



## Design Pattern (deutschsprachige Fassung)

- Nicht gemachte „Hausaufgaben“ nachholen lassen
- Videoinhalte von Schülern erklären lassen
- Schülerinnen und Schüler erstellen Erklärvideos
- Feedback und Bewertung von SuS-Videos
- Wikis als kollaboratives Schreibwerkzeug
- Schülerinnen und Schüler bewerten Erklärvideos

### Nicht gemachte “Hausaufgaben” nachholen lassen

*Videohausaufgaben, die nicht als Vorbereitung auf die Unterrichtsstunde angesehen wurden, dürfen im Unterricht in Einzelarbeit nachgeholt werden.*

**Kategorie: Präsenzphase – Umgang mit vergessenen Hausaufgaben**

#### **Kontext**

Im klassischen Flipped-Classroom Setting arbeiten die Schülerinnen und Schüler im außerschulischen Bereich die zur Verfügung gestellten Lern-Lehrvideos oder andere aufbereitete digitale Medien durch und bereiten sich damit auf die nächste Unterrichtsstunde vor.

#### **Problem**

Schülerinnen und Schüler, die ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben, d.h. sich mit dem Video nicht vorbereitet haben, können die in der Unterrichtsstunde geplanten Aufgabenstellungen voraussichtlich nicht lösen.

Es kann davon ausgegangen werden, dass Schülerinnen und Schüler, die nicht vorbereitet sind, im weiteren Verlauf der Unterrichtsstunde vermehrt stören werden.

Die unvorbereiteten Schülerinnen und Schüler benötigen Aufmerksamkeit und Unterstützung, die dann an andere Stelle wieder fehlt.

#### **Einflussfaktoren**

Die Schülerinnen und Schüler machen ihre Hausaufgaben nicht, da sie entweder darin keinen Sinn sehen oder nicht mit Konsequenzen rechnen.

Die Schülerinnen und Schüler haben entweder dauerhaft oder vorübergehend keinen Zugang zu elektronischen Devices mit denen sie die Videos abspielen bzw. ansehen können.

#### **Lösung**

Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, sich die Videos während der Unterrichtszeit in Einzelarbeit anzusehen. Dadurch können sie die in den Videos thematisierten Inhalte nacharbeiten.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Eine Lehrerin lässt die Schülerinnen und Schülern, die die Videos nicht angesehen haben, das Video auf eigenen oder mitgebrachten Geräten (Smartphone, Tablet oder Laptop)



## Design Pattern

während des Unterrichts ansehen. Die SuS müssen begleitende Notizen anfertigen, die anschließend der Lehrerin vorgelegt werden, so dass sie überprüfen kann, ob die wichtigen Inhalte des Videos von den SuS erfasst wurden. Als weitere Unterstützung hat die Lehrerin zudem am Ende jedes Videos Fragen eingefügt, die nur beantwortet werden können, wenn die SuS alles verstanden haben.

In einem anderen Umsetzungsbeispiel können Schülerinnen und Schüler, die das Video nicht angesehen haben, dieses ebenfalls im Unterricht nachholen. Allerdings müssen die SuS in den Computerraum gehen und bekommen so in dieser Zeit überhaupt nichts von der Übungs- und Vertiefungsphase mit. Die Schülerinnen und Schülern werden auch hier anschließend über die wichtigsten Inhalte des Videos mündlich abgefragt. Dies ist den SuS meist viel unangenehmer als vor der gesamten Klasse.

### Vorteile / Nachteile

Im Idealfall erkennen die Schülerinnen und Schüler eigenverantwortlich, die Sinnhaftigkeit dieser Hausaufgabe und dass sie wesentliche Übungsphasen im Unterricht verpassen, wenn sie nicht vorbereitet sind.

Für das Ansehen im Unterricht müssen Geräte zur Verfügung stehen bzw. schulinterne Regelungen für BYOD vorhanden sein.

Computerräume sind in vielen Schulen oft nicht unmittelbar in Klassenraumnähe und insbesondere jüngere Schülerinnen und Schüler sollten hier nicht unbeaufsichtigt alleine gelassen werden.

### Werkzeuge

Einzelne Tablets oder stationäre PCs auf denen sich die Schülerinnen und Schüler das Video in Einzelarbeit ansehen können. Alternativ könnten die Schülerinnen und Schüler – je nach Schulordnung – auch ihre eigenen Endgeräte nutzen.

### Verwandte Muster

Videoinhalte von Schülern erklären lassen

### Verweis / Referenz

Christian Spannagel. Was tun mit unvorbereiteten Schüler\*innen? Online: <http://flipyourclass.christian-spannagel.de/2016/06/was-tun-mit-unvorbereiteten-schuelerinnen/> (14.06.2016).

An dieser Stelle auch noch einmal ein Dankeschön an die Lehrerinnen und Lehrer, die zu dieser Fragestellungen ihre Erfahrungen geteilt haben.



## Design Pattern

### Videoinhalte von Schülern erklären lassen

*Die wesentlichen Inhalte des Videos werden von den Schülern zu Beginn der Stunde erklärt und zusammengefasst.*

**Kategorie: Präsenzphase – Umgang mit vergessenen Hausaufgaben**

#### **Kontext**

Im klassischen Flipped-Classroom Setting arbeiten die Schülerinnen und Schüler im außerschulischen Bereich die zur Verfügung gestellten Lern-Lehrvideos oder andere aufbereitete digitale Medien durch und bereiten sich damit auf die nächste Unterrichtsstunde vor.

#### **Problem**

Schülerinnen und Schüler, die ihre Hausaufgaben nicht gemacht haben, d.h. sich mit dem Video nicht vorbereitet haben, können die in der Unterrichtsstunde geplanten Aufgabenstellungen voraussichtlich nicht lösen.

Es kann davon ausgegangen werden, dass Schülerinnen und Schüler, die nicht vorbereitet sind, im weiteren Verlauf der Unterrichtsstunde vermehrt stören werden.

Die unvorbereiteten Schülerinnen und Schüler benötigen Aufmerksamkeit und Unterstützung, die dann an andere Stelle wieder fehlt.

#### **Einflussfaktoren**

Die Schülerinnen und Schüler machen ihre Hausaufgaben nicht, da sie entweder darin keinen Sinn sehen oder nicht mit Konsequenzen rechnen.

Die Schülerinnen und Schüler haben entweder dauerhaft oder vorübergehend keinen Zugang zu elektronischen Devices mit denen sie die Videos abspielen bzw. ansehen können.

Das Video wird von den Schülerinnen und Schülern nur oberflächlich angesehen und die wesentlichen Inhalte werden dadurch nicht erfasst.

#### **Lösung**

Die Schülerinnen und Schüler dürfen zu Beginn der Unterrichtsstunde Fragen stellen, die gemeinsam besprochen werden. Die Videos dürfen jedoch nicht noch einmal angesehen werden, dies gilt insbesondere wenn das Video zur Vorbereitung nicht angesehen wurde.

Ein ganz wesentlicher Aspekt ist, dass nicht das gesamte Video noch einmal wiederholt bzw. besprochen wird, denn dadurch verlieren die „Hausaufgaben“ ihre Sinnhaftigkeit.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Die Beantwortung der Fragen kann im Rahmen eines „Aktiven Plenums“ zu Beginn der Unterrichtsstunde durchgeführt werden. Die Fragen werden an der Tafel gesammelt und dann von den Schülerinnen und Schülern beantwortet.



## Design Pattern

### **Vorteile / Nachteile**

Die Schülerinnen und Schüler, die die Videos angesehen haben, haben durch diesen Ansatz die Möglichkeit die wichtigsten Inhalte in ihren eigenen Worten zu erklären und dadurch das Gelernte noch besser zu verarbeiten.

### **Werkzeuge**

ggf. Tafel, Whiteboard, Smartboard, Tablet

### **Verwandte Muster**

Nicht gemachte "Hausaufgaben" nachholen lassen

### **Verweis / Referenz**

Christian Spannagel. Was tun mit unvorbereiteten Schüler\*innen? Online:  
<http://flipyourclass.christian-spannagel.de/2016/06/was-tun-mit-unvorbereiteten-schuelerinnen/> (14.06.2016).



## Design Pattern

### Schülerinnen und Schüler erstellen Erklärvideos

*Über das Erklären der Inhalte erreichen die Schülerinnen und Schüler ein tiefgreifendes Verständnis ihres Themas.*

**Kategorie: Präsenzphase/Hausaufgabenphase – Erklärvideos von Schülern**

#### **Kontext**

Im Flipped-Classroom Setting besteht die Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler Lern-Lehrvideos für die eigene Klasse oder für jüngere Schülerinnen und Schüler erstellen.

#### **Einflussfaktoren**

Die Methode Lernen durch Lehren (Martin, J.P.) wird teilweise angewandt. Anstatt den Input in Form eines kurzen Vortrags durch die Schülerinnen und Schüler erstellen zu lassen, drehen sie ein Erklärvideo. LdL würde nun noch beinhalten, dass die Schülerinnen und Schüler auch die Präsenzphase in der Form gestalten, dass sie Sorge tragen, dass die Lerngruppe sich das Wissen aneignet. Häufig wird in Form der Erklärvideos nur der Teil der Erstellung der Videos durch die Schülerinnen und Schüler übernommen, während die Lehrperson die Präsenzzeit gestaltet.

#### **Problem**

Schülerinnen und Schüler haben im traditionellen Unterricht einen geringen Redeanteil. Im Flipped Classroom Konzept hängt es von den verwendeten Methoden in der Präsenzzeit ab, ob Schülerinnen und Schüler eine aktive oder eher passive Rolle einnehmen. Nach dem konstruktivistischen Lernparadigma wird Wissen aktiv von jedem Individuum konstruiert.

#### **Lösung**

Die Erstellung von Erklärvideos durch Schülerinnen und Schüler ist eine Methode die Konstruktion von tiefgreifendem Wissen im Lernenden anregt. Durch das Ziel Inhalte zu erklären, müssen die Schülerinnen und Schüler zunächst recherchieren und ihr Thema durchdringen.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Zunächst wird den Schülerinnen und Schülern ein Überblick über die durch die Lehrperson terminierten Meilensteine (Informationsrecherche, Drehbuch schreiben, Vorbereitung des Drehs, Dreh und Nachbearbeitung) gegeben. Wird eine Veröffentlichung der Videos zum Beispiel auf YouTube oder Vimeo angestrebt, muss zu diesem Punkt das Einverständnis der Schülerinnen und Schüler und Eltern schriftlich eingeholt werden. Auf diese Weise können jeweils Schülerinnen und Schüler in Gruppen arbeiten, bei denen das Einverständnis vorliegt, und die anderen in separaten Gruppen.

Zu Beginn sollte die Lehrperson je nach Zeitressourcen eine Kriterien-Liste für gute Erklärvideos vorgeben oder eine mit den Schülerinnen und Schülern erarbeiten, indem ein gutes und ein schlechtes Erklärvideo analysiert werden. Es besteht die Möglichkeit die Videos im Unterricht oder in der Hausaufgabenphase drehen zu lassen. Auf jeden Fall sollte die Lehrperson das Drehbuch vor dem Dreh korrigieren und den Schülerinnen und Schülern Rückmeldung geben.



## Design Pattern

Wird eine Veröffentlichung angestrebt muss die Lehrperson die Schülerinnen und Schüler über das Urheberrecht aufklären und die Einhaltung kontrollieren. Am besten ist es dies bereits in die Einverständniserklärung mit aufzunehmen. Bewährt hat es sich Bilder (Bei Gebäuden den Besitzer schriftlich anfragen), Musik und Text komplett selbst zu erstellen. Die Informationsrecherche mündet in das Schreiben des Drehbuchs. Filmische Begriffe (z.B. Kameraperspektiven, Einstellungen auf Planet Schule) können nach Ermessen der Lehrperson eingeführt werden.

Teil der Vorbereitung des Drehs ist es den Sprechtext zu üben und die Technik mit einem Probedreh zu überprüfen (Bild und Ton!). Bei der Aufnahme ist es wichtig auf eine gute Ausleuchtung, die Kamera (Smartphone, Videokamera, Fotokamera, Tablet) auf einem Stativ zu montieren und eine gute Tonaufnahme, möglichst mit einem externen Mikrofon oder einem Audioaufnahmegerät. Wird die Aufnahme fehlerfrei gesprochen, ist eventuell kein Schnitt mehr notwendig. Der Schnitt kann anhand des Drehbuchs und Notizen, die während dem Dreh gemacht wurden schnell realisiert werden.

Danach werden die Videos im Klassenverband präsentiert und anhand der Kriterien geben die Schülerinnen und Schülern ihren Klassenkameraden Rückmeldung. Die Lehrperson kann die Videos anhand dieser Kriterien benoten. Veröffentlicht können die Videos nur bei guter Qualität und der Einhaltung des Urheber- und Persönlichkeitsrechts werden.

### Vorteile / Nachteile

Je nach Umsetzung und Perfektionsanspruch dauert die Produktion lange. Möchte die Lehrperson weniger Zeitressourcen verwenden, müssen gleich zu Beginn klare Zeitangaben gemacht werden.

Schülerinnen und Schüler sind hochmotiviert die Videos zu drehen, das Drehbuchschreiben empfinden sie als Last. Hier muss die Lehrperson motivieren. Alternativ könnte auch ohne das Drehbuch gearbeitet werden, damit die Schülerinnen und Schüler selbst erkennen, dass es notwendig ist.

Wollen die Schülerinnen und Schüler im Video nicht zu sehen sein, kann ein Screencast (Bildschirmaufnahme) erstellt werden oder auch die Technik des Legetrickfilms eingesetzt werden. Die Geräte sollten geladen sein und genügend freien Speicherplatz haben.

### Werkzeuge / Materialien

Realfilm: Smartphone, Videokamera, Fotokamera oder Tablet

Screencast: Laptop, Stand-PC, Tablet, Interaktives Whiteboard (Screencast-o-Matic,...)

Schnittprogramme/Apps: iMovie, MovieMaker, VivaVideo

### Verwandte Muster

-



## Design Pattern

### Verweis / Referenz

Martin, J.-P. (2002). „Weltverbesserungskompetenz“ als Lernziel? *Pädagogisches Handeln – Wissenschaft und Praxis im Dialog*, 6(1), 71-76.

Fünf Schritte ein Film:

[http://www.planet-schule.de/dokmal/fuenf\\_schritte\\_ein\\_film/](http://www.planet-schule.de/dokmal/fuenf_schritte_ein_film/)

Filmbegriffe für Einsteiger:

<https://www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?reihe=1135&film=8545>

Weitere Informationen zum Thema Schülervideos:

[https://wiki.zum.de/wiki/PH\\_Heidelberg/Flipped\\_Classroom/Lernen\\_durch\\_Lehren\\_mit\\_Erkl%C3%A4rvideos](https://wiki.zum.de/wiki/PH_Heidelberg/Flipped_Classroom/Lernen_durch_Lehren_mit_Erkl%C3%A4rvideos)

### Material

- Arbeitsauftrag zur Erstellung von Erklärvideos
- Checkliste Gutes Erklärvideo
- Drehbuchvorlage





## Design Pattern

### Arbeitsauftrag: Drehen von Erklärfilmen (aus dem Hochschulkontext)

1. Drehen Sie einen Erklärfilm mit einem Beispiel aus einer Coachingsituation der die Theorie und die Praxis verbindet.
2. Lesen Sie die Texte (siehe nächste Seite) und recherchieren Sie zu Ihrem Thema. Die Texte finden Sie auf Stud.ip. (Anmerkung: Learning Management System)
3. In diesem Wiki ist ein Einführungsvideo zum Erstellen der Erklärfilme und ein Einführungsvideo zu Digital Storytelling. Schauen Sie sich beide Videos an. [http://wikis.zum.de/zum/PH\\_Heidelberg/Coaching\\_beim\\_Mathematiklernen\\_a\\_n\\_der\\_Hochschule](http://wikis.zum.de/zum/PH_Heidelberg/Coaching_beim_Mathematiklernen_a_n_der_Hochschule)
4. Schreiben Sie das Drehbuch bis 11.05.16. Achten Sie auf das Urheberrecht (gerne mich fragen). Zeichnen Sie Bilder selbst (Nicht aus dem Internet ausdrucken und auch nicht abpausen. Übernehmen Sie keine Textstellen, sondern formulieren Sie selbst. Geben Sie Ihre Quellen an.)
5. Bereiten Sie alle Materialien für den Dreh vor dem Drehtag bis 11.05.16 vor. Geben Sie die Materialien ab.
6. Üben Sie bis dahin Ihren Sprechtext.
7. Wir drehen am 19.05.16 in Raum 206.
8. Erstellen Sie ein Quiz zum Video über Learningapps.org (bis 01.06.16).
9. Gestaltung der Präsenzveranstaltung. Überlegen Sie, wie sie das Seminar gestalten möchten. Binden Sie Teilnehmer aktivierende Methoden ein. (z.B. Rollenspiel, Strukturlegetechnik, aktives Plenum, Speeddating, Lernspiele (z.B. Tabu), Kahoot, ...).
10. Formulieren Sie Beobachtungsaufgaben für die Seminarteilnehmer, die Sie dann in Ihrer Sitzung besprechen (Die TN müssen die Aufgabe eine Woche vor der Sitzung haben). Ihr Video schauen die anderen Seminarteilnehmer vorbereitend an.



## Design Pattern

### Beispiele für Regeln für den Dreh mit Schülerinnen und Schülern

1. Wer nicht gefilmt werden möchte, wird nicht gefilmt. Ein anderer Schüler übernimmt seine Rolle.
2. Falls jemand nur nicht zu sehen sein will, werden gezeichnete Männchen oder Figuren verwendet und er spricht nur.
3. Das Video soll verwendet werden, um es in den Folgeklassen zu zeigen. Seid ihr damit einverstanden? (Falls ein paar Schüler nicht einverstanden sind, kommen diese in eine Gruppe oder übernehmen keine Sprechrolle.)
4. Das Video dient euch als Feedback. Das bedeutet, in einiger Zeit werden wir noch einmal Videos drehen. Dann könnt ihr euren Fortschritt sehen.
5. Macht einen Probedurchlauf und gebt euch gegenseitig Rückmeldung.
6. Dreht dann in einem Aufwasch, damit kein Schnitt notwendig ist.
7. Die Videos werden nicht ins Internet gestellt. Alle Schüler verpflichten sich, dass keiner etwas davon ins Internet hoch lädt.

Alternativ: Die Videos werden ins Internet auf folgende Seite gestellt. Einverständnis der Erziehungsberechtigten und der Schülerinnen und Schüler einholen.



## Design Pattern

### Checkliste für gute Erklärvideos

#### Vorbereitung

<input type="checkbox"/>	Richtigkeit der Inhalte
<input type="checkbox"/>	Drehbuch: Struktur & roter Faden
<input type="checkbox"/>	Dauer planen: 5 bis 10 min (1 min. * Klassenstufe)
<input type="checkbox"/>	Fachbegriffe werden erklärt
<input type="checkbox"/>	Aufgabenblatt und/oder Quiz
<input type="checkbox"/>	Motivation/Gliederung am Anfang
<input type="checkbox"/>	Kurz und knappe Darstellung des Inhalts
<input type="checkbox"/>	Urheberrecht der Materialien beachtet

#### (Post-)Produktion

<input type="checkbox"/>	gute Audioaufnahme – Audiotest im Vorfeld
<input type="checkbox"/>	angenehmes Sprechtempo
<input type="checkbox"/>	Bilder/Bildschirm sind passend zum gesprochenen Text
<input type="checkbox"/>	Mehr Bilder/Grafiken als geschriebener Text
<input type="checkbox"/>	Geschriebener Text wird nicht vorgelesen
<input type="checkbox"/>	Die Aufmerksamkeit auf relevante Bereiche wird durch Hervorhebungen (z.B. Kreis um den Cursor, Markierungen, Pfeile gelenkt) gelenkt
<input type="checkbox"/>	Serifenlose Schrift, wie beispielsweise Arial
<input type="checkbox"/>	Sparsame Verwendung von Effekten
<input type="checkbox"/>	Wenig Zoom



## Design Pattern

### Drehbuch Erklärvideo

**Thema:** \_\_\_\_\_

**Zielgruppe** (Für wen macht ihr das Video?):

**Art/Gerät** (Mit welchem Gerät filmt ihr? Wer bringt es mit?):

**Geschichte in Stichpunkten:**

**Charaktere** (Welche Personen spielen mit?)

**Requisiten** (Welche Gegenstände werden benötigt? Wer bringt sie mit? Wollt ihr euch selbst filmen oder zeichnet ihr Figuren? Oder möchtet ihr Handpuppen oder Legomännchen verwenden?)

**Schauplatz** (Wo spielt die Geschichte?)

**Ziel des Videos** (Was ist das Ziel eures Videos? Was wollt ihr vermitteln?)

**Wer übernimmt welche Rolle/Rollen?**

	Name
Schauspieler	
Kamerafrau/-mann	
Regisseur	
Requisiteur	



## Design Pattern

Szene/Zeit	Bild	Sprechtext



## Design Pattern

### Feedback und Bewertung von Schülervideos

*Die Erklärvideos der Schülerinnen und Schüler werden präsentiert. Welche Methoden zur Gestaltung von Feedback gibt es? In welcher Form können die Videos bewertet und später in der Klassenarbeit abgefragt werden?*

**Kategorie: Präsenzphase – Rückmeldung zu Schülervideos**

#### **Kontext**

Schülerinnen und Schüler haben Erklärvideos selbst gedreht. Nun soll in der Präsenzphase eine Rückmeldung stattfinden.

#### **Einflussfaktoren**

Benotungs- und Bewertungsrichtlinien der Schule und des Kultusministeriums des Bundeslandes.

#### **Problem**

Schülerinnen und Schüler sind sehr motiviert bei der Erstellung der Videos und stolz auf ihr Produkt. Sie hören in der Präsentation ihres Videos jedoch auch ihre eigene Stimme und genieren sich möglicherweise. Wie gestaltet die Lehrperson ein sensibles, aber auch ein konstruktives Feedback?

Nicht alle Schülerinnen und Schüler kennen sich nach der Erstellung der Erklärvideos in allen Themen gleich gut aus. Wie kann eine Benotung oder die Abfrage in der Klassenarbeit aussehen?

#### **Lösung**

Prinzipiell gelten auch bei der Präsentation der Videos die allgemeinen Feedbackregeln. Die Bewertungskriterien der Videos sollten bereits vor Beginn der Planungsarbeiten den Schülerinnen und Schülern bekannt sein. Idealerweise werden sie zusammen mit ihnen erarbeitet.

Die Benotung der Videos erfolgt gemäß diesen Kriterien in Form von Selbst- und Fremdeinschätzung. In der Klassenarbeit bietet sich die Abfrage der Inhalte an.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Um Transparenz herzustellen werden bereits zu Beginn die Bewertungskriterien bekannt gegeben und den Schülerinnen und Schülern entweder über ein Learning Managementsystem (z.B. Moodle) oder einem Aushang im Klassenzimmer zugänglich gemacht. Zum einen gibt es Kriterien, welche die Gestaltung des Videos betreffen (siehe Design Pattern "Bewertung von Erklärvideos"). Zum anderen müssen inhaltlich Kriterien je nach Fachkontext und Aufgabenstellung festgelegt werden. Ein Beispiel aus dem Sprachunterricht ist die Vorgabe, dass eine festgelegte Anzahl von bereits behandelten grammatikalischen Phänomenen im Erklärvideo vorkommen muss. Nach der Präsentation der Videos wird zunächst von der Gruppe selbst eine Einschätzung der Qualität des Videos, und dann von den KlassenkameradInnen eine Rückmeldung auf der Basis dieser Kriterien



## Design Pattern

gegeben. Die Bewertung erfolgt passend zum Alter und Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler.

Die Lehrperson achtet auf die Einhaltung der Feedbackregeln. Das Feedback sollte möglichst konkret, sachlich richtig, in der ich-Form ("Ich habe wahrgenommen..."), mit konstruktiven und veränderbaren Kritikpunkten, objektiv und klar formuliert sein. Es ist sehr wichtig, dass auf ein angenehmes Klassenklima geachtet wird, indem die Schülerinnen und Schüler keine Angst haben, dass sie ausgelacht werden könnten. Je nach Zeitressourcen sollte die Lehrperson einen Überblick über die gesamten Themen und zentralen Thesen der Videos gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern erstellen. Dies dient der Ergebnissicherung.

Eine weitere Übungsmöglichkeit für die Schülerinnen und Schüler ist die Aufgabenstellung ein Quiz zum Video zu erstellen. Die Links sollten an einem Ort zusammengetragen werden, damit sie für die Vorbereitung der Klassenarbeit zur Verfügung stehen. Dies kann zum Beispiel in Form einer Mindmap, die gemeinsam an der Tafel oder als Hausaufgabe über ein kollaboratives Mindmapping-Werkzeug entwickelt wird, umgesetzt werden. Die Lehrperson benotet anschließend die Videos (ggf. auch das Drehbuch und das Quiz) auf der Basis der zuvor festgelegten Kriterien. Aus der Erfahrung heraus bewerten Schülerinnen und Schüler meist viel strenger als die Lehrperson. In der Klassenarbeit ist es dann möglich eine Reflexion auf inhaltlicher Ebene abzufragen. Die Schülerinnen und Schüler sollen reflektieren und darüber hinaus beschreiben, was sie im Nachhinein an ihrem Drehbuch bzw. an ihrer inhaltlichen Umsetzung ändern würden.

### **Vorteile / Nachteile**

Ein Vorteil der Benotung ist, dass die viele Arbeit, die in den Videos steckt, durch die Benotung honoriert wird. Die Schülerinnen und Schüler sollten durch die Benotung auf keinen Fall entmutigt werden. Dabei ist es wichtig bei jüngeren Schülerinnen und Schülern die Bewertungsmaßstäbe weit herunterzuschrauben.

### **Werkzeuge / Materialien**

Werkzeuge um Quizze zu erstellen: learningapps.org, Kahoot

Lernplattform: Moodle...

Kollaboratives Mindmapping-Tool: z.B. <https://www.mindmeister.com/de>

### **Verwandte Muster**

SuS erstellen Erklärvideos, SuS bewerten Erklärvideos

### **Verweis / Referenz**

-

### **Material**

Auswahl von Kriterien (Bruder et al. 2015)



## Kriterienkatalog

- Der Inhalt ist fehlerfrei
- Verständliche Sprache
- Angemessene Länge
- Aufbau (roter Faden, Gliederung, Ziel des Videos sichtbar)
- Fachbegriffe werden erklärt
- Ton ist gut verständlich
- Bilder/ Darstellung gut
- Urheberrecht
- Schrift ist gut lesbar
- Sprechtempo ist angenehm
- Keine Diskriminierung
- Metadaten (Autor, Entstehungsjahr,...) sind vorhanden
- Bewertung der Quelle

(Auswahl aus Bruder et al. 2015)





## Design Pattern

### Wiki als kollaboratives Schreibwerkzeug

*Schülerinnen und Schüler erstellen kollaborativ in einem Wiki Texte und erlernen auf diese Weise das Verhalten im öffentlichen Internet und das Schreiben und Editieren von Texten und multimedialen Inhalten.*

**Kategorie: Präsenzphase/Hausaufgabenphase – Wikis**

#### **Kontext**

Das Wiki kann in unterschiedlichen Fächern eingesetzt werden. Kreative Schreibprozesse können ebenso gemeinsam erstellt werden wie Stundenprotokolle. Dabei bietet sich die Möglichkeit Texte mit multimedialen Inhalten (Fotos, kleine Erklärvideos, interaktive Quizzes, etc.) einzubinden. Im Rahmen von Flipped Classroom kann eine Schulgartentour oder auch eine Schnitzeljagd zu Mathematik im Schulgebäude erstellt werden. Dabei handelt es sich um eine prozessorientierte Schreibdidaktik, die unter anderem durch Rückmeldungen von SchülerInnen für SchülerInnen mit Verbesserungsvorschlägen und einer positiven Fehlerkultur charakterisiert ist.

#### **Einflussfaktoren**

Wikis sind ein beliebtes Werkzeug für Wissensmanagement in Firmen um interne oder auch externe Wissensdatenbanken zu erstellen.

#### **Problem**

Der gemeinsame Schreibprozess auf Papier gestaltet sich in einer Gruppenarbeit häufig schwierig. Meist gibt es einen Schriftführer, der dann die Hauptlast der Gruppenarbeit trägt. In einem Word-Dokument ist nur über den Bearbeitungsmodus zu sehen, wer welche Passage erstellt hat. Multimediale Inhalte, wie beispielsweise Videos können nicht eingebunden werden.

#### **Lösung**

Wikis bieten eine gute Möglichkeit gemeinsam Dokumente zu bearbeiten. Zudem ist es für die Lehrperson ersichtlich, wer welchen Beitrag geleistet hat. Im Wiki werden Versionen abgespeichert, sodass es möglich ist eine vorherige Version wiederherzustellen, falls etwas gelöscht wurde.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Zunächst muss die Lehrperson einige Vorbereitungen treffen:

1. Sie/er meldet sich selbst in einem Wiki anmelden, das für die Arbeit mit Schülern geeignet ist.
2. Dann erarbeitet sie/er sich Grundlagen zur Bearbeitung von Wikiseiten und das Urheberrecht.
3. Parallel dazu holt sie/er das Einverständnis der Eltern und der Schülerinnen und Schüler schriftlich ein. Dieses beinhaltet sowohl den Nutzen als auch die Verhaltensregeln.
4. Dann legt sie/er die Schülerinnen und Schüler mit Nicknamen an und führt eine Liste für sich mit Klarnamen.



## Design Pattern

5. Diese melden sich möglichst vorbereitend auf den Unterricht zu Hause an.
6. Im Unterricht wird die Wiki-Technik bei jüngeren Schülerinnen und Schülern in Form des Spiels Tafel-Wiki und das Urheberrecht spielerisch thematisiert.
7. Es wird nochmals eine Vereinbarung zwischen Lehrperson und Schülerinnen und Schüler unterschrieben. Dabei wird von den Schülerinnen und Schülern nochmal bestätigt die Richtlinien einzuhalten und die Lehrperson unterschreibt zu unterstützen.
8. Die Schülerinnen und Schüler bekommen dann den Arbeitsauftrag und dann beginnt die Schreibarbeit.
9. Die letzten 10 Minuten der Unterrichtsstunde wird immer für die Korrektur von Beiträgen von Mitschülern verwendet.

Thematisch besteht zum Beispiel die Möglichkeit eine Schulgartentour (Eigenschaften und Funktionen von Pflanzen) oder eine Matheralley (ortsgebundene mathematische Probleme, z.B. wie viel Asphalt wird benötigt um diese Straße zu teeren?) zu erstellen. Dabei legt die Lehrperson vor der Stunde nach einer Ideensammlung Unterseiten zu den einzelnen Stationen an. Die Schüler erstellen dann am besten in Partnerarbeit die Texte, Bilder, Videos und interaktive Quizze zu einer Station. Später kann dann mit QR-Codes auf die einzelnen Stationen (Unterseiten im Wiki) im Gebäude oder im Garten verlinkt werden.

### Vorteile / Nachteile

Die Schülerinnen und Schüler werden vom Konsumenten zum Produzenten im Internet und lernen den praktischen Umgang mit dem Urheberrecht kennen. Bei Unklarheiten beraten sie sich untereinander und ziehen ggf. die Lehrkraft hinzu, ob sie etwas veröffentlichen dürfen oder nicht. Die Lehrperson muss auf die Einhaltung des Urheberrechts achten und gegebenenfalls Inhalte löschen und Nutzer sperren.

Die Schülerinnen und Schüler lernen ein Werkzeug des Wissensmanagements kennen. In der praktischen Umsetzung erlernen sie Wiki-Artikel zu erstellen und erhalten auf diese Weise einen Einblick in die Entstehung und Weiterentwicklung von Wikipedia.

Die Lehrperson hat einen Überblick über die Beiträge und die beteiligten Schülerinnen und Schülern. Da sich diese mit Nicknames anmelden, ist es aber nur für die Lehrperson, die die Liste hat ersichtlich, wer was geschrieben hat.

Die Arbeit mit Wikis fördert außerdem eine positive Fehlerkultur, da Fehler als Teil des Prozesses gesehen werden, und kontinuierlich verbessert werden.

Häufig haben die Schülerinnen und Schüler zunächst Schwierigkeiten bei der Anmeldung und müssen darin unterstützt werden. Zudem werden auch immer wieder Passwörter vergessen oder weitergegeben. Auf die richtige Handhabung von Passwörtern sollte daher zu Beginn unbedingt eingegangen werden.

### Werkzeuge / Materialien

Wiki, z.B. <http://projektwiki.zum.de/wiki/Hauptseite>

interaktives Quiz: <http://learningapps.org/>



## Design Pattern

### Verwandte Muster

Schülerinnen und Schüler bewerten Erklärvideos

### Verweis / Referenz

Weitere Didaktische Umsetzungsideen:

[https://de.wikiversity.org/wiki/Benutzer:Cspannagel/ideenwikischule#Ideen\\_und\\_Beispiele\\_f.C3.BCr\\_den\\_Wikieinsatz\\_in\\_der\\_Schule](https://de.wikiversity.org/wiki/Benutzer:Cspannagel/ideenwikischule#Ideen_und_Beispiele_f.C3.BCr_den_Wikieinsatz_in_der_Schule)

Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer:

[http://projektwiki.zum.de/wiki/Hilfe:Hinweise\\_f%C3%BCr\\_Lehrer](http://projektwiki.zum.de/wiki/Hilfe:Hinweise_f%C3%BCr_Lehrer)

Richtlinien im Wiki:

[http://projektwiki.zum.de/wiki/Hilfe:Richtlinien\\_im\\_Wiki](http://projektwiki.zum.de/wiki/Hilfe:Richtlinien_im_Wiki)

Einführungsvideos zu Wikis:

<https://www.youtube.com/watch?v=Kl87tJcB4lo>

<https://www.youtube.com/watch?v=YaKhSYG9Jao>

Einführungsvideos zu Lizenzen und Urheberrecht

<http://herr-kalt.de/arbeitsmethoden/urheberrecht/video1-grundbegriffe>

<http://herr-kalt.de/arbeitsmethoden/urheberrecht/video2-lizenzen>

### Material

- Tafelwiki (Spannagel, C., 2010)
- Urheberrechtsspiel



### Tafelwiki



Bild: Simone Dinse de Salas

Die Schülerinnen und Schüler schreiben sich zunächst auf einen Zettel irgendeinen Satz zu einem Thema auf (z.B. „Piraten!“ „Euro 2016“), den sie zunächst „geheim“ halten. An der Tafel steht ebenfalls die Überschrift „Piraten!“. Anschließend darf ein Schüler seinen Satz an die Tafel schreiben und einen anderen Schüler aufrufen. Jetzt kommt ein Schaumstoffwürfel ins Spiel: Jeder Schüler, der nach vorne kommt, wirft zunächst den Würfel. Je nach Würfelergebnis führt er eine bestimmte Aktion aus:

- 1,2,3 Schreibe einen Satz an.
- 4 Wische etwas weg.
- 5 Mache etwas Richtiges falsch.
- 6 Mache etwas Falsches richtig.

Anschließend wird der nächste aufgerufen usw. So füllt sich Schritt für Schritt das Tafel-Wiki. Zwischendurch wird mal etwas gelöscht, ein Fehler eingebaut oder ein Fehler wieder entfernt.



## Design Pattern

Anschließend habe ich den Schülern erklärt, dass Wikipedia ähnlich funktioniert: Alle können an dem Text ändern. Manchmal werden Fehler gemacht, und Fehler können auch wieder korrigiert werden. Zum Schluss haben die Schüler bei einer Wikipedia-Seite ihrer Wahl versucht herauszubekommen, wie viele Personen an der Seite mitgeschrieben haben.

Quelle:

<https://cspannagel.wordpress.com/2010/02/05/tafel-wiki/>

(Abgerufen am 13.09.2016)



## Design Pattern

### Spiel: Wikis und Urheberrecht

Mit jüngeren Schülerinnen und Schülern kann das Prinzip des Spiels "1, 2 oder 3, die letzte Chance ist jetzt vorbei" angewandt werden. Drei Felder: Erlaubt, weiß nicht, nicht erlaubt. Die Schülerinnen müssen sich bei jeder Frage auf ein Feld stellen. Alternativ kann mit grünen und roten Farbkarten gearbeitet werden. Danach wird besprochen und reflektiert, warum die Schüler sich so entschieden haben.

Mögliche Fragen: (Stand Rechtslage 08.07.2016)

1. Bilder aus dem Internet, die ich über die normale Google-Suche finde, darf ich ins Wiki stellen. → nicht erlaubt
2. Ich darf Youtube-Videos ins Wiki einbetten. → erlaubt (nach der aktuellen Rechtslage)
3. Ich darf ein Foto von einer Pflanze aus unserem Schulgarten ins Wiki hochladen. → erlaubt
4. Ich darf ein Foto von meinem Klassenkameraden ohne ihn vorher zu fragen ins Wiki hochladen. → nicht erlaubt
5. Ich darf im Wiki über meine Schulfreundin lästern. → nicht erlaubt
6. Aufgaben aus Mathebüchern darf ich im Video verwenden. → nicht erlaubt, müsste man den Verlag schriftlich anfragen
7. Ich darf eigene Zeichnungen abfotografieren und ins Wiki stellen. → erlaubt
8. Wenn ich einen Text in eigenen Worten zusammenfasse muss ich die Quelle (Internetseite, Buch,...) angeben. → erlaubt
9. Ich darf den Eiffelturm in Paris nachts fotografieren und ins Internet stellen. → nicht erlaubt (Erlaubt, Eiffelturm am Tag fotografieren ist rechtlich o.k. Nachts kann es aber Probleme geben. Ansonsten gilt, es muss immer der Hausherr schriftlich angefragt werden, ob das Foto ins Wiki gestellt werden darf.)

<http://LearningApps.org/display?v=pk5qe0cxk16>



### Schülerinnen und Schüler bewerten Erklärvideos

*Schülerinnen und Schüler bewerten nach eigenen Kriterien oder einem vorgegebenen Kriterienkatalog die Qualität von Erklärvideos.*

**Kategorie: Präsenzphase/Hausaufgabenphase – Kriterien zur Bewertung von Erklärvideos**

#### **Kontext**

Im Flipped-Classroom können Fremdvideos eingesetzt werden. Die Recherche nach geeigneten Videos ist recht aufwendig. Um bei den Schülerinnen und Schüler Medienkritik zu fördern, können sie angeleitet werden nach geeigneten Lern-Lehrvideos zu recherchieren und diese nach einem Kriterienkatalog zu bewerten.

#### **Einflussfaktoren**

Mehr als die Hälfte der 12 bis 19-jährigen informieren sich über Videos auf Youtube über Themen (JIM Studie 2015).

#### **Problem**

Die Internetrecherche in der Schule bezieht sich häufig auf Texte. Die Schülerinnen und Schüler benötigen aber auch Kompetenzen um andere Quellen, wie beispielsweise Videos kritisch bewerten zu können.

#### **Lösung**

Die Methode "Schülerinnen und Schüler bewerten Videos" greift dieses Defizit auf. Je nach Zeitressourcen werden von den Schülerinnen und Schüler Kriterien zur Bewertung selbst erarbeitet oder von der Lehrperson vorgegeben.

#### **Umsetzung / Beispiele**

Im Unterricht werden jeweils ein gutes und ein schlechtes Erklärvideo angeschaut und dann gemeinsam erarbeitet, was ein gutes Erklärvideo ausmacht. Der Kriterienkatalog wird schriftlich festgehalten. Danach bekommen die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe Videos zu dem aktuellen Thema des Unterrichts zu recherchieren. Sie vermerken den Link und schreiben dazu einen kurzen Text, welche Kriterien erfüllt sind und welche nicht und warum nicht. Dann geben Sie eine Gesamtbewertung ab. Dazu eignet sich ein kollaboratives Schreibwerkzeug, wie beispielsweise ein Etherpad oder Wikis.

Teil des Arbeitsauftrags sollte es auch sein, den Beitrag eines Mitschülers / einer Mitschülerin zu kommentieren und ihm/ihr eine Rückmeldung zu geben. Das kann im Unterricht oder als Hausaufgabe gemacht werden. Im Unterricht wird dann ein Ranking zum besten Video erstellt. Möglicherweise ergibt sich auch, dass manche Schülerinnen und Schüler mit dem einen Video besser lernen und andere mit einem anderen Video. Werden hierfür Wikis oder Blogs genutzt können Schülerinnen und Schüler regelmäßig nach guten Videos nach Kriterien recherchieren.



### Vorteile / Nachteile

Die Schülerinnen und Schüler lernen zum einen Medienkritik und zum anderen stehen für die Klassenarbeitsvorbereitung Videos, die kritisch auf ihre Qualität bewertet wurden zur Verfügung.

Teilweise können Schülerinnen und Schüler in kollaborativen Werkzeugen auch Texte von Mitschülern löschen. Da es sich um öffentliches Internet handelt, ist es wichtig vorher zu thematisieren, wie sich Schülerinnen und Schüler verhalten sollten (keine privaten Daten schreiben, freundlicher Umgang, keine Beleidigungen,...).

### Werkzeuge / Materialien

kollaboratives Schreibwerkzeug:

Etherpad, z.B. <https://zumpad.zum.de/>

Wiki, z.B. <http://projektwiki.zum.de/wiki/Hauptseite>

Blog, z.B. <https://de.wordpress.com/>

### Verwandte Muster

Wiki als kollaboratives Schreibwerkzeug

### Verweis / Referenz

JIM 2015 Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) Online: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM\\_2015.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf) (Abgerufen am 17.12.2015)

Bruder, R., Grell, P., Konert, J., Rensing, C., Wiemeyer, J. & Schwarzer, L. (2015). GMW-Workshop München 2015 Qualitätsbewertung von Lehr-Lernvideos. Online: [http://www.kom.tu-darmstadt.de/fileadmin/Externer\\_Bereich/Research/e-learning/KATALOG\\_GMW2015.pdf](http://www.kom.tu-darmstadt.de/fileadmin/Externer_Bereich/Research/e-learning/KATALOG_GMW2015.pdf) (Abgerufen am 10.03.2016)

### Material

- Auswahl von Kriterien (Bruder et al. 2015)





## Kriterienkatalog

- Der Inhalt ist fehlerfrei
- Verständliche Sprache
- Angemessene Länge
- Aufbau (roter Faden, Gliederung, Ziel des Videos sichtbar)
- Fachbegriffe werden erklärt
- Ton ist gut verständlich
- Bilder / Darstellung gut
- Urheberrecht
- Schrift ist gut lesbar
- Sprechtempo ist angenehm
- Keine Diskriminierung
- Metadaten (Autor, Entstehungsjahr,...) sind vorhanden
- Bewertung der Quelle

(Auswahl aus Bruder et al. 2015)