Innovative
Agile Project
Based Learning

ENGAGEMENT-TECHNIKEN FÜR UNTERRICHTSPHASEN

Zuzana Krejčová, EPMA
Miriam Šipošová, EPMA





Übersicht

- Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen
- Gruppenarbeit
- Gamification
- Individuelle Arbeit auf kreative Weise
- Bewertung
- Reflexion

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen

- Eisbrecher und Energizer, meist bekannt als die Aktivitäten, bei denen ich aufstehen und tatsächlich etwas tun muss, oder im schlimmsten Fall als peinliche Spiele. Aber ist das wirklich so? Sind alle Eisbrecher und Energizer oder Aufwärmspiele unangenehm und peinlich?

- Tatsächlich ist das Ziel dieser Aktivitäten eher das Gegenteil. Sie werden eingesetzt, um die Atmosphäre im Raum aufzulockern, die Teilnehmer auf persönlicher Ebene zu verbinden und die Gruppe aufzuwecken und ihre Aufmerksamkeit aufzufrischen.

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Was ist ein Eisbrecher?

- Eisbrecher, wie auch Energizer und Warm-ups, sind Aktivitäten oder Spiele, die die Teilnehmer willkommen heißen, ihnen helfen, einander kennenzulernen oder das Gespräch aufzuwärmen. Eisbrecher werden bei jeder Veranstaltung eingesetzt, bei der die Teilnehmer auf angenehme Weise miteinander kommunizieren müssen. Ein Moderator kann einen Eisbrecher verwenden, um das unangenehme Schweigen oder Unbehagen im Raum zu überbrücken.

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Warum verwenden wir Eisbrecher?

- Die Unbeholfenheit oder das Schweigen brechen
- Starten Sie den Energiefluss
- Einander kennenlernen
- Menschen dazu bringen, mit der Gruppe zu interagieren
- Spaß haben!

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Einige Beispiele...

- **Name + Adjektiv(e):** Jeder Teilnehmer stellt sich mit einem oder zwei positiven Adjektiven vor, die mit demselben Buchstaben beginnen wie sein Vorname. Zum Beispiel: Nette Nina, Großzügiger George, ...

- **Aufstehen. Setzen Sie sich:** Der Moderator/die Moderatorin sagt einen Satz. Diejenigen, für die der Satz wahr ist, stehen auf und die, für die er falsch ist, setzen sich. Zum Beispiel: "Ich habe heute Morgen Kaffee getrunken." "Meine Lieblingsfarbe ist rot." Nach jedem Satz setzen sich diejenigen, die aufgestanden sind, wieder hin und das Spiel geht weiter. Es ist ratsam, mit allgemeinen Fragen zu beginnen und dann langsam zu persönlicheren Fragen überzugehen, wenn sich die Teilnehmer wohler fühlen.

- **Sich in 7 Worten vorstellen:** Der Moderator bittet die Teilnehmer, sich mit 7 Wörtern vorzustellen. Ihre Aufgabe ist es, 7 Wörter aufzuschreiben, die sie am besten beschreiben. Es gibt keine Regeln für das Thema, über das die Wörter geschrieben werden sollen (persönliches Leben, Hobbys, Arbeit). Es ist ihnen freigestellt, sich selbst so zu charakterisieren, wie sie es möchten.

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Einige Beispiele...

- **Zwei Wahrheiten und eine Lüge:** Jeder Teilnehmer bereitet zwei Wahrheiten und eine Lüge über sich selbst vor. Der Rest der Gruppe muss herausfinden, welche der drei Aussagen eine Lüge ist. Jeder Teilnehmer ist einmal an der Reihe.

- **Wessen Geschichte ist es?:** Jeder Teilnehmer schreibt eine lustige Geschichte aus seinem Leben auf einen Zettel. Der Moderator sammelt die Zettel ein, liest einen nach dem anderen vor und die Gruppe muss herausfinden, um welche Geschichte es sich handelt.

- **Bauherrenwettbewerb:** Diese Aktivität kann in vielen Varianten durchgeführt werden, aber es geht darum, dass die Teilnehmer miteinander kommunizieren, kooperieren und Kompromisse eingehen. Die Aufgabe besteht darin, den höchsten Turm zu bauen, oder einen Schutz für ein Ei während eines langen Falls zu schaffen oder etwas anderes. Der Haken an der Sache sind die Werkzeuge, die die Teilnehmer verwenden dürfen. Die Werkzeuge bestehen aus Nudeln, Schnur, oder man kann sie mit Holzstäbchen, Kleber, Klebeband usw. anpassen.

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Einige Beispiele für online..

Die meisten der vorangegangenen Eisbrecher können auch im Online-Bereich verwendet werden, aber hier sind einige zusätzliche Tipps für virtuelle Treffen.

- **Stimmungsbarometer:** Die Moderation stellt den Teilnehmern eine einfache Frage: Wie fühlen Sie sich heute? Und es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Antworten zu sammeln. Zunächst kann der Moderator die Teilnehmer mit Emojis abstimmen lassen (in Teams/Kommentaren), eine Umfrage mit Skala vorbereiten oder eine Mentimeter-Wortwolke erstellen, in der die Teilnehmer Wörter oder Emojis verwenden können (und sie bitten, mit Emoji zu reagieren). Die Optionen sind offen. Diese Aktivität schafft eine freundliche Atmosphäre, in der ein Moderator auf die Stimmung in der Sitzung reagieren kann.

- **Würdest du lieber...:** Bei diesem Spiel geht es darum, in einer Umfrage zwischen zwei Optionen zu wählen. Der Spielleiter erstellt eine Umfrage mit dichotomen Fragen, z. B.: "Würdest du lieber ein Erdbeer- oder ein Schokoladeneis essen?", "Würdest du gerne nach Mexiko oder Thailand reisen?". Diese Aktivität trägt zu einer positiven Atmosphäre in der Sitzung bei, da sie die Teilnehmer dazu bringt, über Dinge nachzudenken, die sie mögen.

- **Mit einem Wort:** Bei dieser Aktivität wird eine Frage gestellt: "Wie würden Sie mit einem Wort Ihre vergangene Woche/Ihren Job/Ihre Persönlichkeit/... beschreiben?". Der Moderator erstellt eine Wortwolke mit einer Frage und lässt die Teilnehmer ein Wort zu dem Thema schreiben. Es kann auch eine Diskussion über die Wörter stattfinden und es kann erklärt werden, warum eine Person das geschrieben hat, was sie geschrieben hat, aber das ist nicht notwendig.

Eisbrecher, Energiespender und Aufwärmübungen



Einige Beispiele für online..

- **"5 Worte":** Der Moderator fordert die Teilnehmer auf, eine gemeinsame Geschichte zu schreiben. Die Gruppe einigt sich zunächst auf ein beliebiges Thema (es kann alles sein) und dann fügen die Teilnehmer der Reihe nach 5 Wörter zu der Geschichte hinzu. Ermutigen Sie die Teilnehmer, die ersten 5 Wörter zu sagen, die ihnen in den Sinn kommen, es muss keinen Sinn ergeben, und wechseln Sie dann schnell zur nächsten Person. Es ist ratsam, vorher eine Zeit festzulegen, damit es nicht ewig dauert. Sie können die Geschichte auf ein Whiteboard schreiben, damit alle sie sehen können.

- **Dasselbe:** Der Moderator teilt die Gruppe in Gruppenräume mit 3 oder mehr Mitgliedern auf. Ihre Aufgabe ist es, mindestens 3 Dinge aufzuschreiben. 3 Dinge aufzuschreiben, die sie gemeinsam haben. Sagen Sie ihnen, dass sie nachdenken und darunter suchen sollen und keine offensichtlichen Dinge aufschreiben sollen, wie z. B. "Wir sind Frauen", "wir haben zwei Elternteile" ... Dann teilt jede Gruppe die gemeinsamen Dinge, die sie aufgeschrieben haben, in der gesamten Sitzung mit.

- **Geschichten erzählen:** Hier ist ein weiteres Spiel mit einer Geschichte. Der Moderator bereitet vor dem Treffen ein Dokument mit 4 Bildern vor. Während des Treffens teilt er/sie die Teilnehmer in Gruppenräume auf und bittet sie, eine Geschichte zu erfinden, die 4 Bilder aus dem vorbereiteten Dokument miteinander verbindet. Jede Gruppe hat andere Bilder. Bitten Sie sie dann, ihre Geschichte vor der ganzen Gruppe zu erzählen. Sie können einen kleinen Wettbewerb einführen und die Teilnehmer bitten, für die beste Geschichte zu stimmen (z. B. in Mentimeter).

Gruppenarbeit



Gruppenarbeit

Gruppenarbeit bei Online-Sitzungen ist jetzt dank der Breakout-Räume möglich.

Wir haben darüber in Unite 2 geschrieben, und hier finden Sie Anleitungen zum Erstellen und Verwalten von Pausenräumen.

Video-Leitfaden:

- Google-Treffen
- Vergrößern
- Microsoft Teams

Schriftliche Leitlinien:

- Google-Treffen
- Vergrößern
- Microsoft Teams

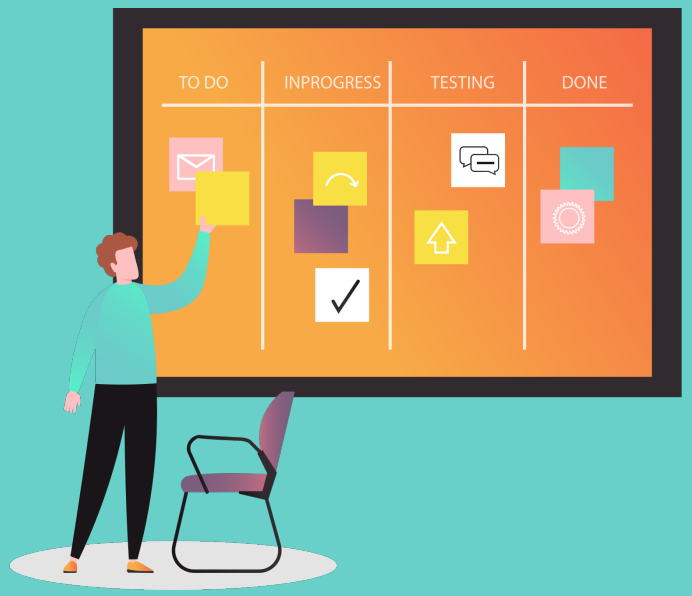
Gruppenarbeit



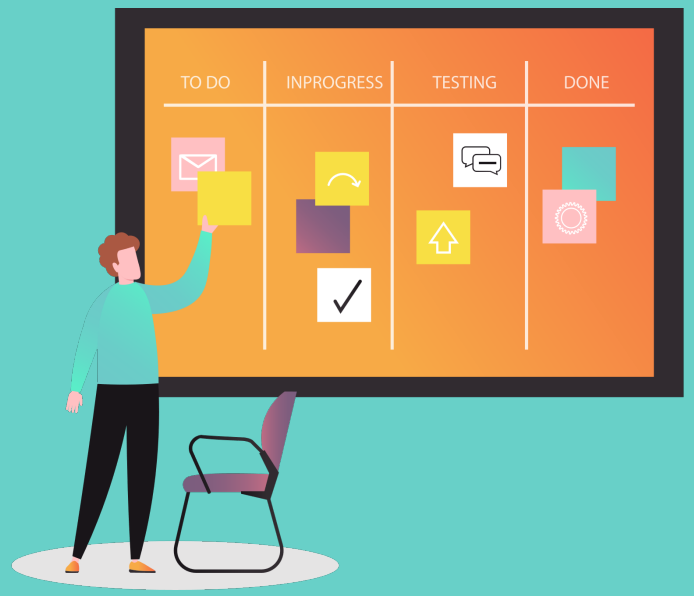
Tipps für das Management von Aktivitäten in Breakout-Räumen



Gamification



Gamification

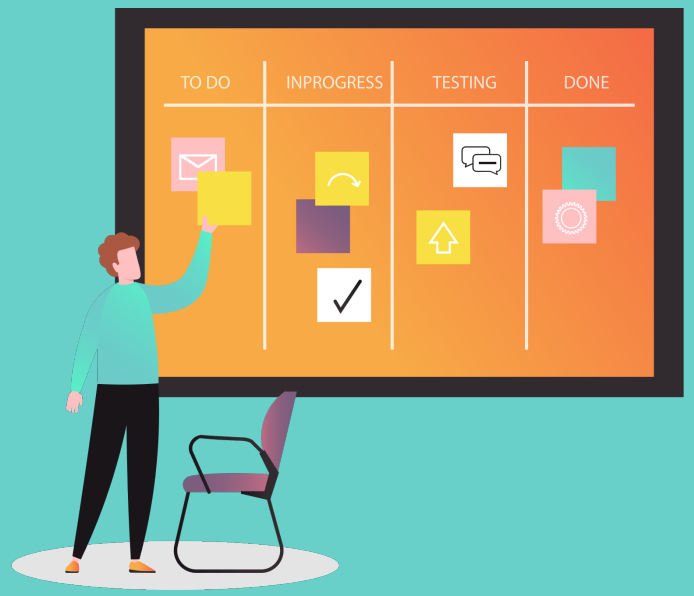


Schnelle Einführung in Gamification



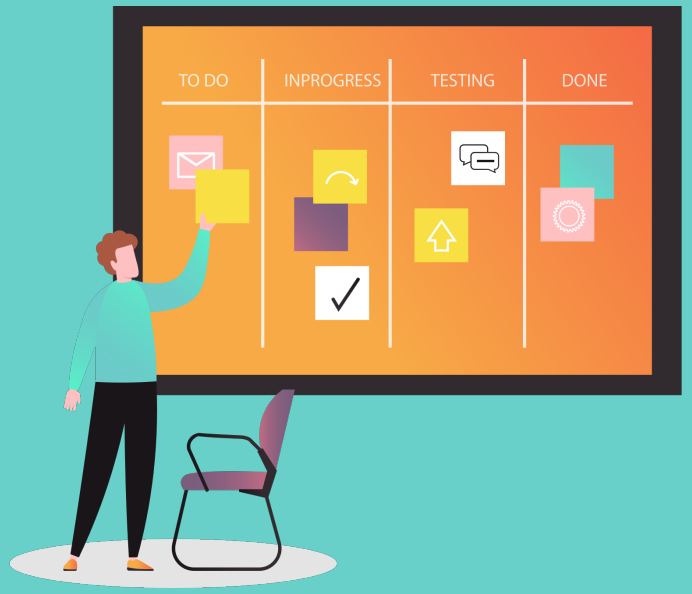
Hinweis: Bitte beachten Sie nicht die Teile mit Technologien. Wir wissen jetzt, dass Gamification im E-Learning eingesetzt werden kann und dass es mehr als erwünscht ist.

PS: Das Video ist von 2017, vor der COVID-Zeit



Gamification-Beispiele im Bildungswesen





TEDx-Rede





Aufgabe 1

Versuchen Sie, einen Plan für eine Unterrichtsstunde zu erstellen, in der Sie Gamification-Methoden einsetzen werden.

Individuelle Arbeit auf kreative Weise



Individuelle Arbeit auf kreative Weise

Warum ist Kreativität in der Bildung wichtig?

- Vertrauensbildung
- Gefühle, Gedanken und Ideen verbal und nonverbal auszdrücken
- die Welt aus dem Blickwinkel eines anderen kennenlernen
- sich in Entscheidungsfindung, Problemlösung und kritischem Denken üben
- Üben und Verbessern sozialer Kompetenzen
- Entwicklung körperlicher und motorischer Fähigkeiten

Individuelle Arbeit auf kreative Weise



Individuelle Arbeit auf kreative Weise

Unser Verständnis von Kreativität hat sich unter dem Einfluss einer sich rasch verändernden Welt gewandelt. Kreativität ist nicht nur eine Eigenschaft von Künstlern mit Pinsel und Skulpturen. Kreativität heißt jetzt: die Fähigkeit der Zukunft.

Das liegt daran, dass Kreativität das Herzstück der Innovation ist. Für die komplexen globalen Probleme von heute gibt es keine einfache Lösung, und wir müssen unsere Vorstellungskraft und Kreativität entfesseln, um sie zu lösen.

Aber wie können wir die Kreativität, die wir nicht haben, freisetzen? Weil es nicht als wichtig erachtet wurde, sie zu entwickeln, zu kultivieren oder zu wollen?

Kreativität ist "die Fähigkeit, originelle und ungewöhnliche Ideen hervorzubringen oder zu nutzen" (Cambridge Dictionary), und diese Fähigkeit muss entwickelt werden. Warum fangen wir also nicht an, die Fähigkeit, kreativ zu sein, in den Schulen zu entwickeln?

Individuelle Arbeit auf kreative Weise



Kreativität im Klassenzimmer



Bewertung



★★★ *Bewertung*

Am Ende der Veranstaltung, in Ihrem Fall wahrscheinlich der Klasse, empfiehlt die Didaktik, eine Zusammenfassung und Reflexion vorzunehmen. Dies hilft Ihnen, eine Rückmeldung darüber zu erhalten, wie die Schülerinnen und Schüler aufgepasst haben, was sie gelernt haben oder ob der Inhalt verständlich war und auch wie sie sich gefühlt haben und welche Einstellungen sie hatten.

Wissen und Aufmerksamkeit

Gefühle und Haltungen

Bewertung



Bewertung der Kenntnisse

Eine Wissenszusammenfassung, in der Sie den Unterricht zusammenfassen, kann auf einer Folie mit Animation präsentiert werden, wobei jedes Thema einzeln behandelt wird. Dies hilft den Schülerinnen und Schülern, die Informationen, die sie im Unterricht erhalten haben, zu organisieren.

Wenn Sie herausfinden möchten, was die Schülerinnen und Schüler gelernt haben, erstellen Sie ein Kahoot-Quiz und lassen Sie sie ein Spiel über den gerade vorgetragenen Lehrstoff spielen.

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Regel froh, wenn sie im Unterricht Spiele spielen können.

Nicht-traditionelle Zusammenfassungen können über Slido erstellt werden, wenn die Schülerinnen und Schüler die Fragen stellen. Sie können die Fragen auch selbst beantworten, oder Sie können die Fragen für sie beantworten.

Whiteboards bieten Platz für eine andere Art der Zusammenfassung von Lehrinhalten. Sie können die SchülerInnen Sätze, Daten, Namen usw. aufkleben lassen und sie zu einem fortlaufenden Überblick über eine Vorlesung organisieren. Am Ende werden Sie ein Whiteboard haben, das den Unterricht Ihrer Klasse repräsentiert.

Die Erstellung einer Online-Bewertung ist nicht einfach, aber auf der nächsten Folie finden Sie einige Videotipps zur Verwendung von Online-Anwendungen.

Bewertung



Online-Bewertungsinstrumente



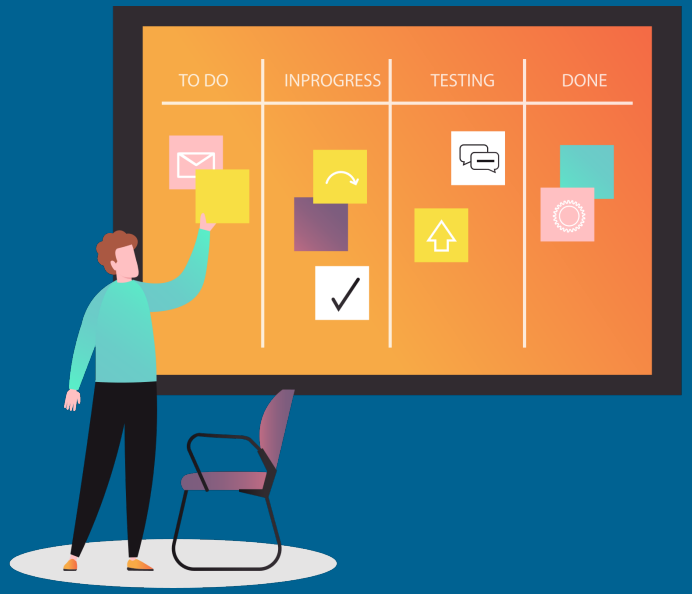
Bewertung



Apps für Lehrer



Reflexion



Reflexion

Dann zielen wir auf die **Gefühle und Haltungen** der Schülerinnen und Schüler ab.

Sie als Lehrer kümmern sich um beides, um das Wissen und die Bildung der Schülerinnen und Schüler und um die Entwicklung der Schüler als ganzes menschliches Wesen (einschließlich Emotionen, Einstellungen, Werte usw.). Die Reflexion von Gefühlen und Haltungen ist daher sehr wichtig.

Emotionen und Einstellungen können durch Emojis in Teams oder Emojis in Kommentaren widergespiegelt werden. Wenn Sie es anonym machen möchten, können Sie eine Umfrage (mit Worten oder Emojis) in Mentimeter, Slido, Surveymonkey, ... oder eine Wortwolke in Mentimeter verwenden oder Sie können die Schüler direkt fragen.

Anschließend ist eine Diskussion über Emotionen und Einstellungen angebracht, um die Ursachen hinter den Emojis/Wörtern herauszufinden und auch für das gegenseitige Verständnis und eine positive Lehrer-Schüler-Beziehung.



Aufgabe #2

Erstellen Sie einen Unterrichtsplan, der dieser Struktur folgt, und verwenden Sie ihn dann in einer Ihrer Unterrichtsstunden.

- Eisbrecher
- Vortrag des Lehrers
- Gruppenarbeit
- Individuelle Arbeit auf kreative Weise
- Bewertung
- Reflexion



Ressourcen

D. Singer, 2021. Kreativität: die Fähigkeit der Zukunft. Online-Artikel. Verfügbar auf: https://www.torontomu.ca/the-creative-school/news-events/news/2021/08/creativity-the-skill-of-the-future/

Cambridge Wörterbuch. "Kreativität". Zitiert: nov 2022. Online verfügbar unter: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity

Heathfield, S. M., 2020. Was ist ein Eisbrecher? Definition und Beispiele für einen Eisbrecher. Online-Artikel. Verfügbar auf: https://www.liveabout.com/what-is-an-ice-breaker-1918156

Fox, L., 2017. Eisbrecher, Energizer und Rekapitulationsaktivitäten. Online article. Verfügbar auf: https://confluence.dimagi.com/display/commcarepublic/Icebreaker%2C+Energizer+und+Recap+Activities

Dodok, J., 2021. Aktivity a energizery na školenia, workshopy, tábory. Online-Artikel: verfügbar auf: https://www.jaroslavdodok.sk/aktivity-a-energizery-na-skolenia-workshopy-tabory/

Lee, S., 2022. 20 Eisbrecher-Spiele, die Spaß machen und skalierbar sind. Online-Artikel. Verfügbar auf: https://www.cultureamp.com/blog/icebreaker-games-for-work

Raisingchildren net. Zitiert im November 2022. Online Website. Verfügbar auf: https://raisingchildren.net.au/school-age/development/creative-development/school-age-creative-activities#creative-activities-why-theyre-important-for-school-age-learning-and-development-nav-title

Innovative Agile Project Based Learning

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

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

Agile2learn.eu

UNIVERSITY OF THESSALY

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

HELLENIC OPEN UNIVERSITY

Consorzio Roma

HELLIWOOD