



Webinare abseits eindimensionaler Vorträge – interaktiv und kollaborativ gestalten

Zusammenfassung

Synchrone Online-Formate wie Webinare müssen nicht mono-direktionale Vorträge bleiben. Anhand einer Typologie wird gezeigt, wie schrittweise der Fokus von der/vom Lehrenden/Vortragenden zu den Lernenden und Teams verschoben werden kann. Dabei spannt sich der Bogen von einfachen Werkzeugen wie Textchats bis zu komplexen Szenarien wie virtuelle Messen oder Rätselrallyes. Praktische Beispiele erleichtern den Transfer in das eigene Lehr/Lern-Umfeld.

1 Einführung

Wurde in den Neunziger Jahren die Sinnhaftigkeit der Nutzung von Technologie beim Lernen angezweifelt (vgl. ROBLER & EKHAML, 2000), kippte die Meinung in Bezug auf technische Unterstützung später in die andere Richtung und es wurden besonderes die Vorzüge des Mensch-Maschine-Lernens diskutiert. (vgl. HAUGSBARK & NORDKVELLE, 2007). Im Artikel von REINDERS & STOCKWELL, 2017 wird darauf hingewiesen, dass die Überlegenheit der Technologie einige Zeit auch in der Forschung überbetont wurde. In den letzten Jahren nimmt diese Technik-Fokussierung ab und die Beziehung Lehrende-Lernende gewinnt an Aufmerksamkeit (vgl. CLADFIELD & HADFIELD, 2017).

¹ E-Mail: ag@red-ma.eu

Dieser Beitrag betrachtet eine Lernform, die sich der Technik bedient: das Webinar und zeigt, wie durch Einsatz verschiedener Werkzeuge und Toolkombinationen man von vortragenden- oder lehrerzentrierten Szenarien zu lernenden- und sogar teamzentrierten Szenarien gelangt.

Im Text wird mehrmals auf Beispiele der DaFWEBKON (www.dafwebkon.com – Stand vom 1. Juni 2018) hingewiesen. Dabei handelt es sich um eine ausschließlich via Internet stattfindende Webkonferenz für Deutsch als Fremd-/Zweitsprache-Lehrende, die seit 2012 jährlich stattfindet. In dieser werden auch unterschiedliche Szenarien erprobt und auf ihre Umsetzbarkeit, insbesondere in der Erwachsenenbildung, überprüft.

2 Webinar

Da der Begriff Webinar, ein Kofferwort aus Web und Seminar nicht immer einheitlich genutzt wird, wird Webinar hier definiert als

- Veranstaltung, die via Internet mittels einer
- Anwendung (Webinar-Plattform) durchgeführt werden und an der
- Teilnehmende und Vortragende zeitgleich (synchron) teilnehmen.

In Abb. 1 wird vereinfacht unterschieden zwischen Lernformen, die disloziert via Internet online durchgeführt werden und jenen, die ohne dieses Medium offline stattfinden. Die Dimension der Zeit zeigt, ob die Vortragenden und das Publikum unmittelbar aufeinander reagieren und kommunizieren können und folglich zur gleichen Zeit anwesend (synchron) sind oder ob zwischen den Aktivitäten der Vortragenden und des Publikums eine Zeitdifferenz liegt (asynchron).



Abb. 1: Dimensionen von Lernformen, eigene Darstellung

Webinare und Webkonferenzen sind also Formen, bei denen sich die Vortragenden und das Publikum an unterschiedlichen Orten befinden, sich sogar jede/r einzelne Teilnehmende von einem anderen Ort aus einwählen kann. Aber alle Teilnehmenden sind zur selben Zeit, anwesend, ebenso wie bei Präsenzseminaren (Quadrant 2). Das ermöglicht einen direkten Austausch zwischen Vortragenden, Publikum und den Teilnehmenden untereinander. Im Gegensatz dazu bedienen sich Online-Seminar, Video oder Webcast auch des Mediums Internet, aber die Personen sind nicht notwendigerweise zeitgleich anwesend, was die Interaktion asynchron macht (Quadrant 3). Zum Vergleich werden in der Darstellung im Quadranten 4 Beispiele aus dem „traditionellen“ Präsenzbereich angeführt, die „asynchron“ stattfinden.

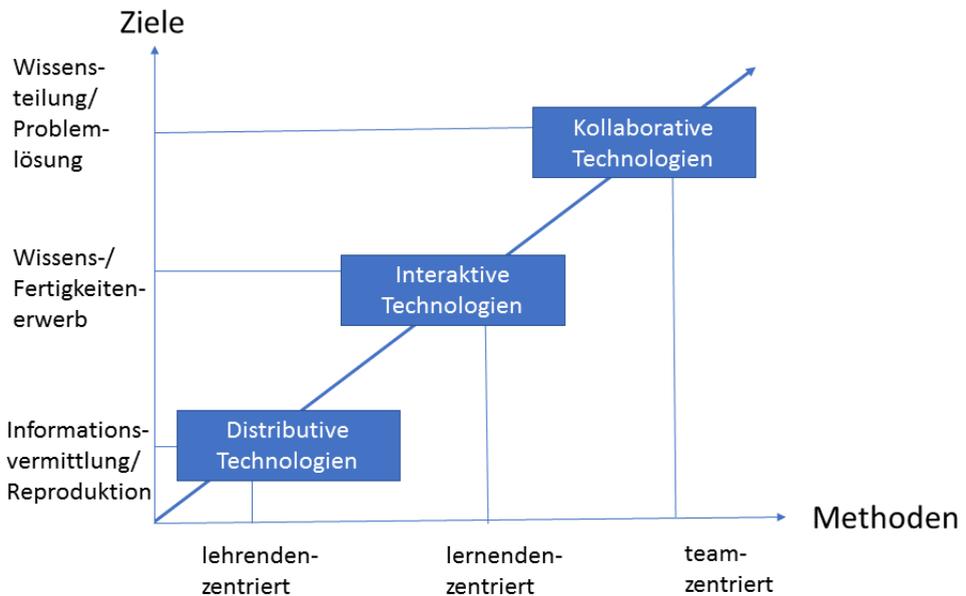


Abb. 2: Lernen mit Medien, (vgl. BACK, SEUFERT & KRAMHÖLLER 1998)

Die Struktur des Beitrages lehnt sich an die in Abb. 2 dargestellte Typologie (vgl. BACK, SEUFERT & KRAMHÖLLER, 1998) an, die Lernen mit IT-Medien in distributive, interaktive und kollaborative Technologien einordnet. Dieser Beitrag zeigt, wie Webinare weg von lehrerzentriertem bzw. vortragendenzentriertem Vorgehen (distributiv), hin zu lerner- oder teamzentrierten Vorgehen (interaktiv und kollaborativ) entwickelt werden können.

Bei den Webinar-Plattformen werden übliche Funktionalitäten besprochen, ohne im Detail auf spezifische Werkzeuge einzelner Anbieter einzugehen.

3 Von der Lernenden zur Team-Zentrierung

Angelehnt an die Abb. 2 werden im Folgenden Beispiele vom lernendenzentrierten hin zum teamzentrierten Vorgehen anhand von Szenarien dargestellt, die insbesondere im Rahmen der DaFWEBKON umgesetzt wurden.

3.1 Auf dem Weg zur Lernendenzentrierung

Die Interaktion verlagert sich von dem lehrerzentrierten Vorgehen: Lehrende/r trägt vor – Teilnehmende hören zu, in den Dialog oder die Diskussion mit und zwischen den Teilnehmenden, wie in Abb. 3 dargestellt:

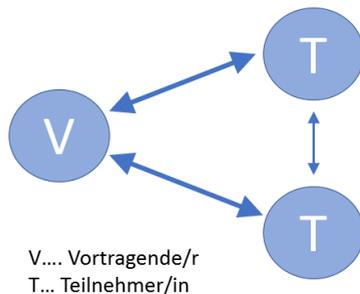


Abb. 3: Interaktion zwischen Vortragenden und Teilnehmenden, eigene Darstellung

Folgenden Werkzeuge verstärken die Interaktion mit den Lernenden:

3.1.1 Textchat

Der Textchat ist eine Funktion, mit dem Teilnehmende untereinander und mit den Vortragenden schriftlich kommunizieren können. Typischerweise sind alle Beiträge sichtbar und werden sequenziell angezeigt.

Die einfachste Form der Interaktion ist, eine Rückmeldung auf eine Frage in den Textchat zu schreiben. Diese Form der Rückmeldung kann unabhängig von der Gruppengröße und ohne Vorbereitung erfolgen. Möchte der/die Vortragende eine Antwort möglichst schnell und trotz der meist üblichen, sequenziellen Textchat-Form, übersichtlich erhalten, dann wird aufgefordert, mittels Kürzel zu antworten. So kann man zum Beispiel definieren: J=Ja, N=Nein, X=unentschieden. In einigen Systemen stehen auch Ikonen oder *Emojis* als schnelles Rückmeldetool zur Verfügung.

3.1.2 Mikrofon

Ein weiteres, meist schnell verfügbares Rückmeldewerkzeug ist das Mikrofon: Teilnehmende geben ihr Feedback mündlich.

3.1.3 Bildschirmübertragung

Der Bildschirm des/der Vortragenden wird via Webinar-Plattform an alle Teilnehmenden übertragen. So können Webseiten, aber auch Online-Tools in das Webinar einbezogen werden. Das wird je nach Anbieter: *Desktop-Sharing*, *Screensharing* oder *Bildschirmübertragung* genannt.

3.1.4 Gemeinsam Notizen verfassen

Interessante Aufschlüsse über besonders relevante Themen oder ob die Thematik verstanden wurde, können (gemeinsam erstellte) Notizen bieten. Dazu werden die Teilnehmenden aufgefordert, die wichtigsten Punkte des Webinars in ein (gemeinsames) Dokument einzutragen. Damit kann der Inhalt nochmals zusammengefasst und eventuell ergänzt werden. Als Medium bietet sich ein dedizierter *Textchat* oder auch externe Online-Werkzeuge wie *etherpads* (<http://etherpad.org/>, Stand vom 1. Juni 2018) oder *Google-Docs* (<http://drive.google.com/>, Stand vom 1. Juni 2018) an. Beide können ohne Registrierung genutzt werden. Bei der Auswahl von Online-Werkzeugen sind Kriterien wie einfache Bedienung mit sicherer Datennutzung (Datenschutz) abzuwägen.

3.1.5 Erfahrungen einholen

Vorerfahrungen abfragen, Assoziationen oder Tipps des Publikums einholen ist eine weitere einfache Form der Einbeziehung von Lernenden. Die Beiträge können, wenn vorhanden, auf *Whiteboards* gesammelt werden. Alternativ können Online-Werkzeuge eingesetzt werden: etwa *Padlet* (<http://padlet.com/>, Stand vom 1. Juni 2018). Diese Online-Schwarze-Brett sammelt, in grafisch ansprechender Form, Multimediabeiträge (Integration von Bildern, Video und Audio möglich) auf einer Webseite. Mit *Padlet* können Beiträge auch über das Webinar hinaus ergänzt werden.

3.1.6 Abfragen

Vorerfahrungen feststellen oder über Zwischenfragen herausfinden, ob die Inhalte verstanden wurden, ist auch über Abfragen möglich. Falls die Webinarplattform keine integrierte Möglichkeit bietet, können Online-Quizzes, wie etwa *Kahoot* (<https://kahoot.com>, Stand vom 1. Juni 2018) eingesetzt werden. Das Quiz wird zuvor angelegt und der Bildschirm mit Fragen und Antwortmöglichkeiten via Webinar-Plattform übertragen. Die Teilnehmenden loggen sich mittels Code entweder über den Computer oder via Smartphone ein. Ein Beispiel für den Einsatz von *Kahoot* mit einem internationalen Setting zeigt diese Aufzeichnung: <https://youtu.be/jARRj59dKRA>, Stand vom 1. Juni 2018).

3.1.7 Arbeitsblätter

Gerade Vortragende, die wenig Erfahrung mit Online-Werkzeugen haben, können mit einem Arbeitsblatt Interaktivität ins Webinar bringen. Das Arbeitsblatt kann via Webinarplattform, einer Lernplattform aber auch über ein externes Tool (z. B. *Dropbox* www.dropbox.com, Stand vom 1. Juni 2018), zur Verfügung gestellt werden. Die Ergebnisse des Arbeitsblattes können im Webinar über den Textchat, das Mikrofon oder Abstimmungen in die Veranstaltung eingebaut werden. Dies ermöglicht eine Verzahnung von On- und Offline-Elementen.

3.2 Über den Webinar-Rand geblickt – Einbeziehung von Online-Gästen

Einfacher als in einer Präsenzveranstaltung ist es möglich, Informationen aus erster Hand einzuholen. Auch das stärkt die Interaktion der Teilnehmenden.

3.2.1 ExpertInneninterview

Die Lehrperson lädt Expertinnen oder Experten ein, die ebenfalls online teilnehmen und übernimmt die Moderation. Sie dient als Bindeglied zwischen Gast und Teilnehmenden, führt den Gast ein und organisiert die Wortmeldungen.

3.2.2 Online-Lesung

Eine Sonderform der obigen Expertise wäre eine Online-Lesung. Als Gast wird die Autorin/der Autor eingeladen, sie/er liest die Auszüge aus dem eigenen Werk und reagiert auf Fragen des Publikums, das aus einem großen Personenkreis bestehen kann. Beispielhaft kann die Online-Lesung (<https://youtu.be/19fnzhwDAXw>, Stand vom 1. Juni 2018) im Rahmen der DaFWEBKON angeführt werden.

3.2.3 Diskussion

Weitere Belegung eines Themas stellen (Podiums)diskussionen dar. Dabei sind unterschiedliche Möglichkeiten der Integration in Webinar-Plattformen möglich.

- Diskussionsteilnehmende und Moderation befinden sich an unterschiedlichen Orten und werden ausschließlich via Webinar-Plattform zu einer Diskussionsrunde geformt (Layout der Webinar-Plattform). Auch das Publikum ist örtlich verteilt und stellt die Fragen via Textchat oder Mikrofon.
- Diskussionsteilnehmende und Moderation befinden sich an einem Ort ohne Vor-Ort-Publikum und werden via Streaming-Lösung oder Webinar-Plattformlösung live übertragen. Die Moderation nimmt dabei die Fragen und Anmerkungen des Online-Publikums auf. Beispiel Podiumsdiskussion DaFWEBKON <https://youtu.be/xS-xsv5Kau0>, Stand vom 1. Juni 2018)

- Diskussionsteilnehmende, Moderation und ein Teil des Publikums befinden sich an einem Ort. Die Live-Veranstaltung wird für dislozierte Teilnehmende auch online übertragen (gestreamt). Dabei liegt eine hohe Verantwortung bei der Moderation, ein Gleichgewicht zwischen Online- und Präsenzfragen herzustellen.

3.2.4 Feste

Örtlich verteilte Treffen bedeuten nicht zwangsweise, dass nur „ernsthaft“ gearbeitet werden muss. Auch Feste oder Empfänge sind online gestaltbar. Beispielsweise lud die DaFWEBKON zu einem virtuellen Empfang ein. Der Startbildschirm ist in Abb. 4 dargestellt. Durch Einbindung von Audioelementen (Gläserklirren, Applaus) und Hinweise auf private Chats wird der Festcharakter noch verstärkt.



Abb. 5: Feste feiern – Screenshot DaFWEBKON 2015

3.2.5 Fortgeschrittenes Szenario: Virtuelle Messe

Eine fortgeschrittene Form der Einbeziehung von Gästen in Webinaren oder Webkonferenzen stellen virtuelle Messen dar. Dies ist durch Kombination mehrerer Online-Räume und einer überlegten Einbettung in eine Webseite möglich, aber es werden auch spezielle Plattformen für virtuelle Messen angeboten. Wie bei einer Präsenzmesse stellen Projekte, Organisationen, Abteilungen etc. ihre Angebote ev. in Kombination mit einem kurzen Webinar vor. Auf dem virtuellen Messestand stehen vertiefende Multimedia-Materialien (PDFs, Videos, Audios) zur Verfügung, ergänzt mit aktuellen Angeboten (z. B. Jobangebote, Seminar/Webinare). Das Herzstück stellen aber die Text- oder auch Videochats der Besucherinnen und Besucher mit den Standbetreuenden dar. So kann sich ein, regionale Grenzen sprengender und finanzielle Ressourcen berücksichtigender, Treffpunkt zum Know-How-Austausch entwickeln. Als Beispiel wird auf die DaFWEBKON Messe <https://dafwebkon.com/messebroschuere-2018/>, Stand vom 1. Juni 2018) verwiesen.

3.3 Teamzentrierung: Online-Rätselralleye

Ein gutes Beispiel für Teamzentrierung stellen Online-Rätselralleyes dar. Diese Projekte benötigen allerdings eine längerfristige Planung und Projektmanagement.

Bei einer Online-Rätselralleye bearbeiten Teams, deren Mitglieder von unterschiedlichen Orten aus mitmachen, gemeinsam Aufgaben, die innerhalb einer vereinbarten Zeit online einzureichen sind. Wie bei „Offline“-Rätselralleyes gibt es auch bei Online-Rätselralleyes die unterschiedlichsten Möglichkeiten, wie diese ausgestaltet werden können. Beispielhaft beschreibt die Autorin die DaFWEBKON Rätselralleye 2018 (<https://dafwebkon.com/erlebnis-dafwebkon-rallye18/>, Stand vom 1. Juni 2018), die gemeinsam mit Masterstudierenden der Universität Wien entwickelt und umgesetzt wurde.

Die Teilnehmenden waren Deutsch als Fremd-/Zweitsprache Lehrende weltweit. Sie kamen aus zwölf Ländern in drei Kontinenten. Bei der Aufgabenstellungen wurden berücksichtigt, dass die Teilnehmenden Medien- und Onlinekompetenz

sowie die Beherrschung der Sprache Deutsch unter Beweis stellen konnten. Weiters wurde das Konferenzthema „Deutsch global vernetzt – lokal aktiv“ berücksichtigt: Einige Aufgaben enthielten sowohl Online- aber auch „Offline“ Elemente, z. B. Kochen und Fotos des Kochvorganges hochladen.

Die Gruppen wurden größtenteils am Beginn der Rallye zusammengestellt. Den Gruppen war es freigestellt, welches Medium zur Kommunikation genutzt wird. Beim Start wurden Webinar-Räume zum Austausch innerhalb der Gruppen zur Verfügung gestellt. In der Umsetzung nutzten die Gruppen unterschiedliche *Online*-Kommunikationswerkzeuge. Die Ergebnisse der Teams stehen unter einer offenen Lizenz zur Verfügung (FÜCHSEL, HACKL, ROMANO, 2018).

Die Zusammenarbeit stellte hohe Anforderungen an die internationalen Teams, angefangen von den unterschiedlichen Zeitzonen über die Internetverbindungen und den internen Abstimmungsprozess. Die hochwertigen Ergebnisse der Gruppen zeigen das Potenzial gerade auch von örtlich verteilten Gruppen.

4 Ausblick

Schon die Einbeziehung von einfachen Werkzeugen fördert die Interaktion in Webinaren. Diese können in weiteren Schritten zu komplexen, teamorientierten Szenarien ausgebaut werden. Solche Lernmöglichkeiten zu entwickeln, in denen an spezifischen Themen Interessierte ortsunabhängig zusammenkommen, sich austauschen und miteinander lernen können, soll dieser Beitrag anregen. Ist es doch eine wundervolle Arbeit, Szenarien zu entwerfen, in denen über die Beschäftigung mit dem Thema „vergessen wird“ ans Lernen zu denken, und Menschen über sich hinauszuwachsen.

5 Literaturverzeichnis

Back, A., Seufert, S. & Kramhöller, S. (1998): Technology enabled Management Education. Die Lernumgebung MBE Genius im Bereich Executive Study an der Universität St. Gallen. In: *IO Management*, Jg. 21, H. 3, S. 36 – 42.

Clandfield, L. & Hadfield, J. (2017). *Interaction Online: Creative activities for blended learning*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Füchsel D., Hackl C. & Romano A. (2018). *DaFWEBKON 2018: virtuelle Räume und die ganze Welt*. Medienportal der Universität Wien.

<http://medienportal.univie.ac.at/uniview/studium-lehre/detailansicht/artikel/daf-webkon-2018-virtuelle-raeume-und-die-ganze-welt/>, Stand vom 29. März 2018.

Haugsbakk, G. & Nordkvelle, Y. (2007). The Rhetoric of ICT and the New Language of Learning: a critical analysis of the use of ICT in the curricular field. *European Educational Research Journal*, Volume 6 (Number 1).

<https://doi.org/10.2304/eeerj.2007.6.1.>, Stand vom 1. Juni 2018.

Reinders, H. & Stockwell, G. (2017). Computer-assisted second language acquisition. In: S. Loewen & M. Sato (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Instructed Second Language Acquisition* (S. 361-365). New York: Routledge.

Roblyer, M. & Ekhaml, L. (2000). How Interactive are YOUR Distance Courses? A Rubric for Assessing Interaction in Distance Learning. *Online Journal of Distance Learning Administration*, Volume III (Number II).

<https://www.westga.edu/~distance/roblyer32.html>, Stand vom 1. Juni 2018.

Autorin



Mag. Angelika GÜTTL-STRAHLHOFER || Red-ma | Web-Events
KG || Neussergasse 7, A-2721 Bad Fischau

www.dafwebkon.com; www.red-ma.eu

ag@red-ma.eu