

**IO1 -
Fortbildungsprogramm
TEIL 2 - Handbuch für
Ausbilder**



SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs

Inhaltsübersicht

Lerneinheit 1

Aufbau digitaler und pädagogischer Kompetenzen von Berufsbildungsfachleuten und Nutzung innovativer Methoden für den Online-Unterricht

Ausbilder als Entwickler und Produzenten von medienreichen digitalen Lerninhalten

Einführung in die Lerneinheit

Modul 1 Virtuelle Escape Rooms

Modul 2. Erstellung von Videos

Modul 3. WebQuests

Modul 4. Quizze

Baustein 5. Digitales Whiteboard

Modul 6. Ferngesteuerte Storytelling-Workshops & Schulungen

Modul 7. Erstellung von Postern

Modul 8. QRCode-Code-Erstellung

Lerneinheit 2

Digitale Klassenraumumgebung

Diese Lerneinheit befasst sich mit der Schlüsselrolle von Berufsbildungstutoren als Vermittler von Online-Fernunterricht

Einführung in die Lerneinheit

‘Paket“ mit Online-Eisbrechern und Impulsgebern

Modul 1. Eisbrecher

Spotlight-Spiel

Einander vorstellen

Gleich und verschieden

Ein Foto von etwas machen

Eisbrecher 'Geschichtenerzählen

Großer Lottogewinn" Aufwärmübung

Virtuelles Lagerfeuer

Echte Tee- und Kaffeezeremonie

Kannst du mich jetzt hören?

Singen und Erraten eines Liedes mit Emojis

Handwerkliche Herausforderung

Modul 2. Energiespender

Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Verkaufen

Zen-Moment: eine Spirale zeichnen

Geheimes Buch

Schüttele es ab!

Nachbarn

Dschungel der Klänge

Modul 3: Auswertung

Anhang I:

WEBQUEST-ENTWICKLUNGSVORLAGE

Lerneinheit 1

Aufbau der digitalen und pädagogischen Kompetenzen von Berufsbildungsfachleuten

und

Nutzung innovativer Methoden für den Online- Unterricht

Ausbilder als Entwickler und Produzenten von medienreichen digitalen Lerninhalten

Einführung in die Lerneinheit

Pädagogik ist die Grundlage unseres Berufs, und viele von uns haben eine Vorstellung davon, wie eine effektive Pädagogik für die Lernphase oder das Fachgebiet, auf das wir uns spezialisieren wollen, aussehen könnte.

Die Technologie hat auch die Art und Weise verändert, wie wir Berufsbildungstutoren sehen und wie sie sich selbst wahrnehmen. Das traditionelle Paradigma des allwissenden, allmächtigen Lehrers, der an der Spitze der Klasse steht und Wissen in die leeren Köpfe der Schüler destilliert, ist nicht mehr relevant. Nein! Es funktioniert nicht mehr!

Einige Pädagogen betrachteten die Technologie zunächst mit großer Begeisterung, als ihr Potenzial erkundet wurde. Es gab viele vorhersehbare Kommentare darüber, dass der Computer den Lehrer ersetzen würde, was zu einigen negativen Reaktionen auf die Einbeziehung der Technologie in die Klassenzimmer führte.

Die Technologie hat den Wandel hin zu unabhängigeren, schülergeführten Lernmethoden gefördert. Die Lehrkräfte übernehmen nun die Rolle von Ko-Kollaborateuren oder so genannten eModeratoren. Und das sollten wir ausnutzen! Denn die Technologie scheint mehr zu sein als nur ein Werkzeug im Klassenzimmer.

Die Pandemie 2019 hat uns gezeigt, dass Menschen immer noch Menschen brauchen. Sonst wird der Lernprozess langweilig und eintönig. Deshalb haben Pädagogen begonnen, das Potenzial der neuen Technologien für das Lehren und Lernen zu untersuchen. Diese Lerneinheit soll dabei helfen und echte Werkzeuge für den Einsatz innovativer Online-Lehrmethoden bieten. Es handelt sich um eine Reihe von Vorschlägen, die je nach Zielgruppe und Bedürfnissen der einzelnen Pädagogen für den Online-Unterricht verwendet und angepasst werden können. In Anbetracht der Tatsache, dass einige TeilnehmerInnen möglicherweise nicht mit der Technologie

vertraut sind, wird den PädagogInnen empfohlen, die Aktivitätszeit entsprechend anzupassen.

Modul. 1 Virtuelle Fluchträume

Vorbereitungszeit - bis zu 10 Stunden

Aktivitätszeit - 1 Stunde

Die Online- oder virtuellen Escape Rooms laufen in der Regel über eine Videokonferenzplattform, auf der die Teammitglieder verschiedene Rätsel lösen und versteckte Hinweise finden, um aus dem Raum zu entkommen". Diese Technik schafft eine mysteriöse und dynamische Geschichte des Arbeitsprozesses. Es kann entweder von einer Einzelperson oder als Gruppe durchgeführt werden, die gegen andere Personen antritt.

Der virtuelle Escape Room ist ähnlich wie eine persönliche Version. Der Unterschied besteht darin, dass die Spieler über Zoom- oder Skype-Anrufe betreut werden und einen "Feldagenten" in Echtzeit steuern, um die Aufgaben zu lösen, anstatt sie selbst zu lösen.

Escape Rooms tragen dazu bei, das Bewusstsein für einfache Aufgaben zu schärfen. Darüber hinaus fördern sie die Entwicklung von Intelligenz, Problemlösungsfähigkeit und Kreativität.

Durch dieses Teambuilding werden Stärken und Schwächen im Verhalten der Teilnehmer aufgedeckt, was ihnen eine wertvolle Gelegenheit bietet, über ihre Arbeitsdynamik und Entscheidungsprozesse nachzudenken.

Escape Rooms ermutigen die Spieler, miteinander zu kommunizieren und ihre Zeitmanagementfähigkeiten zu verbessern. Apropos Zeit: Die Spieler haben in der Regel höchstens eine Stunde Zeit, um die Rätsel zu lösen und erfolgreich aus dem Raum zu entkommen. Aufgrund dieser zeitlichen Beschränkung sind die Spieler motiviert, die ihnen zur Verfügung stehende Zeit effektiv zu nutzen und ihr Bestes zu geben, um das Spiel vor Ablauf der Zeit zu beenden.

Natürliche Führungsqualitäten kommen zum Vorschein! Dies bezieht sich natürlich auf die Gruppenarbeit. Um mehr Bereiche des Raums abzudecken und Rätsel schnell zu lösen, braucht ein Team einen Anführer, der Aufgaben delegiert oder sie in Paare aufteilt. Das Ziel ist es, mehr Bereiche abzudecken und schneller Hinweise zu finden.

Was die Spieler in Escape-Room-Spielen erleben, ist weit von ihren üblichen Aufgaben entfernt. Wenn eine Person/ein Team daran gewöhnt ist, Dinge auf eine bestimmte Art und Weise zu erledigen, ist dies eine gute Möglichkeit, sie dazu zu bringen, über den

Tellerrand hinauszuschauen, eine andere Perspektive einzunehmen und neue Problemlösungsstrategien anzuwenden.

Escape Rooms sind immer eine gute Lösung, um die Arbeitsdynamik zu steigern, insbesondere wenn es um die Entwicklung von Unternehmergeist, Verhandlungen, schnelle Reaktionen und Kommunikation geht..

Es gibt verschiedene Instrumente, um einen virtuellen Escape Room zu erstellen.

Google-Formulare sind eines der beliebtesten kostenlosen Tools für Lehrkräfte zur Erstellung von Escape Rooms. Hier sind Beispiele für thematische Escape Rooms, die mit Google-Formularen erstellt wurden:

1. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSednwQFuJp6do_3xSkk4hI3o2_2jVmsHx8wPhanNvYCWSHq0g/formResponse
2. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc67pRyjXagfKnOW4aEcZmX_ZlzP3muoyjl-bFOhlpPzgMwPw/viewform
3. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdxEJnMwhBgOJUlvfeq2ghDMuAk9uzN1Voc_wkzAT5jJFz1oA/viewform
4. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZDJePcOyawWq_9ffRtZm900Os_b_6lemC3bKEGWbRhnrUrCA/viewform?fbzx=5856172515776560620

Eine YouTube-Anleitung finden Sie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=p-4LvBAHA9c>

Escape-Room-makers. Es gibt andere Bereiche im Internet, die für weitere Lektüre und Ideen zur Erstellung eines Online-Escape Rooms nützlich sein könnten. Einige von ihnen sind kostenlos zu nutzen, andere kostenpflichtig. Alle haben ihre Vorteile und sind es wert, damit zu arbeiten.

Canva ist eine Online-Software, mit der Sie verschiedene interaktive Designs und Grafiken erstellen können. Indem man einer Infografik Hyperlink-Elemente hinzufügt, kann man den Schülerinnen und Schülern zusätzliche Quellen zur Verfügung stellen, um den "Schlüssel" oder das "Schloss" für einen Teil eines digitalen Escape Rooms zu finden.

Auch ein virtueller Escape Room im Freien ist möglich!

Man muss sich nicht im Raum befinden, um sich eingesperrt zu fühlen. Stellen Sie sich zum Beispiel vor, dass Sie in einer bösen Stadt eingesperrt sind, weil die Tore wegen einer Epidemie oder einer anderen Bedrohung geschlossen wurden.

Um eine solche Geschichte nachzustellen, können Sie einfach eine GPS-basierte Plattform verwenden. Stellen Sie Aufgaben, Rätsel und Spielregeln für verschiedene Orte in einem bestimmten Gebiet auf. Nehmen Sie einen öffentlichen Ort, erstellen Sie dort ein Spiel und nutzen Sie die folgenden Werkzeuge:

Erstellen Sie einen virtuellen "Raum" oder mehrere Bereiche mit Google Sites (sites.google.com). Verwenden Sie Canva (canva.com), um den Raum zu illustrieren. Hinzufügen und Anzeigen von Hinweisen auf einem Jamboard (jamboard.google.com).

Diesen interaktiven Entwürfen können auch QR-Codes hinzugefügt werden, um die SchülerInnen zu anderen "Schlüsseln" und "Schlössern" innerhalb des Escape Rooms zu führen.

Modul 2. Erstellung von Videos

Dauer der Aktivität - bis zu 6 Stunden

Die Erstellung von Videos ist ein sehr nützliches Werkzeug, wenn es um Bildung und Ausbildung geht. Videos sind für die Benutzer sehr attraktiv und bieten Ihnen die Möglichkeit, Menschen jeden Alters auf sehr kreative Weise zu schulen oder zu unterrichten.

Es gibt viele Tools zur Videoerstellung, die entweder als kostenlose oder kostenpflichtige Versionen erhältlich sind. Einige Beispiele für solche Tools, die auch im Folgenden beschrieben werden, sind die folgenden:

- Wave.video
- H5p
- Powtoon
- VideoScribe
- OpenShot

Bevor wir mit der Beschreibung der Tools fortfahren, ist es wichtig zu erwähnen, dass Sie vor der Erstellung eines Videos zwei Schritte durchführen müssen. Der erste Schritt ist die Vorbereitung des Videoskripts, während der zweite Schritt die Erstellung des Voiceovers ist. Das Videoskript kann ein einfaches Dokument mit dem Inhalt des Videos und der Identifizierung der visuellen Elemente sein, die in dem Video verwendet werden sollen. Das Voiceover ist ein optionaler Teil des Videos, der entweder vor der Erstellung des Videos fertiggestellt werden kann, oder er kann auch während der Verwendung der Tools während des Erstellungsprozesses vorbereitet werden.

Im Folgenden finden Sie Informationen und nützliche Links zu jedem der oben genannten Tools.

wave.video



Schritt 1

- Wählen Sie den Typ und die Größe des Videos;
- Wählen Sie einen Videoclip, ein Bild oder einen Hintergrund für die erste Folie.

Schritt 2

- Bearbeiten Sie Ihr Video;
- Intuitive und einfach zu bedienende Benutzeroberfläche;
- Mit der kostenlosen Version können Sie nur 15-Sekunden-Videos erstellen.

Schritt 3

- Rendering und Herunterladen Ihres Videos;
- Die Rendering-Zeiten hängen von der Qualität und Länge des Videos ab.

Für ein besseres Verständnis aller oben genannten Schritte können Sie jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen:

- [Wave Video Review & Tutorial | Online Video Editor - YouTube](#)
- [How to Use Wave.video | Walkthrough Tutorial - YouTube](#)
- [Wave.video Walkthrough Tutorial - YouTube](#)

Es gibt jedoch auch andere Tools zur Videoerstellung, und jedes hat seine eigenen Vorteile. Weitere Informationen finden Sie unten.

Powtoon



POWTOON

- Intuitive und einfach zu bedienende Benutzeroberfläche;
- Ideal für die Erstellung von Videos mit Zeichentrickfiguren;
- Erstellen Sie Ihre eigenen Charaktere;
- 7-tägige Testphase
- Tutorials innerhalb der Plattform.

Tutorial: [Tutorials | Powtoon](#)

VideoScribe



- Intuitive und einfach zu bedienende Benutzeroberfläche;
- Ideal für die Erstellung von Whiteboard-Animationen;
- Browser (Cloud) oder Desktop (Download) Software.
- 7-tägige Testphase
- Tutorials in der Akademie (am besten auf YouTube suchen: VideoScribe Tutorials von Sarah Dewar).

Tutorial: [VideoScribe Tutorial 1: Getting Started - YouTube](#)

OpenShot



- Muss heruntergeladen werden - nicht Cloud-basiert;
- Open-Source-Software - Völlig kostenlos;
- Keine Bild-, Video-, Musik- oder Soundbibliothek - sie müssen hochgeladen werden;
- Die Benutzeroberfläche ist nicht ganz einfach zu bedienen - einige;
- Tutorials sind textbasiert und sehr kurz

Tutorial: [OpenShot Video Editor - Tutorial for Beginners in 10 MINUTES! - YouTube](#)

H5P - Interactive video



Dieses Tool ist ideal für die Erstellung von interaktiven Videos. Solche Videos sind perfekt, wenn Sie bereits einen Videoclip haben, den Sie mit interaktiven Elementen anreichern möchten. Wenn Sie dieses Tool verwenden, laden Sie das Video hoch und fügen dann die Interaktionen hinzu.

Einige Vorteile bei der Verwendung dieses Tools sind:

- Sie können differenziertes Lernen ermöglichen, indem Sie vertiefende Informationen wie Bilder, Tabellen, Text und Links hinzufügen, mit denen die Lernenden während der Videowiedergabe interagieren können.
- Fügen Sie Rätsel ein, die die Lernenden zu einem bestimmten Zeitpunkt im Video lösen können, indem Sie Multiple-Choice-Fragen, Lückentexte, Drag-and-Drop-Fragen und Zusammenfassungen hinzufügen.

- Ihre Inhalte können über einen direkten Link aufgerufen, eingebettet oder in ein beliebiges Lernmanagementsystem eingefügt werden, das die LTI-Integration unterstützt.

Tutorial: [Interactive Video Tutorial | H5P](#)

Modul 3. WebQuests

Dauer der Aktivität - 3 Stunden

Eine WebQuest ist eine forschungsbasierte Aktivität, bei der einige oder alle Informationen, mit denen die Lernenden interagieren, aus Ressourcen im Internet stammen. Sie können auf sehr einfache Art und Weise für jedes Thema verwendet und angepasst werden. WebQuests enthalten in der Regel Informationen zu einem Thema, aber auch eine Vielzahl von Ressourcen, die die Lernenden nutzen sollen, um weitere Informationen zu diesem Thema zu finden. Dies schafft eine interaktivere Umgebung für die Lernenden und beinhaltet auch den Faktor des Selbststudiums. Da die Nutzung des Internets rapide zunahm, wuchs der Druck auf die Ausbilder, sich auf diese Veränderung einzustellen und ihren Auszubildenden zu helfen, diese wertvolle Ressource als effektives Werkzeug zu nutzen.

Die Gründe für den Einsatz von WebQuests finden Sie weiter unten:

- Es ist kein spezielles technisches Wissen erforderlich, um sie zu erstellen oder zu nutzen.
- Die Auszubildenden wiederholen nicht einfach nur Informationen, sondern werden angeleitet, einige Schritte auszuführen, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen.
- Sie fördern die Fähigkeit zum kritischen Denken, einschließlich: Vergleichen, Klassifizieren, Herleiten, Ableiten, Analysieren von Fehlern, Konstruieren von Belegen, Abstraktion, Analysieren von Perspektiven usw.
- In der Regel handelt es sich um Gruppenaktivitäten, die die Auszubildenden zur Kommunikation und zum Austausch von Wissen anregen.
- Es kann sowohl motivierende als auch authentische Aufgaben geben, die die Lernenden ermutigen, die Aktivitäten, die sie durchführen, als etwas "Reales" oder "Nützliches" zu betrachten. Dies führt unweigerlich zu mehr Anstrengung, größerer Konzentration und einem echten Interesse an der Erfüllung der Aufgabe.

Die Entwicklung einer WebQuest ist sehr einfach und wird durch die Verwendung von Microsoft Word oder einer anderen ähnlichen Software abgeschlossen. Es gibt normalerweise fünf wesentliche Teile einer WebQuest, und zwar:

- Phase der Einführung

- Abschnitt Aufgabe
- Prozess-Phase
- (Selbst-)Bewertung
- Schlussfolgerung

Introduction stage

- Die Einführungsphase dient normalerweise dazu, das Gesamtthema der WebQuest vorzustellen.
- Sie beinhaltet Hintergrundinformationen zum Thema und stellt oft Schlüsselbegriffe und -konzepte vor, die die TeilnehmerInnen verstehen müssen, um die gestellten Aufgaben lösen zu können.

Aufgabenbereich

- Der Aufgabenteil der WebQuest erklärt klar und präzise, was die Auszubildenden im Verlauf der WebQuest zu tun haben werden.
- Die Aufgaben sollten natürlich hoch motivierend und intrinsisch interessant für die Auszubildenden sein und sollten fest in einer realen Situation verankert sein.
- Dies beinhaltet oft ein gewisses Maß an Rollenspielen innerhalb eines bestimmten Szenarios.
- Die Aufgabe ist der wichtigste Teil einer WebQuest.
- Sie bietet ein Ziel und einen Fokus für die Energie der Lernenden und sie macht die curricularen Absichten des Designers konkret. Eine gut konzipierte Aufgabe ist machbar und fesselnd und regt die Lernenden zum Nachdenken an, das über das auswendige Verstehen hinausgeht.

Prozessphase

- Die Prozessphase einer WebQuest führt die Lernenden durch eine Reihe von Aktivitäten und Forschungsaufgaben unter Verwendung einer Reihe von vordefinierten Ressourcen.
- Diese Ressourcen – im Falle einer WebQuest – sind überwiegend webbasiert und werden normalerweise in anklickbarer Form innerhalb des Aufgabendokuments präsentiert.

(Selbst-)Bewertungsphase

- In der Evaluierungsphase können die Teilnehmer eine Selbsteinschätzung vornehmen, indem sie ihre Ergebnisse mit denen anderer Teilnehmer vergleichen und ihnen Feedback darüber geben, was sie ihrer Meinung nach gelernt, erreicht usw. haben.
- Sie beinhaltet auch die Bewertung des Ausbilders. Daher bieten WebQuests dem Ausbilder eine Anleitung für diesen speziellen Teil des Prozesses.

Abschlussphase

- Zum Abschluss einer WebQuest können sowohl die Auszubildenden als auch der Ausbilder darüber diskutieren, was schief gelaufen ist, was gut gelaufen ist, was ihnen gefallen oder nicht gefallen hat, und Vorschläge/Kommentare zur Veränderung der WebQuest machen, um sie zu verbessern oder attraktiver zu gestalten.

In Anhang I finden Sie eine Vorlage für eine WebQuest.

Die Schritte zur Erstellung einer WebQuest sind also die folgenden:

- Definieren Sie den Themenbereich und das Ergebnis (Einführungs- und Aufgabenphase);
- Finden Sie Webressourcen, die inhaltlich geeignet und relevant sind (Ressourcen);
- Gruppieren Sie die Ressourcen nach den Phasen der Aufgabe;
- Strukturieren Sie den Prozess - Aufgaben, Ressourcen,
- Entwerfen Sie die Bewertungsphasen und -konzepte.

Für die Entwicklung einer WebQuest muss man über die folgenden Fähigkeiten verfügen:

Recherchefähigkeiten: Man muss in der Lage sein, das Internet zu durchsuchen und schnell und genau Ressourcen zu finden.

Analytische Fähigkeiten: Es ist auch sehr wichtig, dass man in der Lage ist, kritisch über die Ressourcen, die man bei der Suche findet, nachzudenken. Außerdem müssen Sie sicherstellen, dass Sie jede Website, die Sie verwenden möchten, gründlich prüfen, bevor Sie eine Aktivität in diesem Bereich starten.

Textverarbeitungsfähigkeiten: Sie müssen auch in der Lage sein, ein Textverarbeitungsprogramm zu benutzen, um Text, Bilder und Weblinks zu einem endgültigen Dokument zusammenzufügen.

Modul 4. Quizze

Dauer der Aktivität - 3 Stunden

Quizze sind eine weitere innovative Art des Online-Unterrichts und können sehr einfach vorbereitet werden. Die Idee hinter Quizzes ist es, Wissen in Form von Fragen zu vermitteln. In der Regel werden Quizzes mit Hilfe von Google-Formularen entwickelt, aber es gibt auch andere Tools wie Socrative. Weitere Informationen zu den einzelnen Tools finden Sie unten.

Google Forms

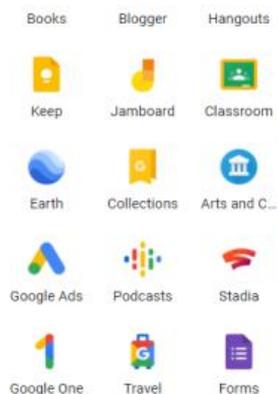


Dieses kostenlose Tool bietet eine einfach zu bedienende Schnittstelle, und die Tests können auf persönliche Art und Weise erstellt werden. Es gibt Ihnen auch die Möglichkeit, Feedback zu geben und eine automatische Bewertung vorzunehmen. Weitere Einzelheiten über die Schritte zur Erstellung von Quiz finden Sie unten:

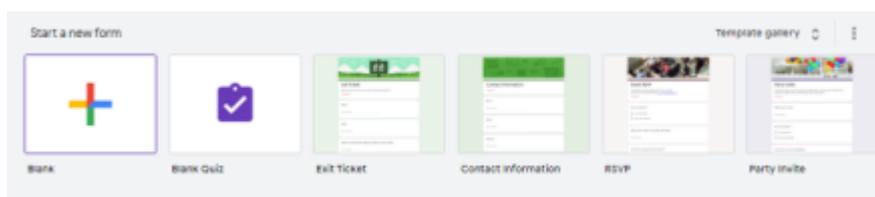
Schritt 1: Erstellen Sie ein Google-Konto oder verwenden Sie ein bestehendes Konto

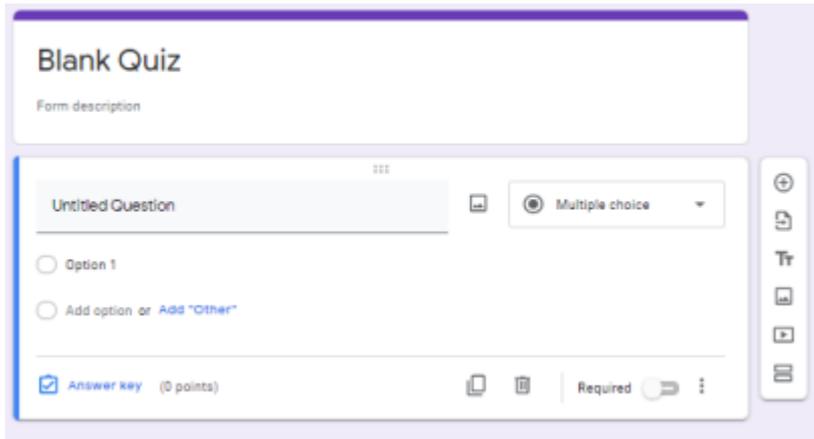


Schritt 2: Google Forms öffnen

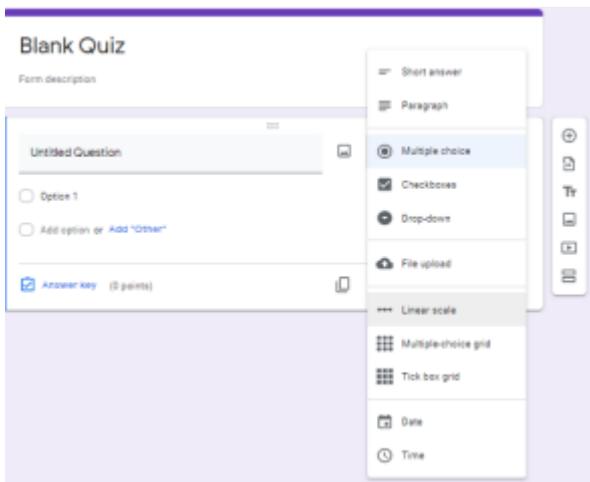


Schritt 3: Wählen Sie eine Vorlage aus.

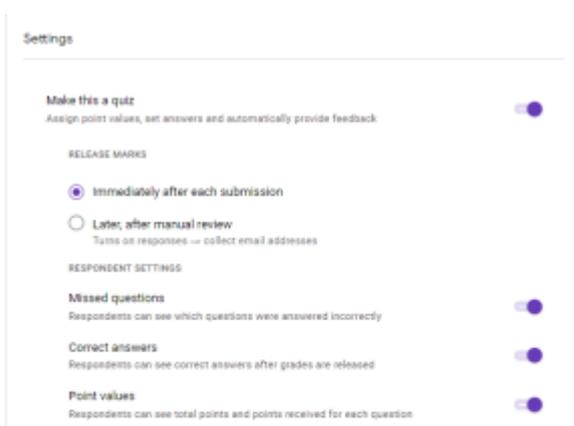




Schritt 4: Fügen Sie die gewünschten Fragetypen und die Anzahl der Tabs mit den entsprechenden Texten/Antworten hinzu. Die häufigste Art von Fragen für Quiz ist die Multiple-Choice-Frage, da sie Ihnen die Möglichkeit gibt, die richtigen Antworten zu überprüfen.



Step 5: Click on the Settings tab



Schritt 6: Aktivieren Sie die Option "Dies zu einem Quiz machen".

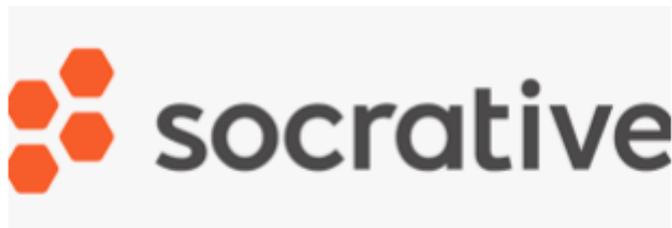
Schritt 7: Wählen Sie die Frage aus und klicken Sie auf "Antwortschlüssel", um Punkte zu vergeben.

Schritt 8: Wählen Sie die richtige(n) Antwort(en) aus, geben Sie die Punkte für diese Frage ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Fertig".

Schritt 9: Vergeben Sie Punkte und fügen Sie Feedback für alle Fragetypen hinzu.

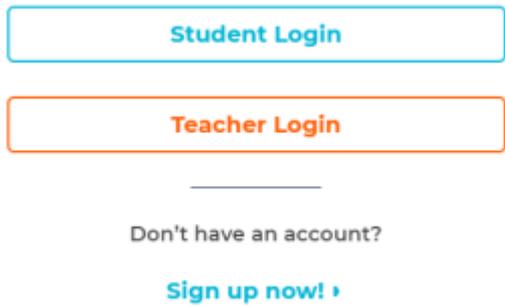
Um alle oben genannten Schritte besser zu verstehen, können Sie jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen: [Google Forms - Create a Quiz - YouTube](#)

Socrative (www.socrative.com)

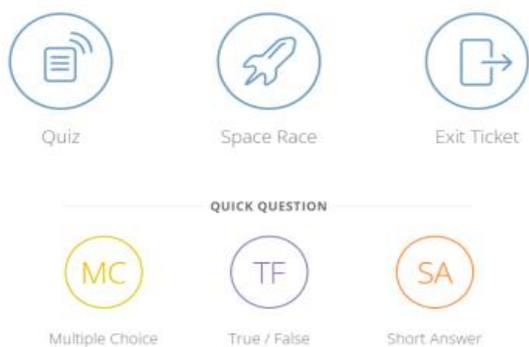


Mit diesem kostenlosen Online-Tool für den Bildungsbereich können Sie Ihren Unterricht interaktiver gestalten und personalisierte Tests und Rückmeldungen durchführen. Die folgenden Schritte zeigen Ihnen, wie Sie Socrative nutzen können

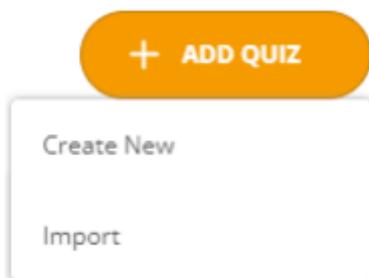
Schritt 1: Melden Sie sich bei Socrative mit einem Lehrerkonto an.



Schritt 2: Klicken Sie auf die Registerkarte "Quiz".

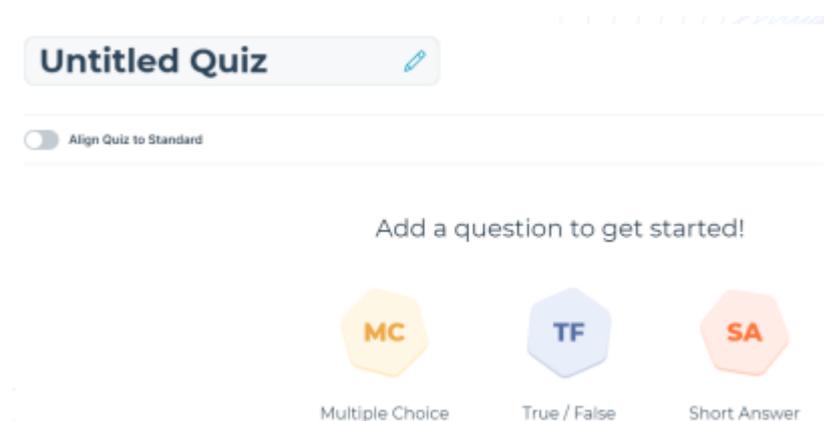


Schritt 3: Klicken Sie auf "Quiz hinzufügen" in der oberen rechten Ecke und wählen Sie "Neu erstellen".



Schritt 4: Geben Sie dem Quiz einen Namen

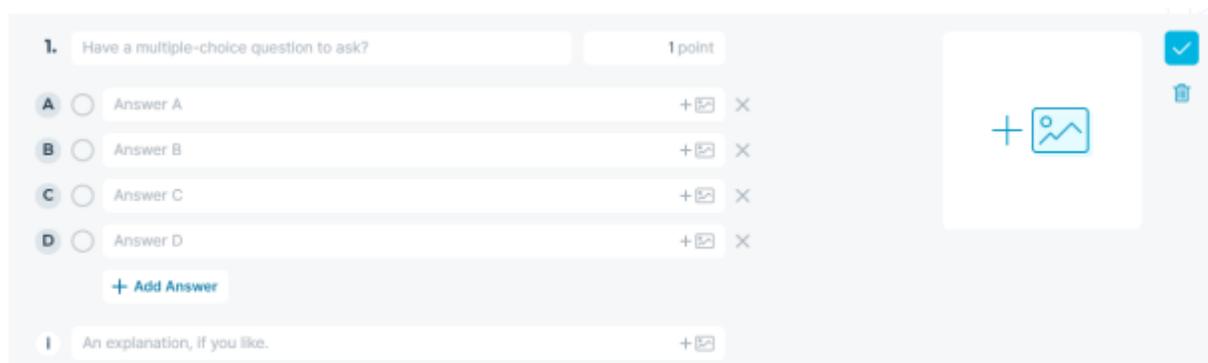
Schritt 5: Klicken Sie auf den Fragentyp, mit dem Sie beginnen möchten, im Abschnitt "Fragen".



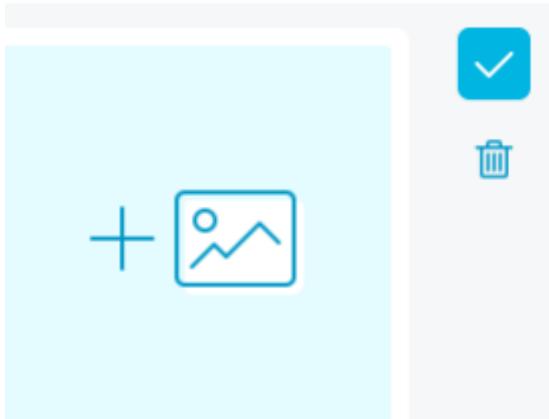
Schritt 6: Geben Sie alle Details für die Frage ein, einschließlich der Antworten.

Schritt 7: Wählen Sie auf der rechten Seite aus, welche Antworten richtig sind.

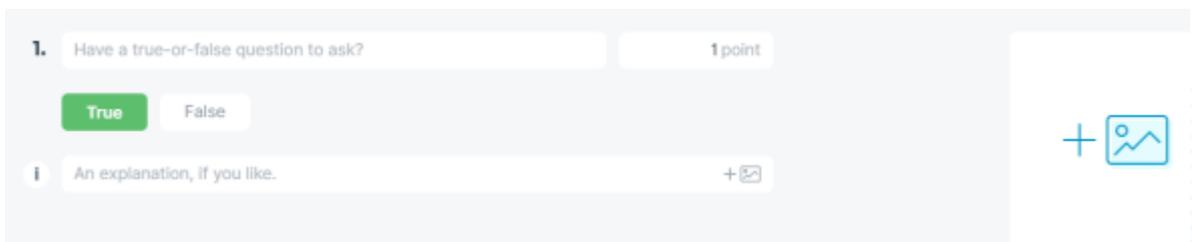
Schritt 8: Geben Sie eine Erklärung für die Frage ein.



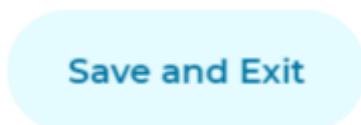
Schritt 9: Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Speichern' (um die Frage zu bestätigen)



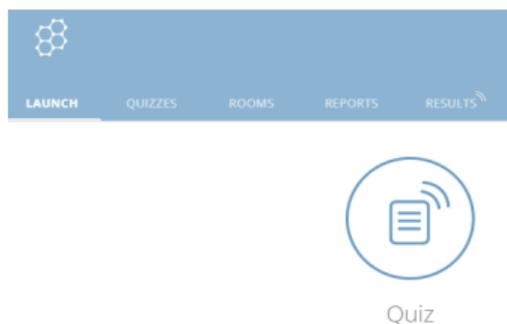
Schritt 10: Gehen Sie zur nächsten Frage über



Schritt 11: Nachdem das Quiz abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche "Speichern und beenden".



Schritt 12: Starten Sie das Quiz über die Quizliste.



Zum besseren Verständnis aller oben genannten Schritte können Sie jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen: [Socrative Tutorial – Quiz Creation and Launch – YouTube](#)

Modul 5. Digitales Whiteboard

Dauer der Aktivität – 2 Stunden

Ein digitales Whiteboard ist ein grafischer Organisator, der eine Erzählung plant. Die lineare Ausrichtung der Zellen eignet sich perfekt für das Erzählen von Geschichten, das Erklären eines Prozesses und das Darstellen des Zeitablaufs.

Digitale Whiteboards sind ein großartiges Instrument für Eisbrecheraktivitäten, Teambildung und effektive Lernprozesse. Mit einem digitalen Whiteboard kann jeder Lernende einbezogen werden und zum Arbeitsprozess beitragen. Ein digitales Whiteboard ist ein leistungsfähiges visuelles Kommunikationsmittel.

Beispiele für Whiteboards sind: [Mural](#), [Miro](#), [Padlet](#), [Whiteboard](#), [Jamboard](#), [Mentimeter](#). Alle genannten Instrumente sind kostenlos zu benutzen.

Wenn man nach einem digitalen Whiteboard sucht, findet man bei Google verschiedene Optionen.

Eine weitere grafische Lernhilfe ist ein Storyboard. Dabei handelt es sich um eine Technik zur Entwicklung der Struktur und des Inhalts einer Präsentation.

Sobald Sie Ihr Publikum, den Zweck und den Kontext ermittelt haben, können Sie mit dem Storyboarding beginnen.

Ein Storyboard kann dabei helfen:

- ein bestimmtes Szenario zu visualisieren
- die Ereignisse hervorheben, die ein Benutzer durchläuft, um ein Ziel zu erreichen
- den Kontext für Teams bei der Arbeit an einem bestimmten Problem darzustellen

Der einfachste Weg, ein Storyboard in PowerPoint zu erstellen. Das Tutorial finden Sie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=mL94HQvlf0I>

Modul 6. Workshops und Schulungen zum Geschichtenerzählen aus der Ferne

Dauer der Aktivität - bis zu 3 Stunden (mit Kaffeepausen)

Das Erzählen von Geschichten ist eine unserer wirkungsvollsten Formen der Kommunikation. Wir alle sind von Natur aus Geschichtenerzähler, und Geschichten wecken unsere Aufmerksamkeit. Durch das Erzählen von Geschichten während des Online-Unterrichts können wir Vertrauen und psychologische Sicherheit aufbauen.

Das Erzählen von Geschichten hilft dabei, eine Idee in eine Geschichte zu verwandeln, um andere zu informieren, zu überzeugen und zu inspirieren. Diese Methode ist deshalb so überzeugend, weil alle Menschen von Natur aus positiv auf Geschichten reagieren.

Es gibt acht meisterhafte Methoden des Storytellings

1. Gestaltung
2. Inhalt
3. Interaktivität
4. Multimedialität
5. Personalisierung
6. Austauschbar
7. Multi-Device
8. Konversation

Studies haben gezeigt, dass sich Menschen 72 Stunden vor dem Vortrag an etwa 10 Prozent des Gehörten erinnern, aber sie erinnern sich an 65 Prozent, wenn die mündliche Präsentation durch visuelle Elemente ergänzt wurde.

Jeder Berufsschullehrer erreicht bei der Vorbereitung eines Workshops oder einer Schulung mit Hilfe des Geschichtenerzählens ein höheres Maß an Professionalität. In der Tat sind Lehrer Geschichtenerzähler. In Wirklichkeit sehen sich die Lehrer selbst nicht als Geschichtenerzähler. Vielmehr sehen sie den einen oder anderen Geschichtenerzähler und halten ihn für eine theatralische, übertriebene Show, die eher an Schauspielerei erinnert. Doch zum Lehrerberuf gehören Schauspielerei und Theatralik definitiv dazu.

Hier finden Sie die Liste der Quellen für digitales Geschichtenerzählen:
<https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/30-sites-and-apps-for-digital-storytelling>

Zusätzliche Quellen:

- https://www.oup.com.au/media/documents/higher-education/he-samples-pages/he-teacher-ed-landing-page-sample-chapters/HOWELL_9780195578430_SC.pdf Oxford toolkit

- <https://www.forbes.com/sites/darrenmenabney/2020/06/18/how-to-use-storytelling-to-build-stronger-remote-teams-in-the-new-normal/?sh=795ca3ef3a19> Forbes

Modul 7. Erstellung von Postern

Dauer der Aktivität - 1,5 Stunden

Die Erstellung von Postern kann für Auszubildende sehr nützlich und attraktiv sein. Die Erstellung von Postern kann mit Hilfe von Tools wie Canva und PowerPoint durchgeführt werden. Nachfolgend sehen Sie die einzelnen Schritte im Detail.

Canva (<https://www.canva.com/>)



Canva ist eine Software, die sowohl in einer kostenlosen als auch in einer kostenpflichtigen Version angeboten wird. Die kostenlose Version bietet eine große Auswahl an Vorlagen, so dass es nicht notwendig ist, eine kostenpflichtige Version zu erwerben, es sei denn, Sie möchten

Ihre Möglichkeiten erweitern. Die Inhalte können einfach heruntergeladen und weitergegeben werden.

Schritt 1: Öffnen Sie Canva und melden Sie sich bei <https://www.canva.com/> an.

Schritt 2: Suchen Sie nach "Plakate".

Schritt 3: Wählen Sie eine Vorlage

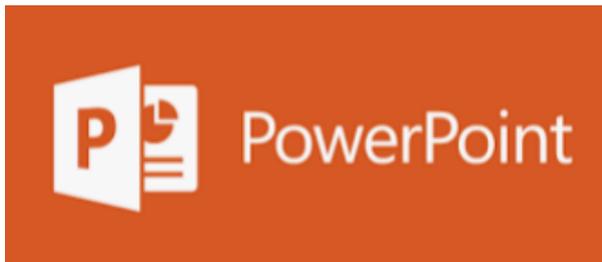
Schritt 4: Personalisieren Sie Ihr Posterdesign, indem Sie Layout, Farbschema, Hintergrund usw. auswählen.

Um alle oben genannten Schritte besser zu verstehen, können Sie jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen:

- [Canva Poster Tutorial - YouTube](#)
- [How To Use Canva For BEGINNERS! \[FULL Canva Tutorial 2021\] - YouTube](#)

Microsoft PowerPoint

Dauer der Aktivität - 1 Stunde



PowerPoint ist ein benutzerfreundliches Werkzeug, das eine Vielzahl von Vorlagen zur Auswahl bietet. Außerdem bietet es Ihnen die Möglichkeit, auf einfache Weise farbenfrohe und attraktive Designs zu erstellen.

Schritt 1: Öffnen Sie PowerPoint

Schritt 2: Gehen Sie zum Gestaltungsmenü, klicken Sie auf die Schaltfläche "Foliengröße" und wählen Sie "Benutzerdefinierte Foliengröße".

Schritt 3: Wählen Sie die Ausrichtung "Hochformat" und die entsprechende Foliengröße.

Schritt 4: Fügen Sie Text und Elemente auf der Folie hinzu.

Schritt 5: Ordnen Sie alles ansprechend an.

Schritt 6: Speichern Sie das Poster im PDF-Format

Um alle oben genannten Schritte besser zu verstehen, können Sie jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen: [How to make a poster using Microsoft PowerPoint - Poster design tutorial - YouTube](#)

Modul 8. QRCode-Code-Erstellung

Dauer der Aktivität - 0.5 Stunden

Die Verwendung von QR-Codes wurde zu einer der gängigsten Methoden, um auf eine Vielzahl von Informationen zuzugreifen. Durch die Verwendung von QR-Codes macht der gesamte Unterrichtsprozess viel mehr Spaß und beinhaltet Interaktivität. QR-Codes können leicht und kostenlos über verschiedene Websites und Tools vorbereitet werden. Ein Tool ist auch QRCode Monkey. Dieses Tool ist einfach zu bedienen, kann viele



Informationen speichern, ist leicht von mobilen Geräten zu lesen, kann für verschiedene Zwecke verwendet werden und bietet einen schnellen Informationsabruf.

Schritt 1: Gehen Sie auf <https://www.qrcode-monkey.com/>

Schritt 2: Kopieren Sie den gewünschten Link von einer beliebigen Website/Datei und fügen Sie ihn im Reiter "Inhalt" ein.

Schritt 3: Klicken Sie auf die Schaltfläche "QR-Code erstellen".

Schritt 4: Klicken Sie auf die Schaltfläche "PNG herunterladen".

Um alle oben genannten Schritte besser zu verstehen, kannst du jederzeit nach kostenlosen Online-Tutorials suchen: [QR Code Monkey Tutorial - YouTube](#)

Tipp für den Pädagogen: Geben Sie den TeilnehmerInnen bei Bedarf mehr Zeit

Lerneinheit 2

Digitale Klassenzimmerumgebung

Diese Lerneinheit befasst sich mit der Schlüsselrolle von Berufsbildungstutoren als Vermittler von Online-Fernunterricht

Einführung in die Lerneinheit

Die moderne Bildung geht weltweit online. Ähnlich wie bei Unternehmen. Diese beiden integralen Bestandteile unseres Lebens ergänzen sich gegenseitig. Damit ein Unternehmen wachsen kann, muss man sich weiterentwickeln und geistig und intellektuell wachsen. Umgekehrt ist die Bildung auf die Unterstützung der Unternehmen angewiesen.

Aus diesem Grund haben wir dieses Schulungsprogramm entwickelt, das Pädagogen helfen soll, ihr Arbeitsumfeld zu bewerten. Dies hilft ihnen, Möglichkeiten innerhalb verschiedener digitaler Technologien zu erkennen und die Beziehung zwischen Geschäftsmöglichkeiten und digitalen Werkzeugen zu verstehen.

Dieses Schulungsmaterial konzentriert sich auf den Aufbau digitaler und pädagogischer Fähigkeiten von Berufsbildungsfachleuten, um sie in die Lage zu versetzen, über zugängliche und interaktive Online-Umgebungen hochwertige Dienstleistungen anzubieten. Es wird auch erklärt, wie innovative Wege des Online-Unterrichts durch einfach anzuwendende praktische Instrumente genutzt werden können und wie die digitalen und pädagogischen Fähigkeiten von Berufsbildungsfachleuten ausgebaut werden können.

Die Professionalität der Lehrkräfte und die Fähigkeit, ein integratives und vertrauensvolles Lernumfeld zu schaffen, wirken sich positiv auf die Lernumgebung aus. Ein guter Berufsbildungsfachmann ist jemand, der nie aufhört zu lernen und als Fachmann und Mensch zu wachsen.

Was sind die wichtigsten Fähigkeiten eines Berufsbildungsfachmanns? Diese sind: **Mitgefühl, Entscheidungsfreudigkeit, zwischenmenschliche Fähigkeiten, Managementfähigkeiten, Geschicklichkeit und Problemlösungsfähigkeiten.**

Ein 'Paket' von Online-Eisbrechern und Impulsgebern

Wenn Sie als Berufsbildungsexperte eine Gruppe von Menschen leiten, haben Sie immer die Aufgabe, die Aufmerksamkeit aller auf das Thema der Sitzung zu lenken und den Ton für die berufliche Entwicklung anzugeben. Dies kann in digitalen Umgebungen erleichtert werden.

Die Fähigkeit, ein vertrauensvolles und freundliches Arbeitsumfeld zu schaffen, indem man die Bildschirme "aufbricht", ist ein Talent, das jeder Berufsbildungstutor erreichen sollte. Damit ist natürlich nicht gemeint, die Bildschirme wirklich zu durchbrechen, aber das Gefühl, dass die Lernenden weit voneinander entfernt sind und leicht durch irgendwelche Nebeneffekte abgelenkt werden können, muss von Anfang an beseitigt werden. Digitale Eisbrecher und Energizer sind dafür ein hervorragendes Instrument. Je mehr verschiedene Aktivitäten eingeführt werden – je professioneller der Pädagoge ist – desto mehr wird das Publikum einbezogen.

Die folgenden Aktivitäten stützen sich auf Forschungsergebnisse, um zu untersuchen, wie Eisbrecher und Energizer die Aufmerksamkeit der Teilnehmer fokussieren, die Energie im Klassenzimmer erhöhen und eine aktive Arbeitsgemeinschaft schaffen.

Schließlich ist ein Evaluierungsteil bei jeder Bildungsaktivität unerlässlich, da er den Teilnehmern die Möglichkeit bietet, über alle erhaltenen Informationen und Kenntnisse nachzudenken und die wichtigsten Punkte der Aktivitäten zusammenzufassen.

Insgesamt: 715 min – ca. 12 Stunden

Modul 1. Eisbrecher

Ein Eisbrecher ist eine Moderationsübung, die den Mitgliedern einer Gruppe helfen soll, sich zu einem Team zusammenzufinden. Eisbrecher werden üblicherweise als Spiel präsentiert, um die Gruppe "aufzuwärmen" und den Mitgliedern zu helfen, sich gegenseitig kennen zu lernen.

Spotlight-Spiel

Dauer der Aktivität - 10 Minuten

Ein Eisbrecher ist eine Moderationsübung, die den Mitgliedern einer Gruppe helfen soll, sich zu einem Team zusammenzufinden. Eisbrecher werden üblicherweise als Spiel präsentiert, um die Gruppe "aufzuwärmen" und den Mitgliedern zu helfen, sich gegenseitig kennen zu lernen.

- Wer hat heute Kaffee getrunken
- Wer hat heute Tee getrunken
- Wer liebt Hunde
- Wer liebt Katzen
- Wer arbeitet lieber zu Hause als im Büro
- und so weiter.

Die Aussagen des Spiels können variieren und an die Umstände und das Thema des Lernkurses angepasst werden. Es wird eine Atmosphäre des Spaßes und des Vertrauens im digitalen Klassenzimmer schaffen.

Tipps für den Pädagogen: Es wird nicht empfohlen, zu viel Zeit auf diese Aktivität zu verwenden, da sich die TeilnehmerInnen in der Regel schnell langweilen.

Gegenseitiges Kennenlernen

Dauer der Aktivität - 30 Minuten

Der Moderator teilt die Teilnehmer in Gruppen von 3-5 Personen ein (je nach Anzahl der Lernenden im Kurs) und schickt sie in die Gruppenräume.

Die Gruppen haben 10-15 Minuten Zeit, sich gegenseitig Fragen zu stellen und die Antworten zu diskutieren (z.B.: Was haben Sie gemeinsam? Aus welchen Städten kommen Sie? Wo befinden Sie sich im Moment? Was ist eure Geschäftsidee? usw.).

Wenn alle Teilnehmer im selben virtuellen Raum zusammenkommen, stellt jede Gruppe die Personen vor, die sie interviewt hat, und gibt Einblicke in das Gespräch. Auf diese Weise lernen sich die Teilnehmer gegenseitig und den Tutor besser kennen - eine warme und verbindende Atmosphäre entsteht.

Tipps für den Pädagogen: Es wird empfohlen, verschiedene Gruppen zu bilden und die Teilnehmer manuell in Gruppen zu unterteilen, die sich an ihren Geschäftsthemen, Interessengebieten, Ländern usw. orientieren.

Gleich und anders

Dauer der Aktivität - 30 Minuten

Der Tutor teilt die Gruppe in Minigruppen von 3 oder mehr Personen auf (je nach Anzahl der Lernenden) und verteilt sie auf die Gruppenräume.

Danach bittet der Tutor jede Gruppe, auf einem Online-Whiteboard (z. B. Padlet, Miro oder virtuelle Haftnotizen) eine Liste mit allen interessanten Gemeinsamkeiten aufzuschreiben (bitten Sie sie, offensichtliche Dinge zu vermeiden, wie z. B. dass alle Männer oder Frauen sind) und etwas, das für jeden Teilnehmer einzigartig ist. Für diese Aufgabe haben sie 10 Minuten Zeit.

Am Ende bittet der Tutor um Freiwillige, die die Listen für den Rest der Klasse auf dem Online-Whiteboard vorlesen und darüber nachdenken.

Tipps für den Pädagogen: Der Leiter dieser Aktivität kann die Teilnehmer dazu ermutigen, verschiedene kreative Arten der Selbstdarstellung zu verwenden (z. B. Bilder, Videos, Zeichnungen usw.).

Ein Foto von etwas machen

Dauer der Aktivität - 30 Minuten

Der Moderator bittet die Teilnehmer, ein Foto von etwas zu machen. In der Regel wählt der Leiter ein bestimmtes Thema aus (z. B. bittet er die Teilnehmer, ein Foto von ihren Schuhen, einem Gegenstand an ihrem Arbeitsplatz oder dem Blick aus ihrem Fenster zu machen).

Die Teilnehmer haben bis zu 7 Minuten Zeit, um die Aufgaben zu lösen. In der Zwischenzeit erstellt der Moderator einen Link zum Whiteboard/Padlet/einer anderen digitalen visuellen Tafel und stellt ihn zur Verfügung. Wenn es fertig ist, werden die Teilnehmer gebeten, das Bild auf einer virtuellen Tafel zu teilen.

Danach beginnen alle Gruppenmitglieder eine kleine Diskussion. Sie können z. B. erklären, warum sie sich für einen bestimmten Gegenstand auf ihrem Schreibtisch entschieden haben, oder was ihnen an der Aussicht, die sie vom Fenster aus haben, am besten gefällt usw.

Tipps für den Pädagogen: Denken Sie an das Zeitmanagement für diese Sitzung und halten Sie sich an die Struktur der Unterrichtsstunde. Es kann eine Option sein, diese

Aufgabe im Voraus zu stellen und die Teilnehmer zu bitten, das Bild zu machen und hochzuladen, bevor die Schulung beginnt, da es sonst zu viel Zeit in Anspruch nehmen könnte, wenn sie es in Echtzeit machen müssten.

Eisbrecher "Geschichtenerzählen"

Dauer der Aktivität - 30 Minuten

Bereiten Sie im Vorfeld der Schulung einige Dokumente oder Tafeln (Sie können MS Word verwenden oder Tafeln mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellen) mit jeweils 4 Bildern vor.

Teilen Sie die Teilnehmer am Schulungstag in Gruppen von 4 Personen in Gruppenräumen ein und weisen Sie jeder Gruppe eine der Dateien mit den Fotos zu.

Geben Sie den Gruppen 10 Minuten Zeit, sich die Fotos anzusehen und eine Geschichte zu schreiben, die die vier Bilder miteinander verbindet.

Wenn die 10 Minuten um sind, bitten Sie jede Gruppe, ihre Geschichte auf einer virtuellen Tafel zu präsentieren und bis zu drei Minuten Zeit zu haben, um die Geschichte ihrer Bilder zu erzählen. Erlauben Sie den anderen Gruppen, Vorschläge zu machen, wie sie die Geschichte weiterentwickelt haben könnten und ob sie die Bilder anders verwendet hätten.

Aufwärmübung 'Großer Lottogewinn'

Dauer der Übung - 30 Minuten

Der/die ModeratorIn erklärt den TeilnehmerInnen, dass sie sich vorstellen sollen, dass sie gerade in der Lotterie gewonnen haben. Sie haben 25 Millionen Euro, Pfund, Dollar oder einen anderen hohen Betrag in der lokalen Währung ihres Landes gewonnen.

Danach hat jeder Teilnehmer 5 Minuten Zeit, um all die Dinge aufzulisten, die er mit dem Geld machen würde. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Dinge, die sie aufschreiben können, solange sie es innerhalb von 5 Minuten schaffen. Nach Ablauf der 5 Minuten werden alle gebeten, über ihre Liste zu sprechen und zu diskutieren.

Sie können die Teilnehmer dann bitten, die Gegenstände auf den Listen in logische Gruppen zu sortieren, die sich nach Meinung der Teilnehmer natürlich entwickeln:

- Materielle Dinge
- Freunde und Familie
- Reisen und Luxus

Es können sich auch andere Kategorien herauskristallisieren.

Tipps für die Lehrkraft: Geben Sie der Gruppe 5 Minuten Zeit, um die Liste zu diskutieren. Dies wird normalerweise sehr leicht geschehen.

Virtual campfire

Dauer der Aktivität - 90 min

Was gibt es Gemütlicheres als ein Lagerfeuer? Was kann entspannender sein, als dem Geräusch des knisternden Feuers zu lauschen und die Flammen zu beobachten?

Die Veranstaltung ist ein virtuelles Lagerfeuer mit historischen Geistergeschichten, Eisbrecher-Spielen und kleinen Wettbewerben, die es wert sind, gemacht zu werden. Es ist der ganze Spaß eines echten Lagerabends, ohne dass man Mückenschutzmittel braucht. Außerdem ist es eine teambildende Maßnahme, die den Teilnehmern unvergessliche Erlebnisse beschert und sie zusammenschweißt.

Ein virtuelles Lagerfeuer ist eine 90-minütige Veranstaltung und wird vollständig digital durchgeführt. Die Moderatoren helfen dabei, gute Laune und Engagement zu erzeugen und im Rahmen einer Teamübung Erinnerungen auszutauschen. Bereiten Sie eine Liste von Aktivitäten und Themen für die Teilnehmer vor, bitten Sie sie, sich vorzustellen, sie säßen im Kreis um das echte Feuer, schlagen Sie Themen für Diskussionen vor, tauschen Sie Lieblingsmusik aus, einige Teilnehmer können sogar Gitarre spielen.

Tipps für den Pädagogen: Bitten Sie die Teilnehmer, Kerzen und Rituale vorzubereiten, um ihren Raum zu Hause realistischer zu gestalten. Sie können die Kerzen in den Blickwinkel der Kamera stellen.

Echte Tee- und Kaffeezeremonie

Dauer der Aktivität - 60 min

Diese teambildende Aktivität kann als lustige Unterhaltung organisiert werden. Eine echte Teezeremonie, bei der sich die Teilnehmer als Aristokraten vorstellen.

Der Moderator muss die Teilnehmer im Voraus über die Tee-, Kaffee- oder Aufgusszeremonie informieren, damit jeder nach seinem persönlichen Geschmack gut vorbereitet ist. So werden die Lernenden gebeten, ihre bevorzugte Tee- oder Kaffeesorte zuzubereiten, wenn sie dazu in der Lage sind - dazu können auch Snacks gehören.

Wenn die Zeremonie beginnt, müssen die Teilnehmer nacheinander ihren Kollegen den Geschmack und das Aroma ihrer Getränke erklären, obwohl sie sich in einem anderen Raum befinden. Der Moderator kann auch andere Eisbrecher während dieser Aktivität einsetzen.

Tipps für den Pädagogen: Man kann den Teilnehmern auch vorschlagen, etwas Extravagantes zu tragen oder (wie im Vereinigten Königreich) einen besonderen Hut zu tragen.

Kannst du mich jetzt hören?

Dauer der Aktivität - 60 min

Diese teambildende Aktivität wird in einem virtuellen Konferenzraum durchgeführt. Der Moderator ernennt eine Person zum Sprecher und die anderen sind Künstler. Der Sprecher verwendet einen Zufallsgenerator, um ein geeignetes Bild zu finden, und das Ziel ist es, dieses Bild so zu beschreiben, dass die Künstler es erfolgreich zeichnen können.

Die einzige Vorgabe ist, dass der Sprecher nur geometrische Formen verwenden darf. Man könnte zum Beispiel sagen: "Zeichne einen großen Kreis und dann drei gleich große Dreiecke", aber nicht: "Schreibe den Buchstaben E". Durch die Einschränkung der Anweisungen muss der Sprecher äußerst präzise kommunizieren, und die Künstler müssen zuhören und interpretieren. Dieses Spiel ist ein Beispiel für effektive Online-Kommunikation und macht auch noch Spaß.

Tipps für den Pädagogen: Es wird empfohlen, einen Sprecher zu wählen, der über gute Kommunikationsfähigkeiten verfügt.

Singen und erraten Sie ein Lied mit Emojis

Dauer der Aktivität - 45 Minuten

Der Moderator teilt die Teilnehmer in 2-3 Gruppen auf und verteilt sie auf zwei verschiedene Konferenzräume. In jeder Gruppe sollte eine Person gewählt werden, die die Aufgabe erklärt - einen Refrain eines Liedes mit Hilfe von Emojis zu kreieren und auf dem digitalen Whiteboard zu speichern.

Die Teams haben 30 Minuten Zeit, um ein Lied auszuwählen, das sie vorstellen möchten, zu diskutieren und einen Refrain auf die gemeinsame Tafel zu schreiben.

Wenn die Zeit um ist, kommen alle Teams zurück in den Gemeinschaftsraum und stellen ihre Lieder vor. Die anderen Teams müssen die Lieder der Gegner erraten. Aber! Sie müssen sie durch Singen erraten. Es ist den Teilnehmern überlassen, wie sie singen wollen (alle zusammen oder alleine).

Denkt daran, dass jede Gruppe nur drei Versuche hat, ein Lied zu erraten. Es geht nicht darum, das Lied zu erraten, sondern darum, die Fähigkeit zu entwickeln, anderen die eigene Idee zu erklären und vorzutragen (was im Geschäftsleben sehr hilfreich sein wird).

Tipps für den Pädagogen: Bitten Sie die TeilnehmerInnen, bekannte Lieder zu wählen, sonst können die anderen das Lied nicht erraten.

Handwerkliche Herausforderung

Dauer der Aktivität - 30 min

Die Bastelherausforderung ist eine 30-minütige Überraschungsaktivität, die Teams spielen können. Jede Person hat eine halbe Stunde Zeit, um etwas aus Materialien zu bauen, die sie zu Hause hat. Zum Beispiel kann jemand einen alten Schneebesen mit einer Gabel kombinieren, um eine ultimative Spaghetti-Wirbelmaschine zu bauen. Jemand kann ein Nudelkunstwerk oder eine Kissenfestung bauen oder eine poetische Harmonie kritzeln. Das Ziel ist nicht, etwas Museumstaugliches zu bauen, sondern die Kreativität zu wecken und Ihrem Team eine lustige Möglichkeit zu geben, miteinander zu interagieren.

Tipps für Pädagogen: Bitten Sie die Teilnehmer, zu erklären, wie diese Dinge verwendet werden können, damit sie ihr strategisches Denken verbessern.

Modul 2. Energiespender

Energizer sind kurze Aktivitäten, die während des Lernprozesses und in Gruppensituationen eingesetzt werden, um die Teilnehmer wacher und aktiver zu machen. Sie können auch ein wichtiges Mittel sein, um sich gegenseitig kennen und verstehen zu lernen. Es gibt viele verschiedene Energizer von unterschiedlicher Länge, Komplexität, Anstrengung und Einfallsreichtum.

Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Dauer der Aktivität - 30 min

Bei diesem Spiel geht es darum, Täuschungen über ein Video oder eine Nachrichtenplattform zu erkennen.

Ein Moderator muss jeden Lernenden anweisen, zwei Dinge über sich selbst aufzuschreiben, die wahr sind, und eine Sache, die eine Lüge ist. Die Lüge sollte glaubhaft sein (etwas wie "Ich kann fliegen" ist nicht akzeptabel).

Im Team liest jede Person die drei Aussagen vor, die sie aufgeschrieben hat. Der Rest des Teams muss nun die Aussage herausfinden, die sie für eine Lüge halten.

Tipps für die Lehrkraft: Achten Sie auf eine zuverlässige Kommunikationssoftware (z. B. Messenger, Slack, Teams) oder Videokonferenzsoftware (Zoom, Google Hangouts, Skype).

Verkaufen

Dauer der Aktivität - 15 min

Da jeder besondere Gegenstände gesammelt hat, macht es besonders viel Spaß, eine neue Übung mit ihnen zu machen. Es empfiehlt sich, Zoom zu verwenden und Breakout-Räume mit Paaren zu bilden.

Die Teilnehmer haben eine einfache Aufgabe: Sie müssen den Gegenstand vor der anderen Person in nur 30 Sekunden verkaufen. Dazu müssen sie ihre ganze Leidenschaft für dieses Thema zeigen. Wenn die Paare in den gemeinsamen Raum zurückkehren, sollte die andere Person den Gegenstand unbedingt von ihrem Partner kaufen wollen. Normalerweise kommen die Teilnehmer lachend und voller Energie aus den Pausenräumen zurück.

Diese Aktivität hilft den Lernenden auch dabei, zu üben, wie man ein Produkt oder eine Idee sofort vorstellt.

Tipps für Pädagogen: Achten Sie auf ein genaues Timing. Bitten Sie die TeilnehmerInnen auch, über ihre Verkaufsprozesse nachzudenken, ob es ihnen gelungen ist, die Waren zu verkaufen oder nicht.

Zen-Moment: eine Spirale zeichnen

Dauer der Aktivität - 10 min

Diese Aktivität ist sehr beruhigend. Außerdem erlaubt sie den Teilnehmern, sich für einen Moment vom Blick auf den Bildschirm zu erholen. Der Tutor bittet die Teilnehmer, Stift und Papier zur Hand zu haben.

Die Übung ist einfach: Beginnen Sie in der Mitte und zeichnen Sie eine Spirale. Ziel ist es, zwei Minuten lang eine Spirale zu zeichnen, ohne den Stift vom Papier zu nehmen.

Wenn die Übung beendet ist, können diejenigen, die dazu bereit sind, ihre Zeichnungen dem Rest der Gruppe zeigen.

Tipps für den Pädagogen: Seien Sie darauf gefasst, dass einige der Teilnehmer diese Übung sehr mögen und andere nicht.

Geheimes Buch

Dauer der Aktivität - 30 Minuten

Der Tutor teilt die Lernenden in Viererteams ein und gibt ihnen 15-20 Minuten Zeit für eine Diskussion in den Gruppenräumen.

Die Aufgabe besteht darin, den anderen das Buch zu beschreiben, ohne den Titel oder den Autor zu nennen. Die anderen müssen erraten, über welches Buch der Einzelne spricht. Wenn alle Bücher erraten worden sind, kehrt die Gruppe in den Hauptraum zurück.

Tipps für den Pädagogen: Bitten Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, im Vorfeld der Sitzung ein berühmtes Buch auszuwählen (von dem sie glauben, dass es jeder kennt).

Wenn Sie die Übung ein wenig schwieriger gestalten möchten, können Sie auch weniger bekannte Bücher verwenden.

Schüttele es ab!

Dauer der Aktivität - 10 min

Nach all dem Sitzen wollen sich unsere Körper ein wenig bewegen!

Der Moderator bittet alle, aufzustehen (für die, die es möglich ist) und ihre Mikrofone abzuschalten. Die Idee ist, sich als Einheit zu bewegen und gleichzeitig laut zu zählen.

Zuerst schüttelt jeder acht Mal die rechte Hand, dann acht Mal die linke Hand, acht Mal das rechte Bein und acht Mal das linke Bein.

Danach fügen die Gruppen einen schönen Wackelschritt hinzu.

Wiederholen Sie die Schritte viermal, wobei Sie jedes Mal mehr Tempo in die Übung bringen. Um der Übung noch mehr Schwung zu verleihen, schließen alle mit einem Schrei ab.

Tipps für den Erzieher: Zählen Sie die Schritte deutlich, damit alle Teilnehmer sie hören können.

Nachbarn

Dauer der Aktivität - 10 Minuten

Diese Aktivität ist ein netter Energiespender für eine Gruppe, die sich bereits kennt, und sie wird die Umgebung noch freundlicher und vertrauensvoller machen.

Der Moderator bittet alle Teilnehmer, ihre Kameras einzuschalten und auf den Bildschirm zu achten

Dann beginnt man, der Gruppe Anweisungen zu geben:

- "erühre" mit deinem Finger deinen Nachbarn auf der rechten Seite

- Berühre" deinen Nachbarn auf der linken Seite
- Versuchen Sie, den Nachbarn von oben zu "umarmen".
- Küssen" Sie Ihren Nachbarn von links
- Halte die Hand deines rechten Nachbarn
- Mach eine "Follow me"-Geste
- Etc.

Tipps für den Pädagogen: Sie können ein Spion sein und schöne Screenshots von lustigen Momenten während dieser Aktivität machen. Diese Bilder können in der abschließenden Evaluierungsphase und bei der Verbreitung der Aktivitäten hilfreich sein. Geben Sie den Teilnehmern bei Bedarf mehr Zeit.

Dschungel der Klänge

Dauer der Aktivität - 15 Minuten

Der Moderator bittet alle, ihre Webcams auszuschalten. Die Aufgabe ist einfach: Ein Teilnehmer, der eine Nachricht erhält, muss ein Geräusch imitieren.

Einer nach dem anderen bittet der Moderator die Teilnehmer, die Geräusche eines Löwen, einer Katze, einer Ziege, einer Kuh, eines Roboters, eines Polizeiautos, eines alten Einwahlmodems, eines Druckers, von Christopher Walken, eines Star Wars Lichtschwerts, von Meereswellen, eines Sportsprechers usw. zu imitieren.

Tipps für Pädagogen: Diese Übung wird für eine Gruppe empfohlen, die sich bereits kennt und keine Hemmungen hat, mit Geräuschen zu experimentieren. Geben Sie den Teilnehmern bei Bedarf mehr Zeit.

Modul 3: Bewertung

Dauer der Aktivität - 5 Stunden

Evaluation ist ein Konzept, das sowohl den Ausbildern als auch den Auszubildenden hilft, darüber nachzudenken, was gut funktioniert hat und welche Teile der Ausbildung verbessert werden müssen. Die Evaluierung kann in verschiedene Richtungen gehen, je nachdem, welches Ergebnis Sie erreichen wollen. Wenn Sie z. B. die Leistung des Ausbilders bewerten wollen, werden Sie mit der Bewertung des Ausbilders fortfahren. Wenn Ihr Ziel darin besteht, den Kurs/die Schulung zu bewerten, dann sollte die Bewertung auf den Kurs/die Schulung ausgerichtet sein. Wenn Ihr Ziel darin besteht, den Auszubildenden zu helfen, ihre eigene Leistung und das, was sie erreicht haben, zu bewerten, dann werden Sie eine Aktivität zur Selbstbewertung erstellen. Wenn Ihr Ziel darin besteht, sich einen allgemeinen Überblick zu verschaffen, können Sie mit einer allgemeinen Evaluierungsaktivität fortfahren.

Bewertung des Trainers

Diese Art der Bewertung kann mit Hilfe eines einfachen Fragebogens erfolgen, der Fragen über den Trainer enthält. Diese Fragen können sich auf die Leistung, die Präsentationsfähigkeiten, das Fachwissen, die Übertragbarkeit usw. beziehen. Mit dieser Bewertung kann der Ausbilder ein Feedback erhalten und sich somit bewusst werden, was gut funktioniert, aber auch, was verbessert werden muss. Der Fragebogen kann mit Hilfe von Google-Formularen erstellt werden, und der Link kann dann direkt nach Abschluss des Kurses/der Schulung an die Teilnehmer weitergegeben werden.

Einige Beispiele für Fragen, die sich auf den Trainer beziehen, sind:

- Der/die Trainer/in des Kurses war pünktlich und gut auf jede Sitzung vorbereitet
- Der Kursleiter verfügte über die erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten für die jeweilige Sitzung
- Der/die Kursleiter/in präsentierte die Sitzungen auf einfache und verständliche Weise
- Der/die Kursleiter/in hatte Begeisterung für das Unterrichten
- Der/die Trainer/in des Kurses hat meine intellektuelle und unternehmerische Neugierde angeregt
- Der Kursleiter hat Aktivitäten und Fallstudien eingebaut, die mir geholfen haben, das Thema besser zu verstehen.
- Der Trainer des Kurses war freundlich
-

Bewertung des Kurses/der Schulung

Die Bewertung des Kurses kann mit Hilfe eines einfachen Fragebogens erfolgen, der sich auf Fragen zur Kursstruktur, zum Inhalt, zur Methodik und zum Ablauf des Kurses konzentriert. Eine solche Evaluierung wird in der Regel durchgeführt, wenn Sie den Kurs/die Schulung bewerten und die Aspekte identifizieren wollen, die geändert werden müssen, um besser angewendet zu werden und somit eine größere Wirkung zu erzielen. Der Fragebogen kann mit Hilfe von Google-Formularen erstellt werden, und der Link wird den Teilnehmern des Kurses/der Schulung direkt nach dessen/deren Beendigung mitgeteilt.

Einige Beispiele für Fragen, die sich auf den Kurs beziehen, sind:

- Der Kurs war gut strukturiert
- Der Kurs war interessant
- Der Kurs war zu anspruchsvoll
- Das Handbuch für Auszubildende (falls vorhanden) ist gut strukturiert, interessant und hilfreich
- Die eingeladenen Gäste und die Besuche waren interessant und gut geplant
- Ich habe während des Kurses neues Wissen erhalten
- Ich hatte die Möglichkeit zum interaktiven Lernen
- Ich hatte die Möglichkeit, mich mit anderen Teilnehmern auszutauschen
- Aufgrund des Kurses ziehe ich jetzt neue Beschäftigungs- oder unternehmerische Möglichkeiten in Betracht

Selbstevaluation

Reflexion ist ein wesentlicher Bestandteil jeder Lernerfahrung, da sonst die Gefahr besteht, dass die erworbenen Fähigkeiten in Vergessenheit geraten. Daher ist es wichtig, eine kurze Selbstreflexionsübung durchzuführen und die Teilnehmer zu bitten, 300–350 Wörter darüber zu schreiben, wie sie ihre Leistung bei der Aufgabe bewertet haben, welche Elemente ihnen gefallen oder nicht gefallen haben und was sie anders machen würden, wenn sie die Aktivität wiederholen würden.

Um diesen Prozess zu erleichtern, können einige Fragen gestellt werden. Einige Beispiele sind die folgenden:

- Welche Elemente dieser Aktivität haben dir am meisten Spaß gemacht?
- Welcher Aspekt war für Sie die größte Herausforderung und warum?
- Welche Fähigkeiten haben Sie durch diese Aktivität erworben? Gibt es etwas, das du gut konntest und von dem du nicht gedacht hättest, dass du es gut kannst?
- Wenn Sie diese Aktivität noch einmal machen würden, würden Sie beim nächsten Mal etwas anders machen? Was und warum?

Diese Aufgabe kann durch die Einrichtung eines Mitteilungsfeldes in einer Online-Lernplattform oder einer anderen persönlichen Plattform erledigt werden, in dem Sie sich kurz vorstellen und bei Bedarf Feedback geben können. Eine weitere einfache Möglichkeit, diese Aktivität durchzuführen, ist die Erstellung eines Online-Fragebogens mit offenen Fragen mit Google Forms. Weitere Informationen über die Verwendung von Google Forms und die Erstellung eines Fragebogens finden Sie in Modul 5 der Lerneinheit 1.

Gesamtevaluation

Diese Art der Bewertung ist in der Regel eine Option, wenn Ihr Ziel nicht speziell auf den Trainer oder den Kurs ausgerichtet ist, sondern Sie sich ein Gesamtbild des gesamten Schulungsprozesses machen wollen. In diesem Fall sind die Fragen, die Sie stellen, allgemeiner und beziehen sich sowohl auf den Trainer als auch auf den Kurs.

Einige Beispiele für Fragen, die sich auf die Gesamtbeurteilung beziehen, sind:

- Die wesentlichen Informationen zur Organisation des gesamten Kurses wurden den Teilnehmern rechtzeitig zur Verfügung gestellt.
- Der Kurs wurde an dem Ort, zu der Zeit und von den Ausbildern wie geplant durchgeführt.
- Änderungen in der Organisation des Kurses wurden rechtzeitig bekannt gegeben und haben den Ablauf des Kurses nicht gestört.
- Die verantwortlichen Personen standen jederzeit zur Verfügung, um Fragen zu beantworten, Probleme zu lösen und/oder Unterstützung in praktischen Fragen zu geben.
- Der Kursraum bot die Möglichkeit, am PC zu arbeiten und/oder bei Bedarf auf

das Internet zuzugreifen.

- Der Kurs wurde (in unmittelbarer Nähe) durch benötigte Einrichtungen (Bibliothek, Lesesaal, Cafeteria/Kantine) unterstützt.
- Alle für die einzelnen Sitzungen benötigten Unterlagen oder Geräte wurden rechtzeitig zur Verfügung gestellt.

Die oben genannten Beispiele für Fragen können für die Entwicklung eines Fragebogens unter Verwendung von Google-Formularen verwendet werden, und Sie können eine 5-stufige Antwort wie folgt verwenden:

<Stimmt voll und ganz zu>, <Stimmt zu>, <Weiß nicht>, <Stimmt nicht zu>, <Stimmt überhaupt nicht zu>

Anhang I:

WEBQUEST-ENTWICKLUNGSVORLAGE

THEMA ZUGEWIESEN:	
------------------------------	--

TITEL WEBQUEST:	DER
----------------------------------	------------

EINLEITUNG (Hier werden Hintergrundinformationen zum Thema gegeben und oft Schlüsselvokabeln und Konzepte vorgestellt, die die Lernenden verstehen müssen, um die Aufgaben zu lösen. Sie sollte ein Szenario und einen Kontext für die Durchführung der Aufgaben in der WebQuest präsentieren und sie sollte unterhaltsam, fesselnd und kreativ sein, um die Lernenden zu fesseln):

AUFGABEN (es sollte klar und präzise erklärt werden, was die Lernenden zu tun haben, es sollte motivierend und interessant sein und, wenn möglich, Aktivitäten beinhalten, die zur Entwicklung von Fähigkeiten beitragen, die sie in ihrem täglichen Leben nutzen werden. Es sollten Hinweise gegeben werden, wie die Ergebnisse präsentiert werden können (z. B. Karten, Grafiken, Aufsätze, Wandtafeln und Diagramme):

PROZESS (eine Reihe von Schritten und Rechercheaufgaben unter Verwendung vordefinierter Quellen, die überwiegend webbasiert sind und in der Regel in anklickbarer Form vorliegen. Diese Phase umfasst in der Regel ein oder mehrere "Produkte", die die Lernenden am Ende vorlegen sollen. Diese Produkte bilden die Grundlage für die Bewertungsphase. Für jeden Schritt des Prozesses sollte es auch eine Reihe von Links geben (3-4 pro Schritt). Bei diesen Links sollte es sich um vier Videos, Artikel, Blogs, Webseiten usw. handeln, die von den Lernenden besucht werden können, um ihnen bei der Erfüllung der Aufgabe zu helfen. Die Links sollten in die WebQuest eingebettet sein (zu Websites, Seiten, Datenbanken, Suchmaschinen usw.):

EVALUATION (Selbsteinschätzung, Vergleich und Gegenüberstellung dessen, was die Lernenden gelernt haben, Rückmeldung an den Trainer, wie sie sich fühlen und was

sie gelernt haben. Dazu gehört auch ein kurzes Quiz oder ein Spiel auf Kahoot, um ihr neues Wissen und ihre Fähigkeiten zu testen):

SCHLUSSFOLGERUNG (bietet die Möglichkeit, die Erfahrung zusammenzufassen, zum Nachdenken über den Prozess anzuregen, das Gelernte zu vertiefen und zu verallgemeinern oder eine Kombination dieser Möglichkeiten. Schlagen Sie Fragen vor, die ein Trainer in einer Diskussion mit der ganzen Klasse zur Nachbesprechung einer WebQuest verwenden könnte):



SIS-SME

Building strategic innovation skills within SMEs



CALLIDUS
INSTITUTE FOR ADULT EDUCATION

BRCC БЪЛГАРО-РУМЪНСКА
ТЪРГОВСКО-ПРОМИШЛЕНА ПАЛАТА



RightChallenge



innovADE
LEADERSHIP IN INNOVATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“The European Commission’s support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents,