Ende ist.

9.4 Lösung

Am Ende des Online-Ensembles wird vom LH eine inhaltliche Zusammenfassung vorgetragen. Dabei werden alle Kernaussagen, wichtigen Merksätze und deren logischer Zusammenhang noch einmal kurz in chronologischer Reihenfolge aufgegriffen. Die Zusammenfassung selbst umfasst keine neuen Inhalte mehr.

9.4.1 Details

Bei der inhaltlichen Zusammenfassung ist es wichtig den Spannungsbogen des Online-Ensembles noch einmal zu reflektieren, damit am Ende alles einen Sinn ergibt. Beginn und

Ende eines Online-Ensembles bilden die tragenden Säulen des Spannungsbogens. In der inhaltlichen Zusammenfassung werden alle Ereignisse, Highlights und Aha-Effekte, welche im Online-Ensemble durchgeführt und erarbeitet wurden, in Form einer Nacherzählung aufgegriffen. Die Zusammenfassung reflektiert das Online-Ensemble in Zeitraffer und lässt den LL die Zeit sich selbst in der Lerngeschichte wieder zu finden.

Wichtig ist es in der inhaltlichen Zusammenfassung keine neuen Themen mehr zu besprechen und keine Fragen aufzuwerfen, da sich ansonsten einige Nachteile ergeben. Für den LH funktioniert dies am besten wenn die Kernaussagen für die inhaltliche Zusammenfassung stichwortartig in der richtigen Reihenfolge notiert wurden.

9.4.2 Stolpersteine

Ein funktionierender Spannungsbogen ist eine Grundvoraussetzung für einen gelungenen Abschluss. Wurde im Online-Ensemble mehrfach der rote Faden der Lerngeschichte abgerissen, kann es vorkommen, dass die Nacherzählung der Lerngeschichte, welche so tatsächlich nie stattgefunden hat, in Form einer inhaltlichen Zusammenfassung, für die LL nicht nachvollziehbar erscheint.

9.5 Folgen

9.5.1 Vorteile

- **Offene Fragen:** Bei der Zusammenfassung ist der letzte Zeitpunkt für das implizite Beantworten von Fragen gekommen. Es können noch offene Punkte, sofern deren Abhandlung nicht zu lange dauert, behandelt werden. Ein Ausblick auf nächste Online-Ensembles ermöglicht unter Umständen das Vertagen der Beantwortung offener Fragen.
- **Diskussionen:** Eine Abschlussdiskussion kann für den Lerntransfer hilfreich sein. Gedanken werden in eigenen Worten reflektiert. Je nach Online-Ensemble-Typ können Diskussionen vermieden werden, wenn die Moderation immer nur einen LL zur selben Zeit (technisch) zu Wort kommen lässt.
- **Erwartungshaltung:** In der inhaltlichen Zusammenfassung können alle Elemente der Teilnehmererwartungen noch einmal aufgegriffen werden. Dies fördert eine professionelle Anmutung des Online-Ensembles. Durch ausreichende Vorbereitung und aktives Zuhören kann eine sehr positive Stimmung erzeugt werden. Das Aufgreifen der Gedanken der LL vermittelt einen individuellen Eindruck des Online-Ensembles.
- **Zeit:** Durch Einhaltung der Online-Ensemble-Zeiten und einen punktgenauen Abschluss des Online-Ensembles wird es den LL ermöglicht ihre anderen Termine wie geplant wahrzunehmen.
- **Lerngeschichte:** Die inhaltliche Zusammenfassung bringt die Lerngeschichte des Online-Ensembles zum Abschluss. Alles ergibt jetzt noch einmal richtig Sinn. Ein Erfolgserlebnis und ein Aha-Effekt ergeben eine positive Einstellung für die aufbauenden Online-Ensembles und zum Online-Ensemble-Inhalt.
- **Konzept:** Große und wichtige Konzepte können hier noch einmal in das richtige Licht gerückt werden. Die Wirkungsweise des Konzepts und die Funktion werden von den LL mitgenommen.
- **Leistung:** Die inhaltliche Zusammenfassung kann dazu benutzt werden um die Gesamtleistung der Online-Ensemble-Teilnehmer zu reflektieren. An Online-

Ensembles mit gutem Output erinnert man sich gerne. Die Bereitschaft für die Teilnahme an weiteren Veranstaltungen wird ausgebaut.

- **Abschied:** Es wird signalisiert, dass das Online-Ensemble zu Ende ist. Die LL wissen nun, dass jetzt nichts mehr kommt. Alle können sich jetzt beruhigt aus dem Online-Ensemble zurückziehen und sich auf die danach folgenden Tätigkeiten konzentrieren.

9.5.2 Nachteile

- **Offene Fragen:** Nicht beantwortete Fragen, welche auch nicht als solche thematisiert wurden, schweben immer drohend über Online-Ensembles. LL die sich die Mühe gemacht haben eine Problemstellung oder eine Frage verständlich zu verbalisieren fühlen sich nicht unterstützt und sind demotiviert weitere Fragen zu stellen. So ergibt sich in weiterer Folge eine einseitige Kommunikation bei der die LL nicht mehr mitwirken wollen. Der erstrebte Gesamterfolg des Online-Ensembles wird dadurch geschädigt.
- **Diskussionen:** Schlussdiskussionen oder Diskussionen welche zum Zeitpunkt der Zusammenfassung auftreten verschieben das Ende des Online-Ensembles weiter nach hinten. Die Diskussion kann auch in eine Richtung gehen in die man das Online-Ensemble aber nicht abdriften sehen will. Insgesamt wird die vorgesehene Zeit überschritten, die ersten LL loggen sich aus und verzichten auf den Schluss. Diskussionen ergeben viele neue Ideen und offene Fragen, welche zusätzlich das Online-Ensemble in einem schlechten Licht erscheinen lassen können.
- **Erwartungshaltung:** Die Erwartungshaltung der LL wurde nicht getroffen. Unmut macht sich breit, die LL fordern ihr Recht auf die richtigen Informationen ein oder beschwerten sich über die schlechte Organisation des Online-Ensembles.
- **Zeit:** Die Zusammenfassung dauert zu lange und die veranschlagte Online-Ensemble-Zeit wird überschritten. LL verlassen das Online-Ensemble vorzeitig um andere Termine wahrzunehmen. Die Bereitschaft an weiteren Online-Ensembles, bei denen Zeitüberschreitungen vorprogrammiert zu sein scheinen, teilzunehmen sinkt.
- **Lerngeschichte:** Die inhaltliche Zusammenfassung schafft es nicht die Lerngeschichte positiv und sinnvoll abzuschließen. Die LL verstehen die Zusammenhänge nicht mehr und lassen sich so bereits erarbeitete Informationen wieder entwerten. Wird in der Zusammenfassung der Hintergrund zum "Warum" falsch erklärt, stellen die LL den Sinn des Online-Ensembles in Frage.
- **Konzept:** Auch in der Zusammenfassung gelingt es nicht das Konzept verständlich auf die wesentlichen Elemente zu reduzieren. Die LL wollen das Online-Ensemble nicht verlassen, stellen weiterhin Fragen und fordern die notwendige Klarheit ein.
- **Leistung:** Die erwartete Leistung und die Erfolge im Online-Ensemble sind ausgeblieben. Eine dumpfe Stimmung der LL ist die Folge. Es wird dadurch schwierig das Online-Ensemble abschließend in einem positiven Licht erscheinen zu lassen.
- **Abschied:** Abschied fällt immer schwer. Fehlt der klare Endpunkt zur Lerngeschichte und der erwartete Aha-Effekt, muss man die Online-Ensemble-Teilnehmer erst auffordern das Online-Ensemble zu verlassen.

9.6 Beispiele

- Zusammenfassung und Online-Ensemble-Abschluss des Kurses "Concept Maps" von Puchegger und Brunner

9.7 Bekannte Anwendungen

- Jeder Blogbeitrag auf dieser Welt ist eine inhaltliche Zusammenfassung von etwas Gehörten oder Erlebten.
- Das Deutsche Institut für Urbanistik setzt auch die Zusammenfassung als Methode in deren Seminaren ein:
http://www.govint.org/fileadmin/user_upload/news/Blog/Programm_Wirkungsorientierte_Steuerung.pdf

9.8 Verwandte Muster

- Reflexion
- Resümee
- Wiederholung
- Abschluss
- Impulsreferat

9.9 Literatur

Biech, Elaine (2007). *Training For Dummies* (1. Aufl.). For Dummies.
Gerlach, Stefanie, & Inga Squarr (o. J.). *Methodenhandbuch für Softwareschulungen*. Springer DE.

9.10 Onlineressourcen

- Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein: Methoden im Unterricht: Anregungen für Schule und Lehrerbildung:
http://www.schleswig-holstein.de/IQSH/DE/SchulentwicklungFortWeiterbildung/Downloads/methoden_im_unt_2012-05-04_blob=publicationFile.pdf

10 Literatur

- Baumgartner, Peter (2011). *Taxonomie von Unterrichtsmethoden: Ein Plädoyer für didaktische Vielfalt*. Münster / New York / München / Berlin: Waxmann.
- Baumgartner, Peter, & Sabine Payr (1997). Erfinden lernen. Müller, KH, Stadler, F.(Hh.): *Konstruktivismus und Kognitionswissenschaft. Kulturelle Wurzeln und Ergebnisse. Zu Ehren Heinz von Foerstes*. Springer Verlag. Wien, New York, 89–106. [12.02.2013].
- Straßer, Gerhard (2010). *Webinare: Anforderungen an Webinarsoftware*. Krems: Donau-Universität Krems. <http://webthesis.donau-uni.ac.at/thesen/55152.pdf> [22.01.2013].
- Wellhausen, Tim, & Andreas Fießler (2011). How to write a pattern. *European conference on pattern languages of programs, EuroPLoP* (Bd. 11). <http://www.tim-wellhausen.de/papers/HowToWriteAPattern.pdf> [29.09.2012].
- Wellhausen, Tim, Didi Schütz, & Andreas Fießler (2009, September 14). Patterns selbst gemacht - Eine interaktive Gebrauchsanleitung. <http://www.tim-wellhausen.de/papers/PatternsSelbstGemacht-Zusammenfassung.pdf>

11 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Taxonomie der didaktischen Gestaltung (Baumgartner 2011:115)	5
Abbildung 2 Heuristisches Lehr-/Lernmodell nach Baumgartner und Payr (ebd.)	8
Abbildung 3 Illustration: "Medialer Start"	11
Abbildung 4 Illustration: "Mündliche Vorstellungsrunde"	14
Abbildung 5 Illustration: "Visuell unterstützter Konzeptvortrag"	18
Abbildung 6 Illustration: "Fragen stellen und beantworten"	22
Abbildung 7 Screenshot: Beispiel der Wortmelde-Umsetzung in Adobe Connect	24
Abbildung 8 Illustration: "Entscheidungsfindung"	25
Abbildung 9 Screenshot: Beispiel der Zustimmung-Umsetzung in Adobe Connect	27
Abbildung 10 Screenshot: Beispiel einer Befragung in Adobe Connect.....	27
Abbildung 11 Illustration: "Inhaltliche Zusammenfassung"	28

12 Über die Autoren

12.1.1 Rico Puchegger

Rico Puchegger wurde 1976 in der Schweiz geboren. Aktuell arbeitet er an der Pädagogischen Hochschule Graubünden (PHGR) in Chur (CH). Als Primarlehrer mit CAS für „Ausbildung von Lehrpersonen an ICT“ und „Pädagogischen ICT-Support“ betreut er die Webseiten und eLearning-Plattformen der PHGR. Ein zweiter Aufgabenbereich ist der pädagogische ICT-Support für Dozierende, Studierende und Mitarbeitende. Im Modul „Kommunikationstechnologien, Medienpädagogik und Mediendidaktik“ unterrichtet er angehende Lehrpersonen in den Bereichen „Social Media“, „Multimedia-Lerneinheiten“ und „Software-Einsatz in der Schule“.

12.1.2 Hubert Brunner

Hubert Brunner wurde 1979 in Oberösterreich geboren. Aktuell arbeitet er in einem Unternehmen für die Fertigung von Steuerungstechnik und Industrieelektronik. Seit mehr als 10 Jahren führte er Präsenztrainings für die betriebsinterne Weiterbildung und Kundenentwicklung durch. Die inhaltliche Gestaltung und didaktische Aufbereitung von Seminaren, die Erstellung von Teilnehmerunterlagen sowie die Ausbildung der betriebsinternen Trainer fallen neben Administrationstätigkeiten in der Automation Academy in seinen Aufgabenbereich.

Die Zeit bleibt nicht stehen und Präsenztraining ist nicht die einzige Antwort auf die wachsenden Anforderungen in der betriebsinternen und kundenorientierten Weiterbildung. Das zunehmende Wachstum und die Globalisierung bedingen ein notwendiges Umdenken in der Kommunikation. Die vorhanden Medien, Werkzeuge und Möglichkeiten sinnvoll zu verwenden ist die Herausforderung der sich Hubert Brunner stellt. Neue Medien zu erforschen und in den Einsatz zu bringen gehört natürlich dazu.

13 Danksagung

Dieses e-Book wäre ohne die Unterstützung weiterer Personen nicht zustande gekommen. Wir bedanken uns daher bei unserem Projektbetreuer Dr. Klaus Himpsl-Gutermann, der uns im Verlauf des Projektes in dessen Rahmen dieses e-Book entstanden ist, immer beratend zur Seite gestanden hat. Ebenfalls bedanken wir uns bei Roland Wagner, Franz Enhuber, Susanne Mayer, Regula Tillessen und Lukas Jenni, die uns beim Korrekturlesen und Evaluieren unserer Arbeit zur Seite gestanden sind. Und nicht zuletzt bedanken wir uns bei Berta Denkmaier, Klaus Denkmaier, Ernst Artner, Regina Brunner, Andreas Imhof, Susanne Mayer und Leopoldine Haas, den Teilnehmerinnen und Teilnehmer unserer Webinare zum Thema Cmap Tools für die Geduld und das Interesse. Andy Reich danken wir für die Bereitstellung von Vitero.

14 Rechtliche Hinweise

Bei der Auswahl der verwendeten Bildmaterialien haben die Autoren darauf geachtet nur Illustrationen und Icons zu verwenden, deren Lizenz eine kommerzielle Nutzung erlaubt. Die verwendeten Icons stammen alle vom Künstler Martin Berube (<http://www.iconarchive.com/artist/martin-berube.html>) und wurden mit folgendem Hinweis gekennzeichnet: "**License: Freeware // Commercial usage: Allowed**". Die Lizenzhinweise können hier abgerufen werden (<http://www.iconarchive.com/icons/martin-berube/character/terms-of-use.txt>)

Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

“Didaktische Muster-Beschreibungen für Online-Ensembles” von Hubert Brunner und Rico Puchegger steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz](#).

