GUIDELINE für Lehrkräfte
bei digitalen Schülerbegegnungen

Vorbereitung

Von Lehrkraft zu Lehrkraft:
Kontakt aufnehmen und Erwartungen abstimmen:

- Intentionen / Ziele
- Inhalte / Aktivitäten
- Zeitrahmen des Verlaufs
- Mit welcher digitalen Plattform können/wollen wir arbeiten?

Zu beachten ist, dass ein digitales Treffen nie alleine stehen kann, sondern eine gründliche Vorbereitung mit den Schüler*innen erfordert, durch die die Schüler*innen fachlich, technisch und sozial auf die Begegnung vorbereitet werden.

Von Lehrkraft zu Schüler*innen:
Technische Kenntnis: Testet und informiert euch über die technischen Funktionen der gewählten Plattform. Die Klasse kann evtl. in zwei Gruppen aufgeteilt werden, die in zwei verschiedenen Klassenräumen sitzen. So können die Schüler in Partnerarbeit, die Plattform testen und kennenlernen.

- Zugang zur Plattform sichern (evtl. installieren, registrieren, Zugangscodes testen etc.)
- Kamera an und aus schalten (Wählt das Programm die richtige Kamera?)
- Mikrofon an und aus schalten (Wählt das Programm das richtige Mikrofon?)
- Den Bildschirm teilen
- Chatfunktion ausprobieren
- Schülerguide durchlaufen

Formuliert für die Schüler*innen das Ziel der digitalen Begegnung deutlich, damit sie sich an den Erwartungen orientieren können.

Material und Inspiration für digitale Schülerbegegnungen

Auf der nachfolgenden Seite ist eine Schülerguideline zu finden, die an die Schüler*innen ausgehändigt werden kann. Die Schülerguideline ist eine technische, fachliche und sprachliche Stütze für die Schüler*innen und gibt gleichzeitig eine Struktur für die Begegnung vor.
Im Anschluss an die Schülerguideline auf Seite 2 sind zwei Aktivitäten beschrieben, die in digitalen Schülerbegegnungen anwendbar sind.

GUIDELINE für Schüler*innen
bei digitalen Schülerbegegnungen

Technische Checkliste

Folgt der Checkliste. Testet das Programm eventuell mit Partner*innen, die in einem anderen Raum sitzen.

Zugang zur Plattform • Evtl. installieren, registrieren, Zugangscodes testen	
Kamera ausprobieren – Kamera an- und ausschalten • Sollten hier Probleme entstehen, dann stelle unter „Einstellungen“ im Programm sicher, dass das Programm die richtige Kamera ausgewählt hat.	
Ton testen – Mikrofon an- und ausschalten (Mute)	
Bildschirm teilen • Wenn du deinen Bildschirm teilst, können deine Partner*innen deinen Bildschirm sehen sowie die Programme und Dokumente, die du geöffnet hast.	
Chatfunktion testen – wenn das Programm darüber verfügt.	

Vor dem Meeting

Raum – Platziert euch in einem geschlossenen und ruhigen Raum.
Moderator – Wenn ihr euch in Gruppen trefft, dann entscheidet euch vorher für einen Moderator oder eine Moderatorin, damit ihr nicht alle gleichzeitig sprecht.

Der erste Kontakt

Wenn ihr euch trefft, müsst ihr als Erstes sicherstellen, dass die Technik läuft.
Könnt ihr euch gegenseitig sehen? Könnt ihr euch gegenseitig hören?

Nützliche Formulierungen (für Moderator*innen)

Kan I høre os? - Könnt ihr uns hören?	*Vi kan ikke høre jer.* - Wir können euch nicht hören. *Vi kan fint høre jer.* - Wir hören euch gut.
Kan I se os? - Könnt ihr uns sehen?	*Vi kan ikke se jer.* - Wir können euch nicht sehen. *Vi kan se jer.* - Wir können euch sehen.
Kan vi starte? - Können wir anfangen?	*Ja, vi kan starte.* – Ja, wir können anfangen. Nej, lige et øjeblik. - Nein, einen Augenblick noch.
Skal vi starte? - Sollen wir anfangen?	*Ja, vi kan starte.* - Ja, wir können anfangen. *Nej, vi kan ikke starte endnu.* - Nein, wir können noch nicht anfangen.

Technische Erste Hilfe

Tonausfall? Wenn der Ton immer wieder ausfällt, dann versucht die Kamera auszuschalten um dem Ton mehr „Platz“ in der Verbindung zu geben. Rückkopplung des Tons? Macht das Mikrofon aus (mute), wenn ihr nicht sprecht.

Zwei Wahrheiten und eine Lüge
To sandheder og en løgn

Diese Aktivität eignet sich besonders gut für den ersten Kontakt zwischen den Schüler*innen, da sie Elemente der Präsentation und des Wettkampfes in einem fachlich ungezwungenen Kontext hat.

Vorher
Die Aktivität kann von Schüler*in zu Schüler*in durchgeführt werden oder zwischen zwei Zweiergruppen. Alle erarbeiten eine Präsentation von sich selbst oder der Zweiergruppe oder konzentrieren sich auf eine Person der Gruppe. Welche Informationen genau in der Präsentation abgedeckt werden müssen, entscheidet die Lehrkraft. Beispielsweise Name, Alter, Schule, Hobbys, Lieblingsfach etc.
Danach werden drei Aussagen formuliert – zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst, die Zweiergruppe oder eine Person der Zweiergruppe.

Beispiel

Aussage:

1. Ich habe noch nie ein Smartphone besessen.
2. Ich habe am selben Tag Geburtstag wie Angela Merkel.
3. Ich habe noch nie MineCraft gespielt.

TIPP! Versucht es so schwierig wie möglich zu machen, die Lüge zu finden, indem ihr zwei ungewöhnliche Wahrheiten wählt.

Währenddessen
Wenn die Schüler*innen/Zweiergruppen sich digital treffen, beginnen beide zuerst mit der Präsentation, die sie vorbereitet haben. Danach präsentieren sie sich gegenseitig die vorformulierten Aussagen. Das Gegenüber muss nun erraten, welche der drei Aussagen eine Lüge ist. Gruppen dürfen sich gerne beratschlagen, bevor sie raten.
Wenn die eine Seite geraten hat, löst die andere Seite auf, ob sie richtig lagen.

Nachher
Die Lehrkraft evaluiert, wie die Schüler die digitale Begegnung erlebt haben:

- Was funktionierte gut?
- Was funktionierte nicht oder war schwierig?
- Wie habt ihr die Begegnung erlebt??

Nehmt euch gerne etwas Zeit von Lehrkraft zu Lehrkraft zu evaluieren und Erlebnisse und Erfahrungen auszutauschen, um ein weiteres zukünftiges digitales Treffen zu optimieren.

FEEDBACK als verpflichtende Schüler-interaktion
FEEDBACK som forpligtende elev-interaktion

Kreative (Sprach-)Produktionen mit verpflichtendem Feedback

Beginnt mit einer Aufgabenstellung, die für alle Schüler*innen gleich ist.

- Dies kann ein sprachliches Produkt sein, für das die Schüler*innen mit dem Ausgangspunkt einer gemeinsamen Überschrift einen Text erarbeiten.
  Beispiel: „Wenn es keine Grenzen gäbe …" / „*Hvis der ingen grænser var* …"
- Es kann auch ein visuelles Produkt sein (Video, Foto, Collagen, Malerei, Zeichnungen etc.), auch mit einem gleichen Ausgangspunkt wie oben beschrieben.

Die Schüler*innen tauschen ihre Produkte vor dem Treffen aus. Somit haben alle Schüler*innen eine gute Möglichkeit das Feedback für das erhaltene Produkt vorzubereiten. Das gibt den Schüler*innen Sicherheit auf der sprachlichen Ebene, fördert die Qualität des Feedbacks und erhöht die Aufmerksamkeit im Treffen.

ACHTUNG! Nicht alle Formate eignen sich als Produktformat für diese Aufgabe, wenn das Produkt ohne Treffen in Präsenz weitergeleitet werden soll.

Eine Feedback-Phase sollte immer durch eine persönliche Präsentation eingeleitet werden. Nach Möglichkeit sollte auch eine Aktivität vorausgehen, die es den Schülern ermöglicht ein Verhältnis zu einander aufzubauen. Es wäre förderlich, wenn die Schüler sich vorab in einem anderen virtuellen Kontext getroffen haben, wie beispielsweise in Verbindung mit der Aktivität „Zwei Wahrheiten und eine Lüge" (siehe Seite 3).

Feedback als Disziplin ist eine grundlegend positive Kompetenz, welche die Schüler*innen in vielerlei Hinsicht beherrschen sollten. In dieser Aktivität kann das Feedback von Schüler*in zu Schüler*in oder von Gruppe zu Gruppe ermöglichen, dass die Schüler*innen ihre mündliche Kompetenz erproben, Fehler machen können, aber auch erleben könne, dass sie sich verständlich machen können. Mit ihrem Feedback verpflichten sie sich in der Interaktion mit der Partnergruppe und nicht, wie üblich, mit der Lehrkraft als Empfänger.

Grenzgenial hat mit dem SchnickSchnack-Feedback eine Schülerhilfe für den Unterrichtsgebrauch entwickelt, die auf die Feedbacksituation zugeschnitten ist. Das überschaubare Nachschlagewerk führt die Schüler*innen durch fünf Kategorien: EINLEITENDES FEEDBACK, LIKES, WÜNSCHE, FRAGEN und IDEEN. Alle fünf Kategorien beinhalten eine Reihe von einleitenden Chunks, die die Schüler*innen dann vervollständigen können. Einen Ausschnitt aus Grenzgenials SchnickSchnack-Feedback ist auf der nächsten Seite zu finden und kann den Schüler*innen an die Hand gegeben werden. Die komplette Schülerhilfe SchnickSchnack-FEEDBACK kann auf der Homepage Grenzgenial.dk bestellt und gekauft werden.

SchnickSchnack FEEDBACK – ein Handreichung

SO GEHT´S!

Brug de indledende sætninger til at formulere din feedback!

Einleitendes feedback	Kort indledning uden begrundelse (Kan IKKE stå alene)
LIKES	Ting du syntes godt om
WÜNSCHE	Konstruktiv kritik
FRAGEN	Spørgsmål til præsentationen eller produktet
IDEEN	Nye ideer og forslag

2

EINLEITENDES FEEDBACK

Das war (nicht so) unterhaltsam
Det var (ikke så) underholdende.
Ich bin (nicht so) beeindruckt von eurem Produkt.
Jeres produkt har (ikke) gjort indtryk på mig.
Ich bin (nicht so) begeistert.
Jeg er (ikke så) begejstret!

4

LIKES

Ich finde es eine gute Idee, dass ...
Jeg synes det er en god idé, at ...
Ich finde es interessant, dass ...
Jeg synes det er interessant, at ...
Ich finde es spannend, dass ...
Jeg synes det er spændende, at ...

6

WÜNSCHE

Es würde mich freuen, wenn ...
Jeg ville blive glad, hvis ...
Ich möchte gerne, dass ...
Jeg kunne godt tænke mig, at ...
Ich bevorzuge, dass ...
Jeg foretrækker, at ...

10

FRAGEN

Warum habt ihr ...
Hvorfor har i ...
Wie kann es sein, dass ...
Hvordan kan det være, at ...
Habt ihr bewusst gewählt, dass ...
Er det et bevidst valg, at ...

12

Fragewörter

DK	DE
hvem	**wer**
hvad	**was**
hvordan	**wie**
hvorfor	**warum**
hvilke	**welche**

14

IDEEN

Ich würde vorschlagen, dass ...
Jeg foreslår, at ...
Ich könnte mir gut vorstellen, dass ...
Jeg kunne forestille mig, at ...
Ich glaube, ihr könntet ...
Jeg tror i ville kunne ...

15