



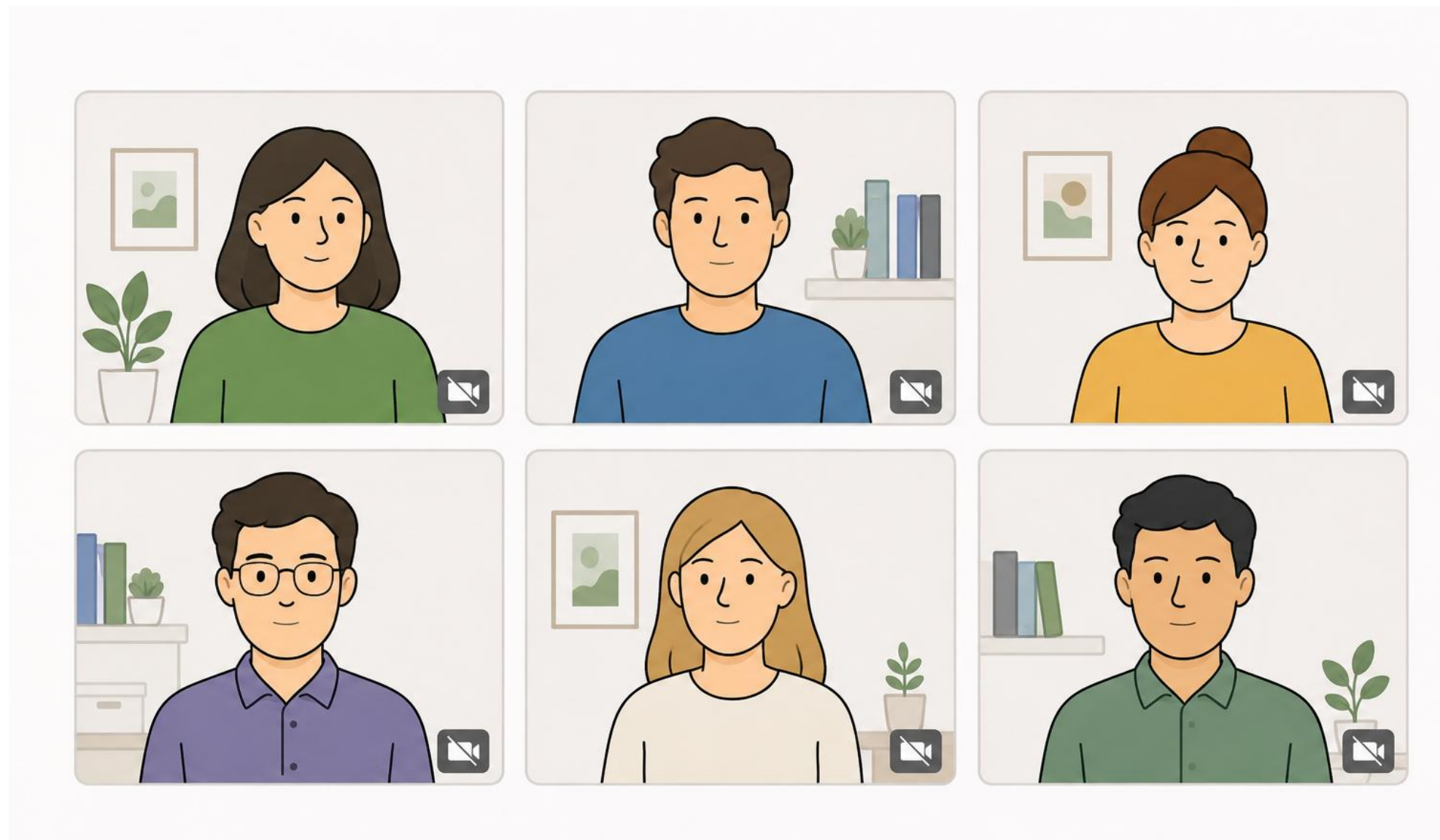
Herzlich Willkommen zum Selbstlernkurs

Weiterbildungen mit digitalen
Medien aktivierend gestalten

Gut vorbereitet...



... aber wenig Beteiligung?



Wie gelingt sinnvolle digital gestützte Aktivierung?

Was erwartet Sie im Folgenden?



Kurze Videos mit Grundlagen zur aktivierenden Weiterbildung und Impulsen aus Forschung und Praxis



Ein Blick auf **ausgewählte Tools** und deren Einsatzmöglichkeiten



Reflexionsaufgaben und **kleine interaktive Übungen**



Weiterführende Materialien und Tutorials zum Vertiefen am Ende dieser Einheit

Was sind die Lernziele dieses Moduls?



Aktivierung verstehen



Digitale Aktivierungsformen einschätzen

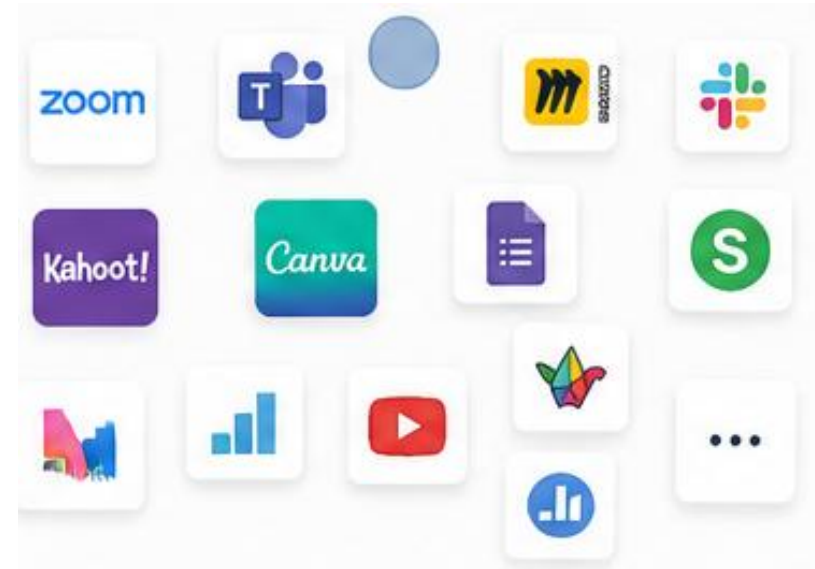


Passende Methoden fürs eigene Fach erkennen



Eigene Ideen für Ihre Weiterbildung entwickeln

Worum geht es in dieser Selbstlerneinheit?



Ausgewählte Beispiele
statt „Tool-Dschungel“



Fokus auf
Didaktik



Ideen für die
eigene Praxis



Los geht's, machen wir uns auf den Weg!

Quellen

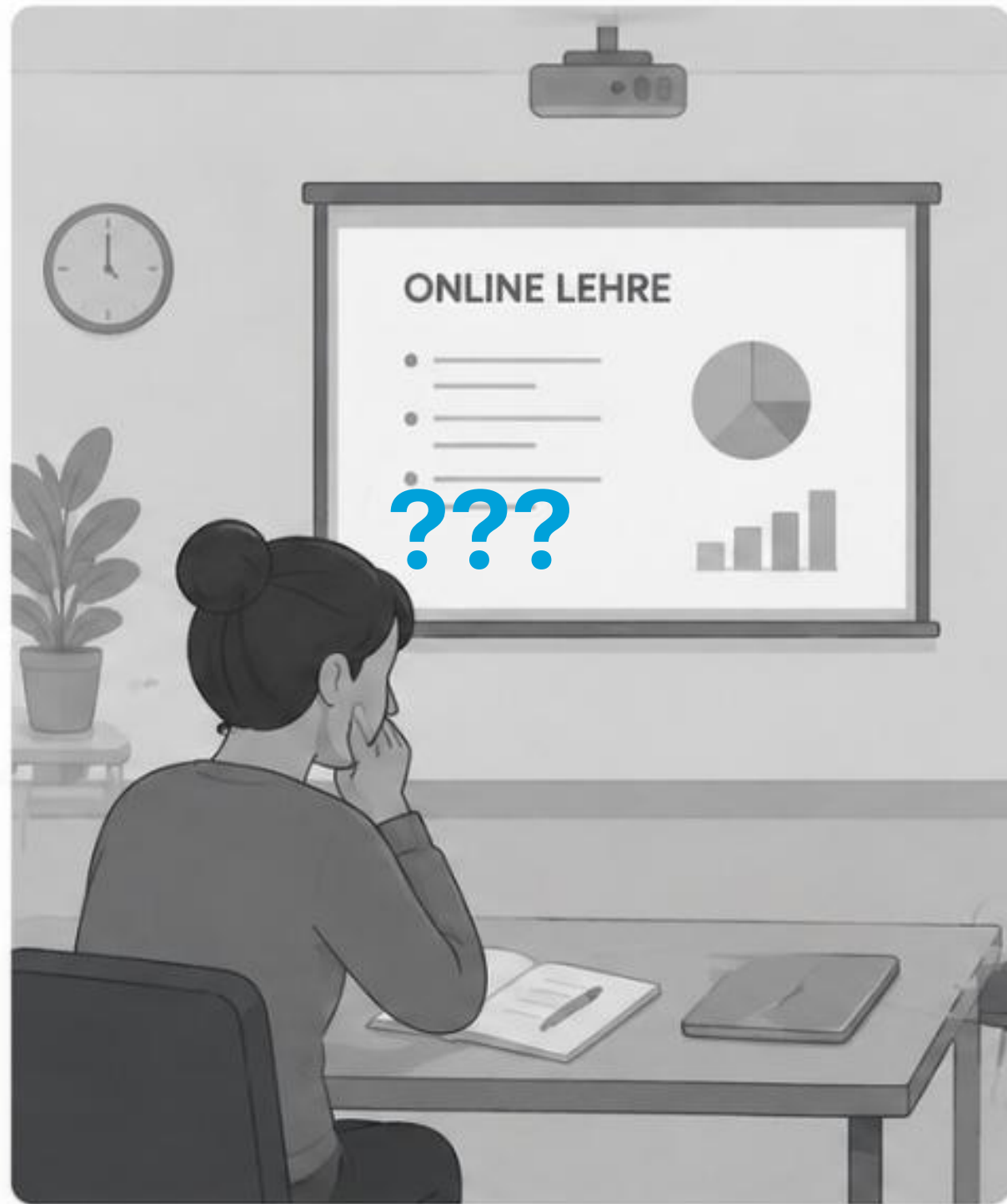


Sämtliche Grafiken in diesem Video wurden mit ChatGPT (GPT-5.5, OpenAI) generiert.



Vom Zuhören zum Mitdenken

Warum Aktivierung
entscheidend ist



PASSIV

ZUHÖREN & AUFNEHMEN



PASSIV

ZUHÖREN & AUFNEHMEN



VS.

AKTIV

AUSTAUSCHEN & MITGESTALTEN



PASSIV

Informationen aufnehmen



ZUHÖREN



LESEN



INFORMATION
AUFNEHMEN



- Fokus: Inhalte empfangen
- Eher geringe Aktivierung
- Wenig Behaltensleistung

PASSIV

Informationen aufnehmen



ZUHÖREN

LESEN

INFORMATION
AUFNEHMEN



- Fokus: Inhalte empfangen
- Eher geringe Aktivierung
- Wenig Behaltensleistung

VS.

AKTIV / SELBST-TUN

Mitdenken, Mitmachen, Mitgestalten



AUSTAUSCHEN

AUSPROBIEREN

VERSTEHEN

VERKNÜPFEN &
ANWENDEN



- Fokus: Selbst aktiv werden
- Hohe Aktivierung
- Besseres Verstehen & Behalten
- Nachhaltige Anwendung



1. AUSPROBIEREN

Neues ausprobieren,
handeln, Erfahrungen
sammeln.



2. NACHDENKEN

Erfahrungen reflektieren,
Fragen stellen, Zusammen-
hänge erkennen.



3. VERSTEHEN

Wissen ordnen, Muster
erkennen, Bedeutung
verstehen.



4. ANWENDEN

Gelerntes in neuen
Situationen nutzen,
übertragen, umsetzen.



LERNKREISLAUF

Aktiv lernen.
Nachhaltig verstehen.





INHALTE KENNENLERNEN

Informationen
aufnehmen,
Grundlagen verstehen.



AUSTAUSCH

Fragen stellen,
Ideen teilen,
voneinander lernen.



AUSPROBIEREN

Neues anwenden,
Aufgaben lösen,
Erfahrungen sammeln.



REFLEKTIEREN

Über Erlebtes nachdenken,
Erkenntnisse festhalten,
Verbesserungen ableiten.

WELCHES TOOL NUTZE ICH?

Die Auswahl des Tools ist Mittel zum Zweck.



Umfrage / Voting



Whiteboard



Diskussion / Chat



Breakout-Räume



Quiz



Weitere Tools

WELCHES TOOL NUTZE ICH?

Die Auswahl des Tools ist Mittel zum Zweck.



Umfrage / Voting



Whiteboard



Diskussion / Chat



Breakout-Räume



Quiz



Weitere Tools



WAS SOLLEN DIE TEILNEHMENDEN TUN – UND WARUM?

Aktivierung, Beteiligung und Lernen stehen im Mittelpunkt.



AKTIV WERDEN



AUSTAUSCHEN



AUSPROBIEREN



REFLEKTIEREN



ANWENDEN



Quellen



- Bremer, C. (2017). Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre: Szenarien und Mehrwerte für die Kompetenzentwicklung. In J. Erpenbeck & W. Sauter (Hrsg.), Handbuch Kompetenzentwicklung im Netz. Bausteine einer neuen Lernwelt (S. 307–335). Schäffer-Poeschel.
- Kerres, M. (2024). *Mediendidaktik. Lernen in der digitalen Welt*. 6. Auflage. Berlin: De Gruyter.
- Mayrberger, K. (2011). E-Learning verbindet – Lehre und Lernen mit digitalen Medien zwischen fachbezogener und fachübergreifender Hochschuldidaktik. In I. Jahnke & J. Wildt (Hrsg.), Fachbezogene und fachübergreifende Hochschuldidaktik (S. 147–156). W. Bertelsmann.
- Reinmann, G. (2015). Studententext Didaktisches Design. Hamburg.



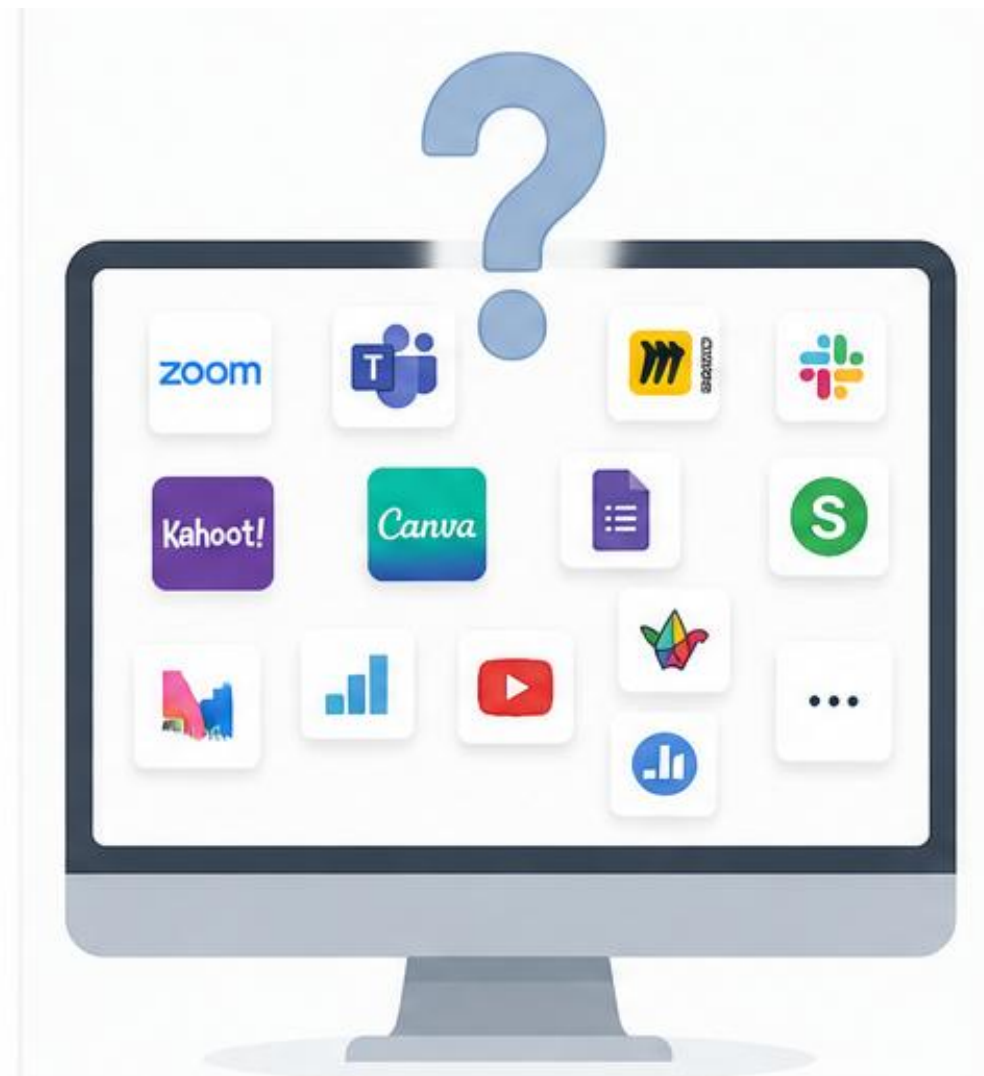
Sämtliche Grafiken in diesem Video wurden mit ChatGPT (GPT-5.5, OpenAI) generiert.



Tools zur Aktivierung

Digitale Werkzeuge für aktive
Lernprozesse

So viele Tools... so viele Möglichkeiten!



Welches Tool ist das Richtige?



Im Mittelpunkt:
die Lernenden und
ihre **Aktivitäten**.



Nicht das Tool zählt,
sondern die **Aktivität.**



Tool

≠



Aktivität



Wir zeigen Beispiele, die aktivieren,
beteiligen und nachhaltig wirken.



Quiz



Gruppenarbeit



Fragen stellen



Whiteboard



Austausch

Achten Sie bei der Tool-Auswahl auch auf Datenschutz und DSGVO-Konformität!



Datenschutzgrundverordnung = DSGVO

→ Verordnung der Europäischen Union

DSGVO-konform bedeutet u.a.

- nur Erhebung notwendiger Daten (Datensparsamkeit)
- Schutz personenbezogener Daten
- Server innerhalb Europas

Auf was muss ich als Lehrperson achten?



- Nutzen Sie möglichst datenschutzkonforme Tools.
- Prüfen Sie, welche Daten verarbeitet werden und geben Sie keine sensiblen Daten, Klarnamen etc. ein.
- Nutzen Sie „Dummy-E-Mailadressen“ (z.B. Blume123@gmail.com)
- Wählen Sie Tools, die didaktisch **und organisatorisch** gut passen.

Was mache ich, wenn ein Tool nicht DSGVO-konform ist?



- Prüfen Sie, ob es eine DSGVO-konforme Alternative gibt (z.B. TaskCards statt Padlet)
- Falls nein, prüfen Sie den „Kosten-Nutzen-Faktor“: Ist der didaktische Mehrwert gegeben?
- Gehen Sie bei der Nutzung datensensibel vor:
 - Geben Sie keine personenbezogenen Daten ein.
 - Weisen Sie Ihre Teilnehmenden darauf hin, keine personenbezogenen Daten einzugeben.

Notieren Sie Ihre Ideen während des Videos!



Welche Methode spricht Sie an?

Wo könnten Sie in Ihrer eigenen Weiterbildung Teilnehmende stärker aktiv einbinden?



Quiz



Gruppenarbeit



Fragen stellen

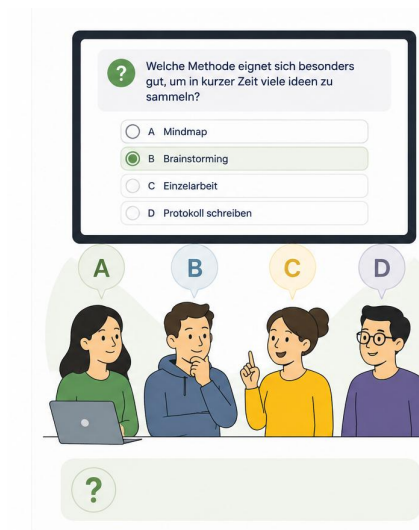
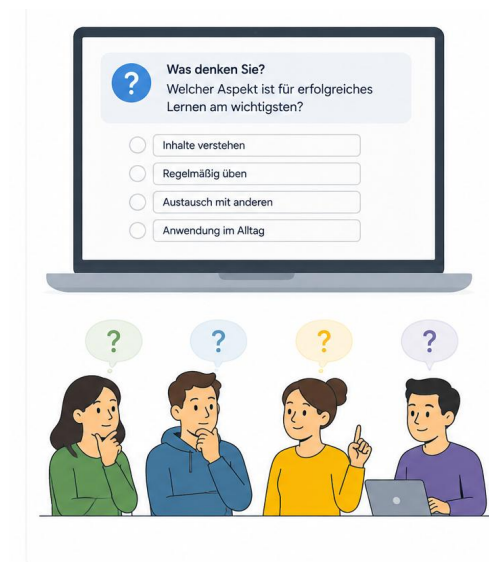


Whiteboard



Austausch

Aktivieren durch Fragen, Umfragen und Quizze

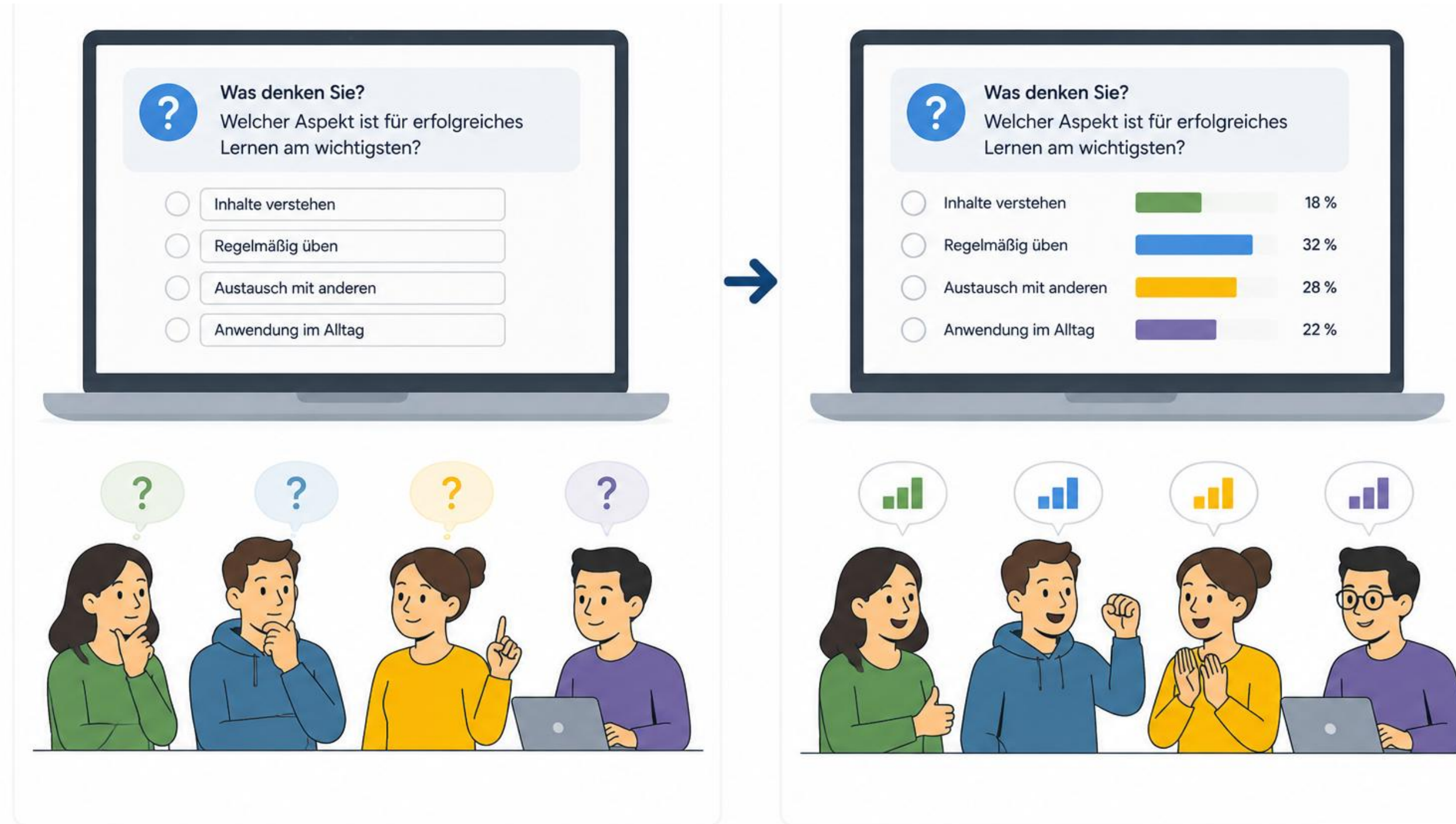


Fragen stellen an die Teilnehmenden.



- Meinungsbilder einholen
- Verständnisfragen stellen
- Teilnehmende aktiv an Diskussionen beteiligen

Fragen stellen an die Teilnehmenden.

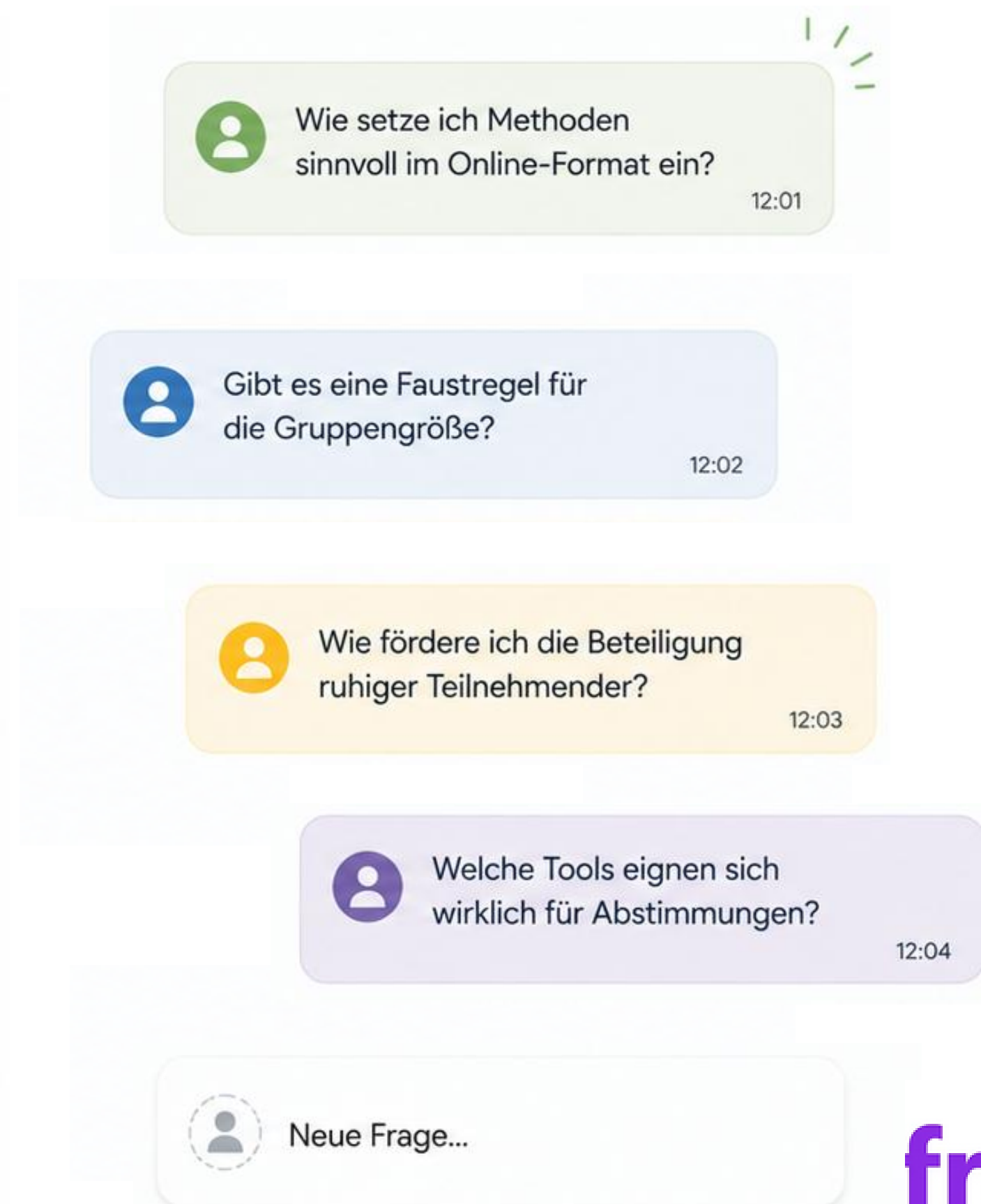
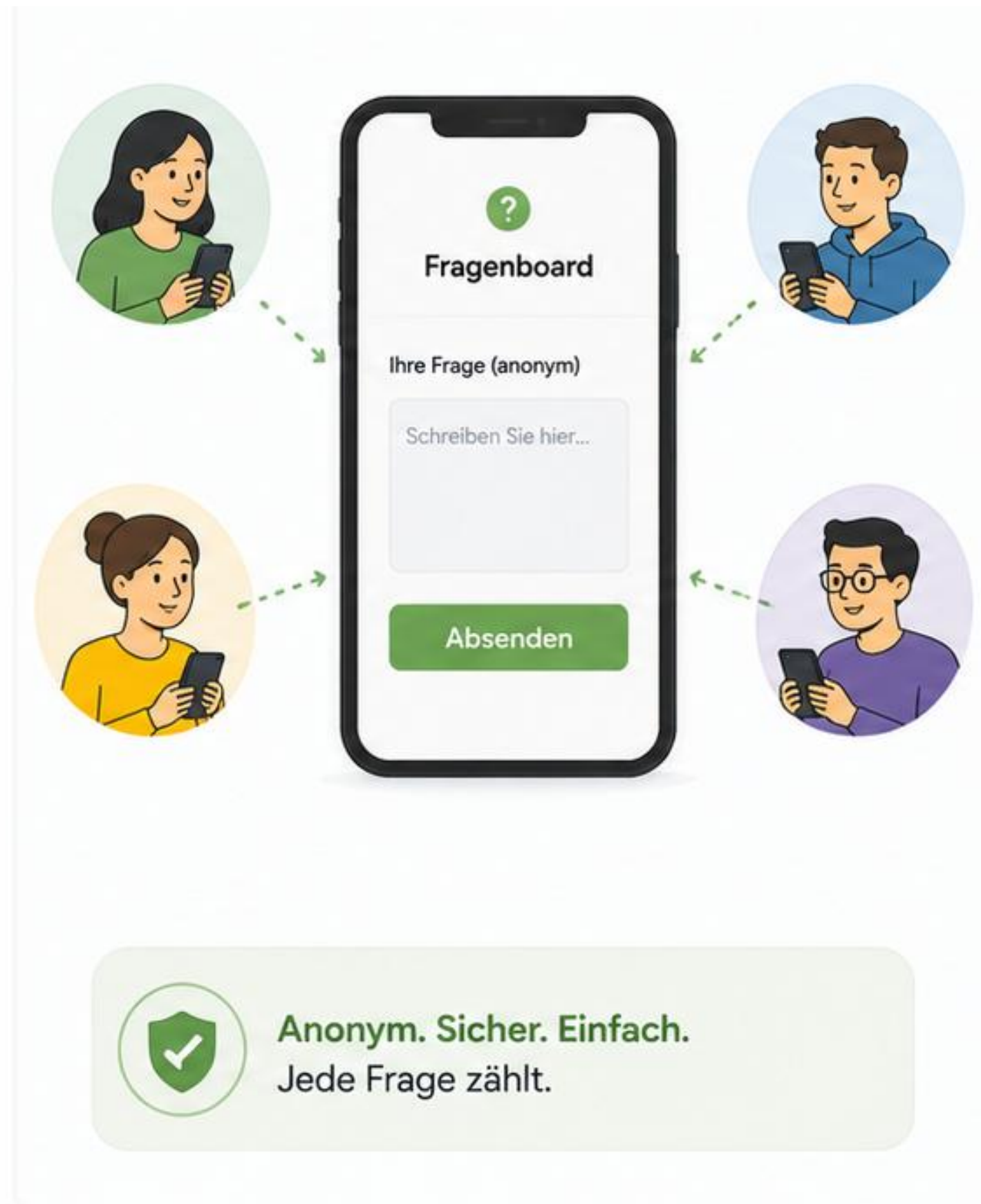


Teilnehmende stellen aktiv Fragen.



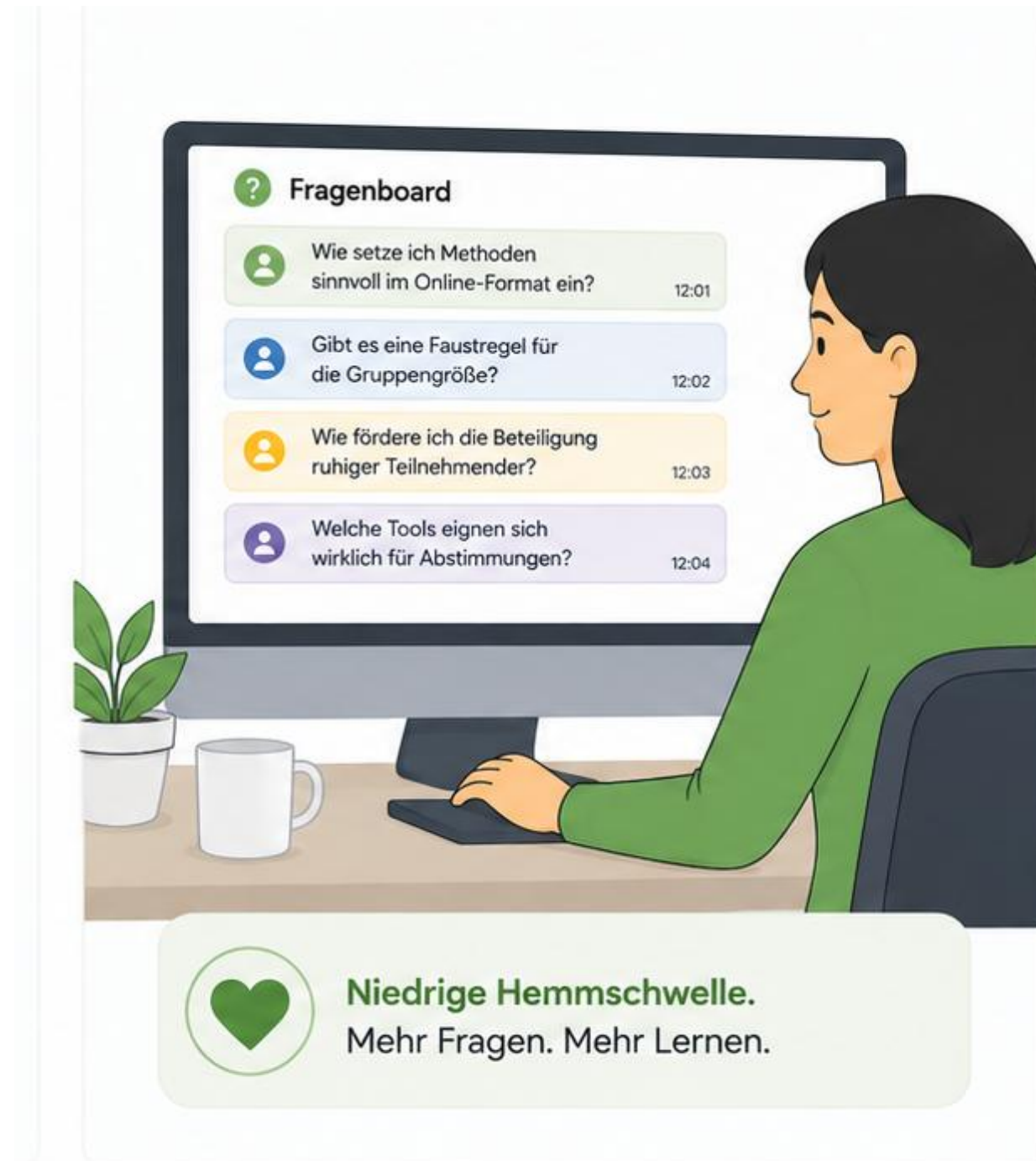
- Mehr Beteiligung im Plenum
- Lebhaftere Diskussionen
- Rückmeldung für die Lehrperson:
Was wurde bereits verstanden?
Wo gibt es noch offene Fragen?

Teilnehmende stellen aktiv Fragen.



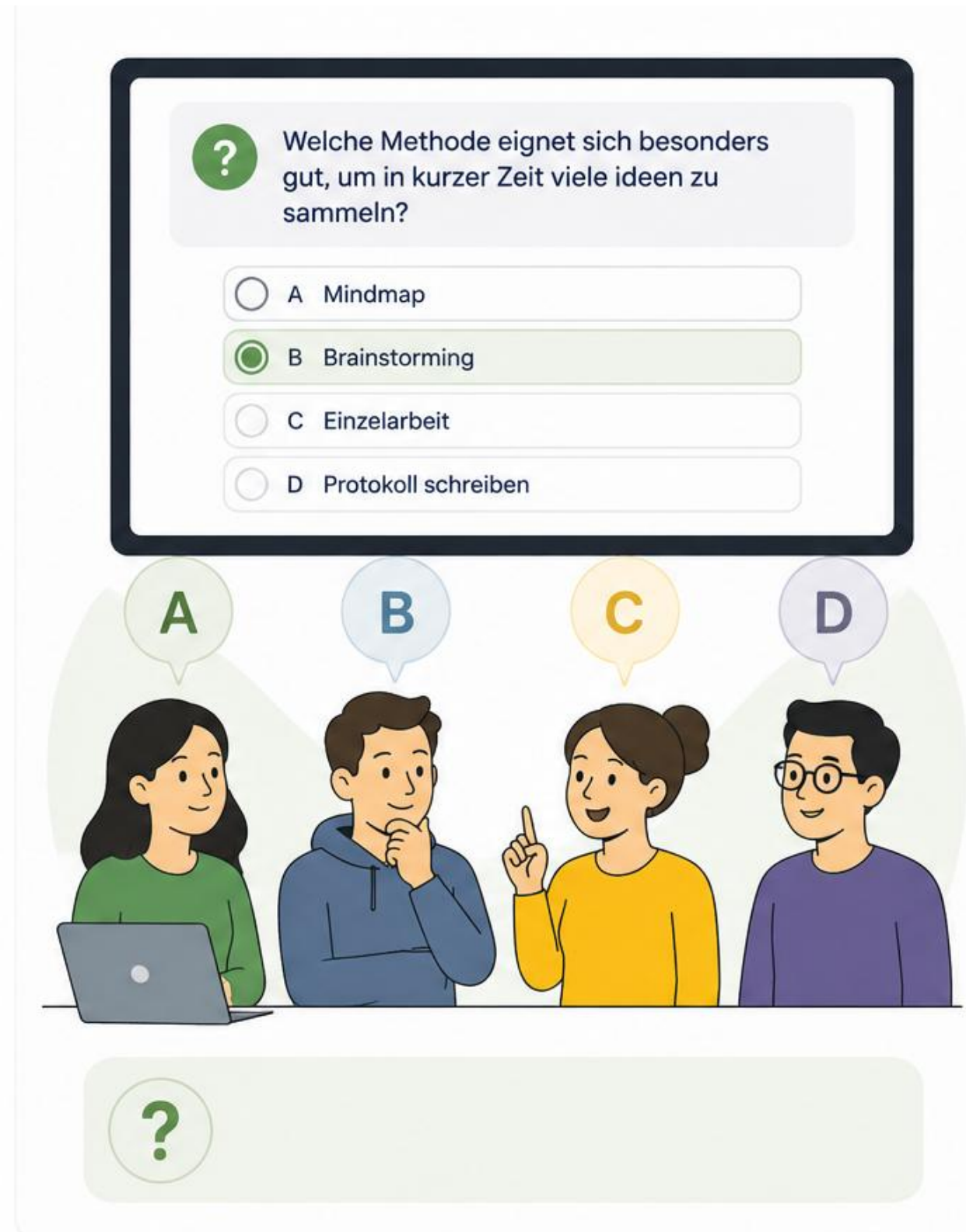
frag.jetzt

Teilnehmende stellen aktiv Fragen.



Lehrperson erhält einen Überblick und kann gezielt auf Fragen eingehen.

Quizfragen einbauen.



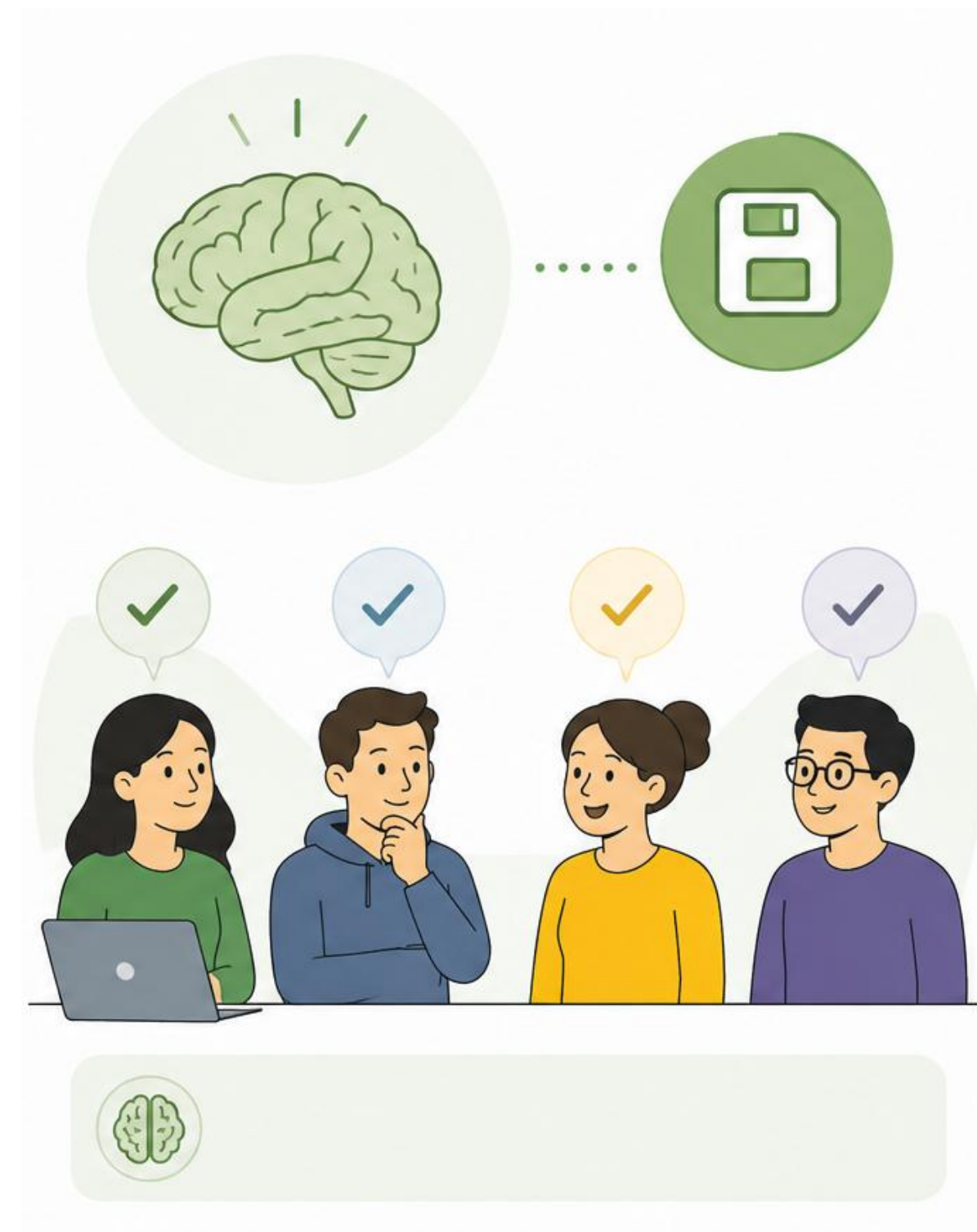
Welche Methode eignet sich besonders gut, um in kurzer Zeit viele Ideen zu sammeln?

- A Mindmap
- B Brainstorming
- C Einzelarbeit
- D Protokoll schreiben

A B C D

?

The image shows a Kahoot! quiz interface. At the top, a question is displayed in a grey box: "Welche Methode eignet sich besonders gut, um in kurzer Zeit viele Ideen zu sammeln?". Below the question are four radio button options: "A Mindmap", "B Brainstorming" (which is selected), "C Einzelarbeit", and "D Protokoll schreiben". Below the options, four cartoon characters are shown, each with a speech bubble containing a letter: "A" (green), "B" (blue), "C" (yellow), and "D" (purple). The character "C" is pointing upwards. At the bottom of the interface, there is a green bar with a question mark icon.



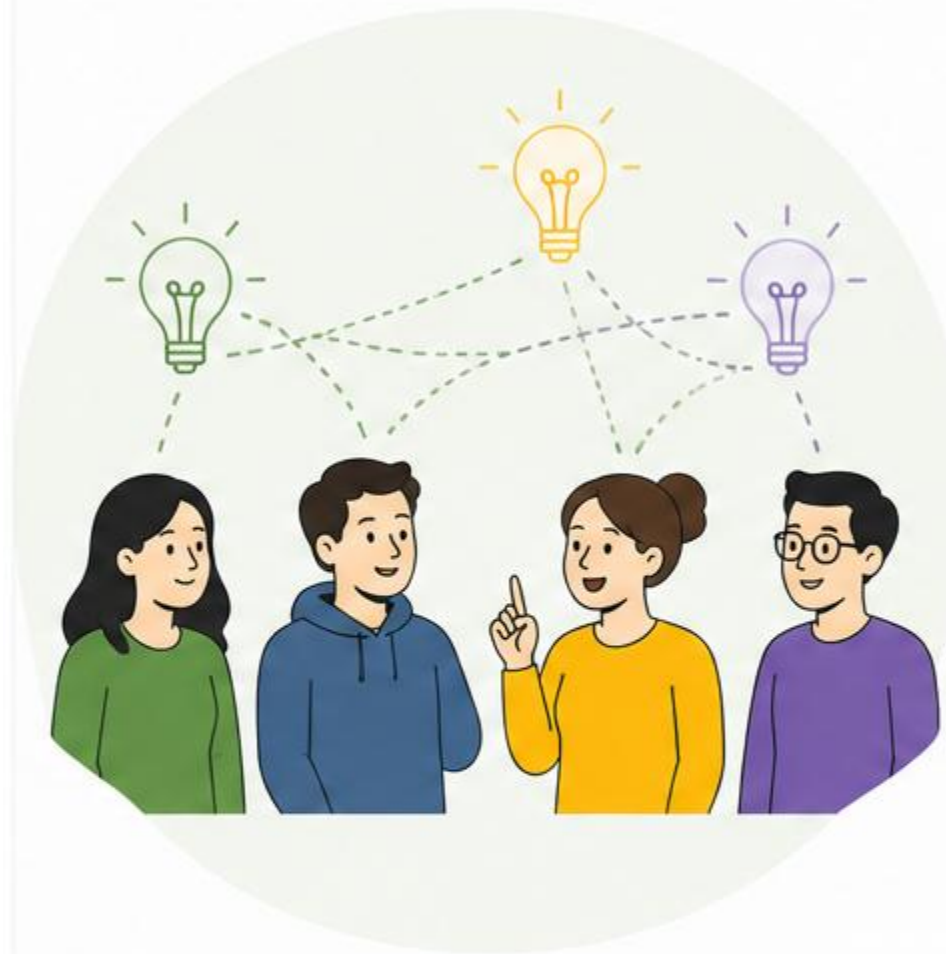
Brainstorming

✓ ✓ ✓ ✓

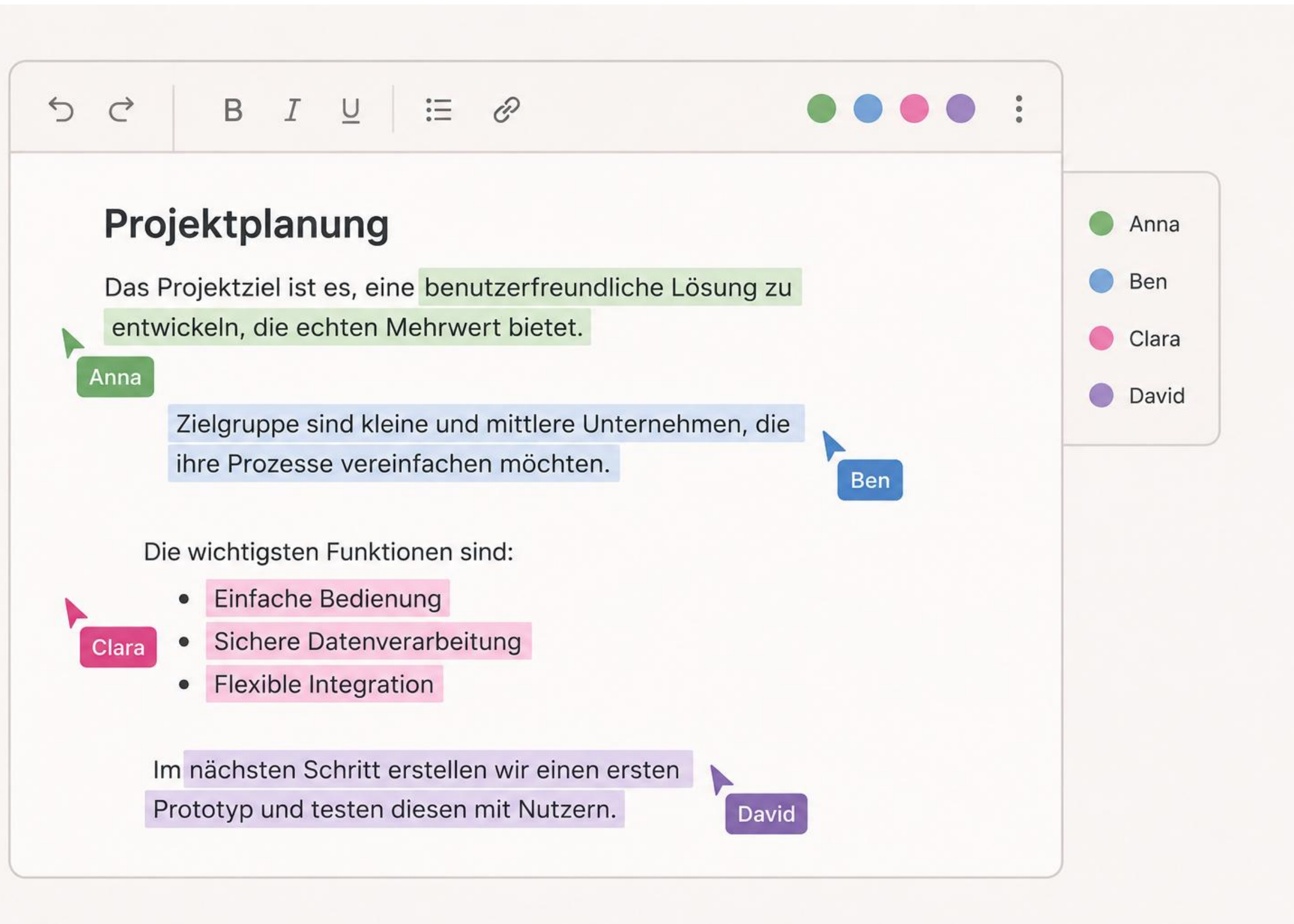
Brainstorming

The image illustrates the process of brainstorming. At the top, a green brain icon with three lines above it representing thoughts is connected by a dotted line to a green floppy disk icon, symbolizing the collection and storage of ideas. Below this, four cartoon characters are shown sitting at a table. Above each character is a speech bubble containing a checkmark: green, blue, yellow, and purple. Below the characters, there is a green bar with a brain icon.

Kollaborativ zusammenarbeiten



Gemeinsam schreiben & sammeln: Etherpads



The screenshot shows an Etherpad workspace titled "Projektplanung". The main text reads: "Das Projektziel ist es, eine benutzerfreundliche Lösung zu entwickeln, die echten Mehrwert bietet." Below this, there are three bullet points: "Einfache Bedienung", "Sichere Datenverarbeitung", and "Flexible Integration". At the bottom, it says: "Im nächsten Schritt erstellen wir einen ersten Prototyp und testen diesen mit Nutzern." The workspace is annotated with colored callouts from four users: Anna (green), Ben (blue), Clara (pink), and David (purple). A legend on the right side of the workspace identifies the users by color: Anna (green), Ben (blue), Clara (pink), and David (purple). The top of the workspace features a toolbar with navigation arrows, bold (B), italic (I), underline (U), list, and link icons, along with window control buttons (green, blue, pink, purple) and a menu icon.

Projektplanung

Das Projektziel ist es, eine benutzerfreundliche Lösung zu entwickeln, die echten Mehrwert bietet.

Anna

Zielgruppe sind kleine und mittlere Unternehmen, die ihre Prozesse vereinfachen möchten.

Ben

Die wichtigsten Funktionen sind:

- Einfache Bedienung
- Sichere Datenverarbeitung
- Flexible Integration

Clara

Im nächsten Schritt erstellen wir einen ersten Prototyp und testen diesen mit Nutzern.

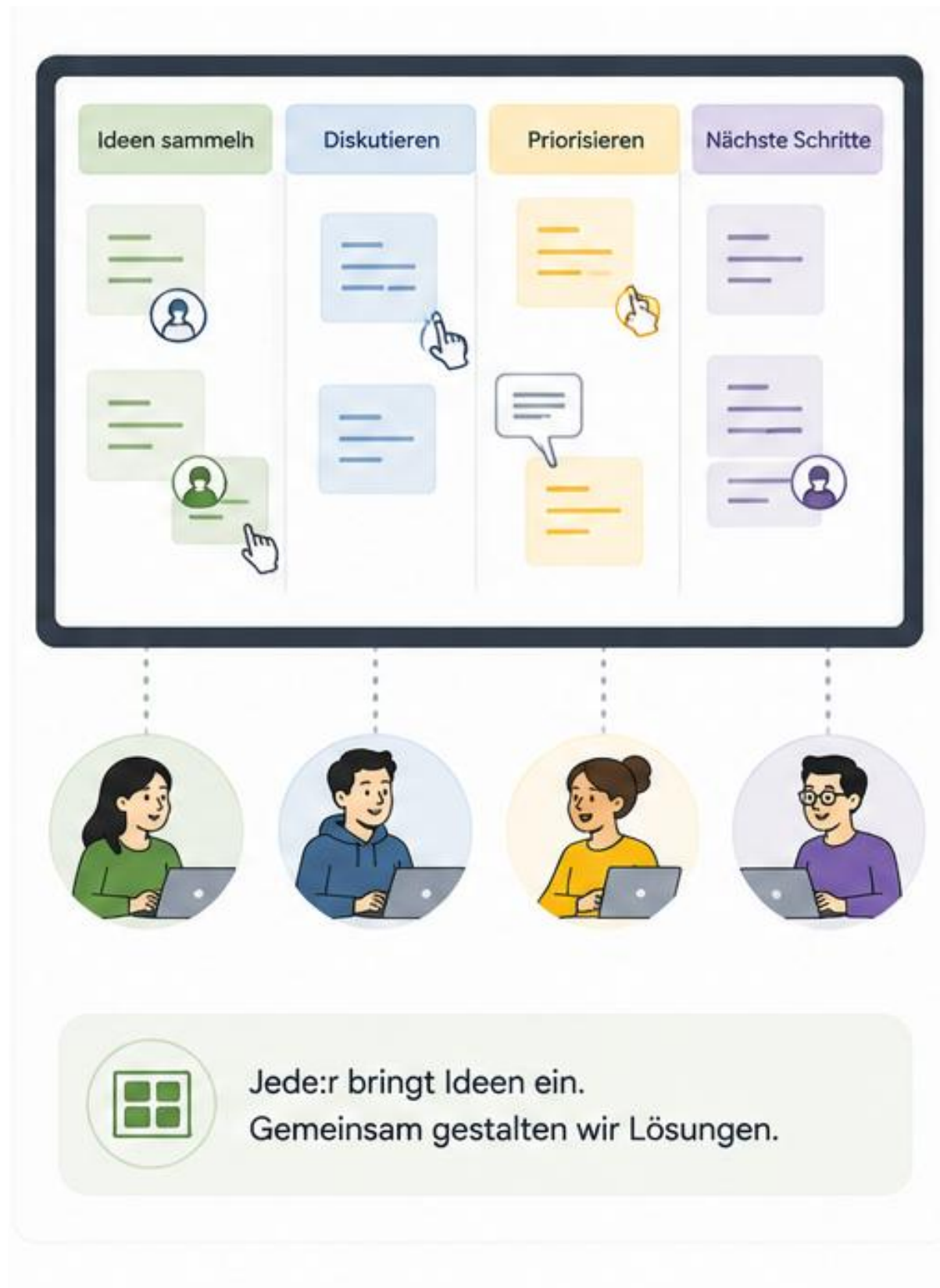
David

Legend:

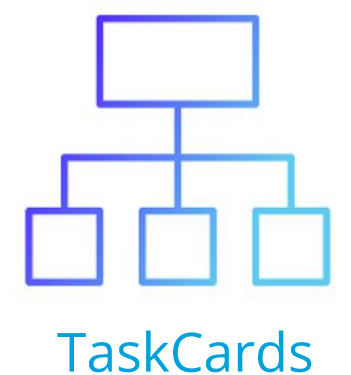
- Anna
- Ben
- Clara
- David

- Gemeinsam schreiben und Ideen sammeln
- Aufgabenblätter direkt online bearbeiten
- Ergebnispräsentation direkt durch das Etherpad

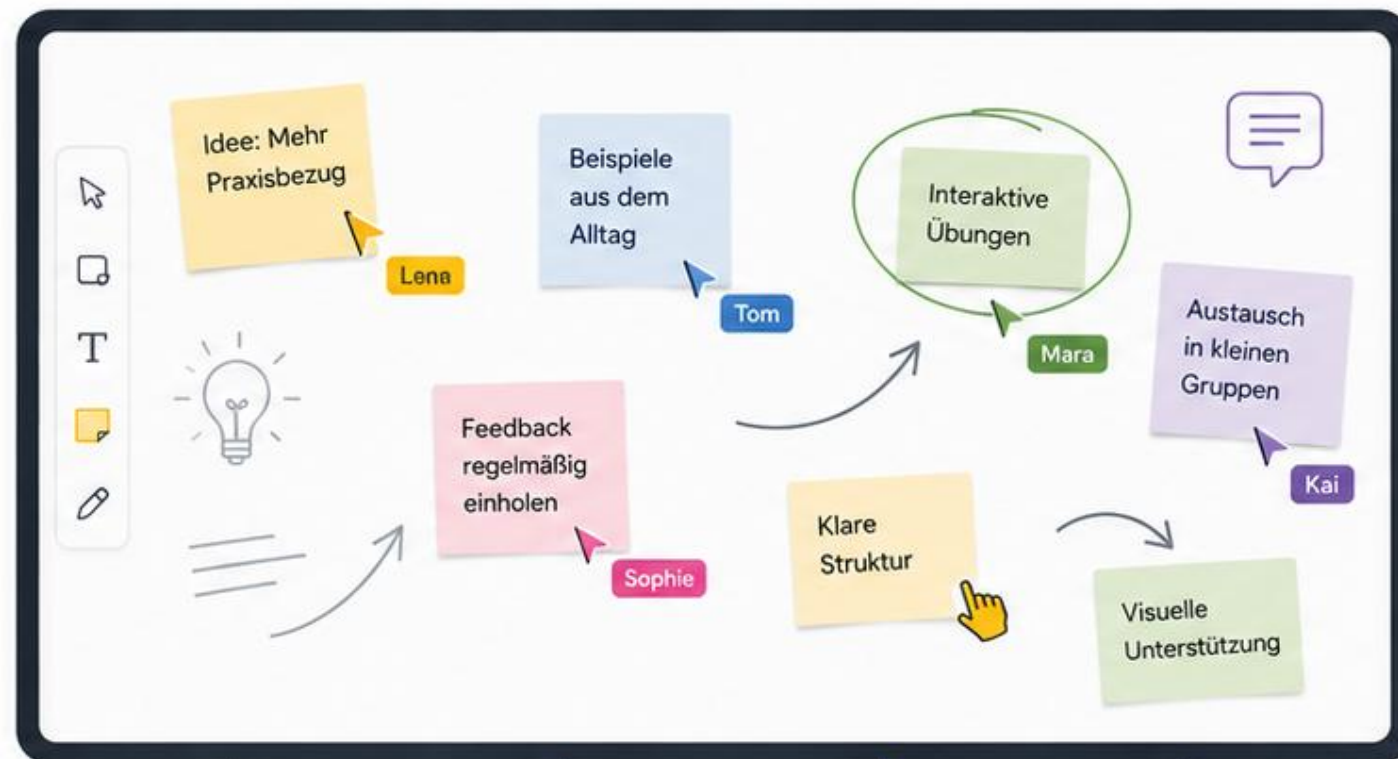
Strukturiert zusammenarbeiten: Pinnwände



- Gemeinsam Ideen, Ergebnisse oder Materialien sammeln
- Pinnwände können durch die Lehrperson vorstrukturiert werden
- Multimedial: Einbindung von Links, Dokumenten oder Videos



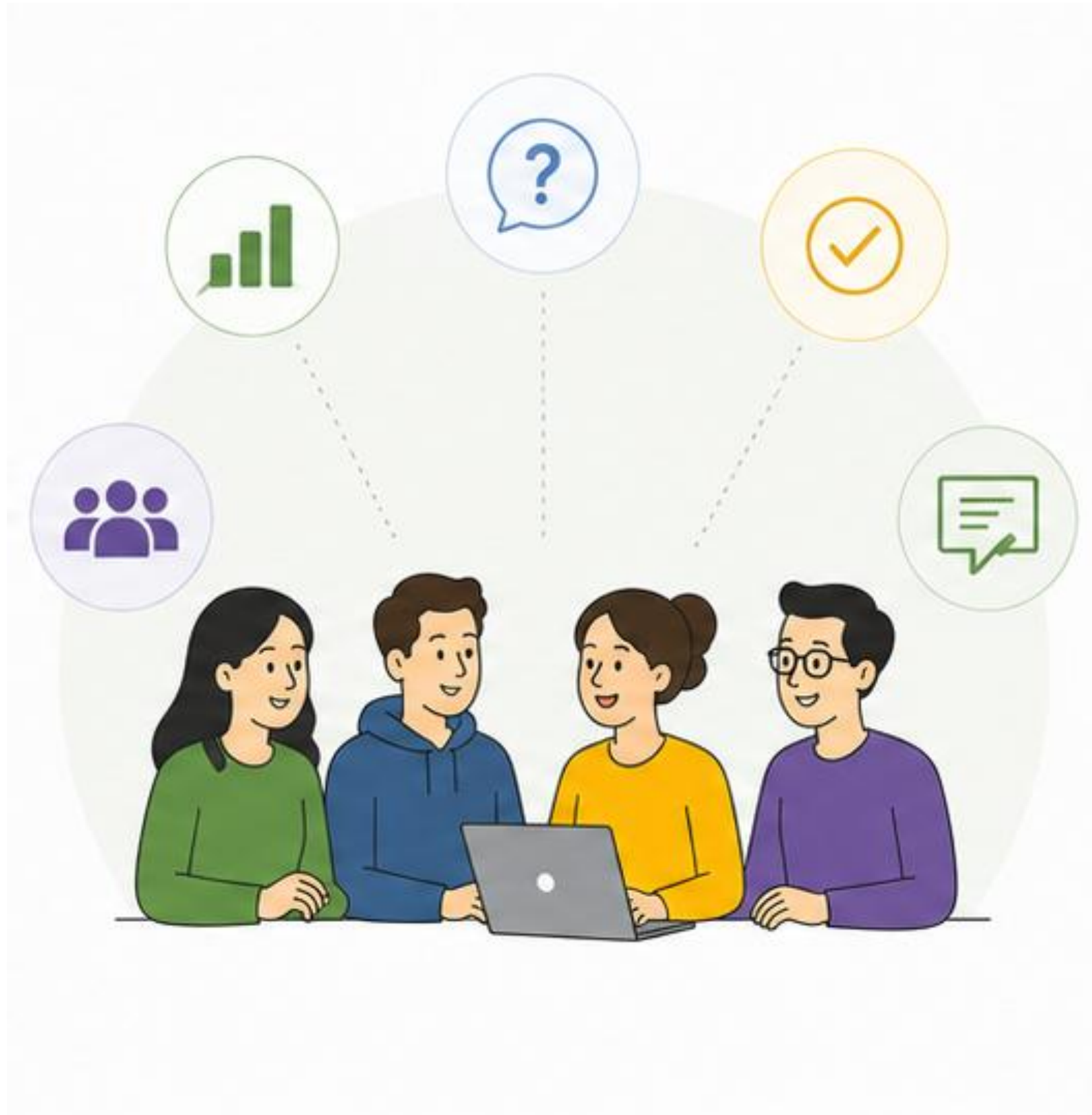
Strukturiert zusammenarbeiten: Whiteboards



Viele Perspektiven. Ein gemeinsames Ziel.
Gemeinsam Ideen sammeln und sichtbar machen.

- Gemeinsam Ideen sammeln, Inhalte visualisieren, Konzepte strukturieren
- Große Flexibilität in der Darstellung und Aufbereitung
- Multimedial: Einbindung von Links, Dokumenten oder Videos
- Geeignet für komplexere Aufgaben
→ ggf. Einführung für Teilnehmende

Was Sie mitnehmen sollten...



- Nicht das Tool zählt, sondern die lernförderliche Aktivität
- Tools können diese Lernprozesse unterstützen
- Achten Sie bei der Toolauswahl auf DSGVO-Konformität
- Sie müssen nicht alle Tools kennen und anwenden können
→ füllen Sie Ihren ganz persönlichen Methodenkoffer

Quellen



- Bernard, R. M., et al. (2009). A meta-analysis of three types of interaction treatments in distance education. *Review of Educational Research*, 79 (2).
- Chi, M. T. H., & Wylie, R. (2014). The ICAP framework: Linking cognitive engagement to active learning outcomes. *Educational Psychologist*, 49(4), 219–243.
- Dunlosky, J., et al. (2013). Improving students' learning with effective learning techniques. *Psychol Sci Public Interest*, 14(1):4-58.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3–4), 85–118.
- Quickstarter OL. (2020). Aktivieren – Empirische Evidenz zu Aktivierungsformaten in der Online-Lehre [Lehrmaterial]. CC BY-SA 4.0.



Sämtliche Grafiken in diesem Video wurden mit ChatGPT (GPT-5.5, OpenAI) generiert.



Von der Theorie zur Praxis

Was Aktivierung für Ihre spezifischen Weiterbildungsthemen bedeutet



Kaufmännische Weiterbildung



- kalkulieren
- entscheiden

Kaufmännische Weiterbildung



- kalkulieren
- entscheiden

Sprachkurs



- sprechen
- reagieren



Fachspezifische Aktivierung



Was braucht Ihr Fach?



Welche Denkleistung verlangt Ihr Fach eigentlich?

Anwenden? Vergleichen? Reflektieren?



Übungsbedarf

Wo brauchen Lernende besonders viel Praxis?

Überlegen Sie daher bei der Auswahl von Aktivierungen ...



- Was sollten Teilnehmenden in Ihrem Fach oder Ihrem Thema konkret können?
- Welche Aufgaben oder Lernaktivitäten können diese Fähigkeiten fördern?
- Was könnten passende Tools sein, um diese Lernprozesse zu unterstützen?

Quellen



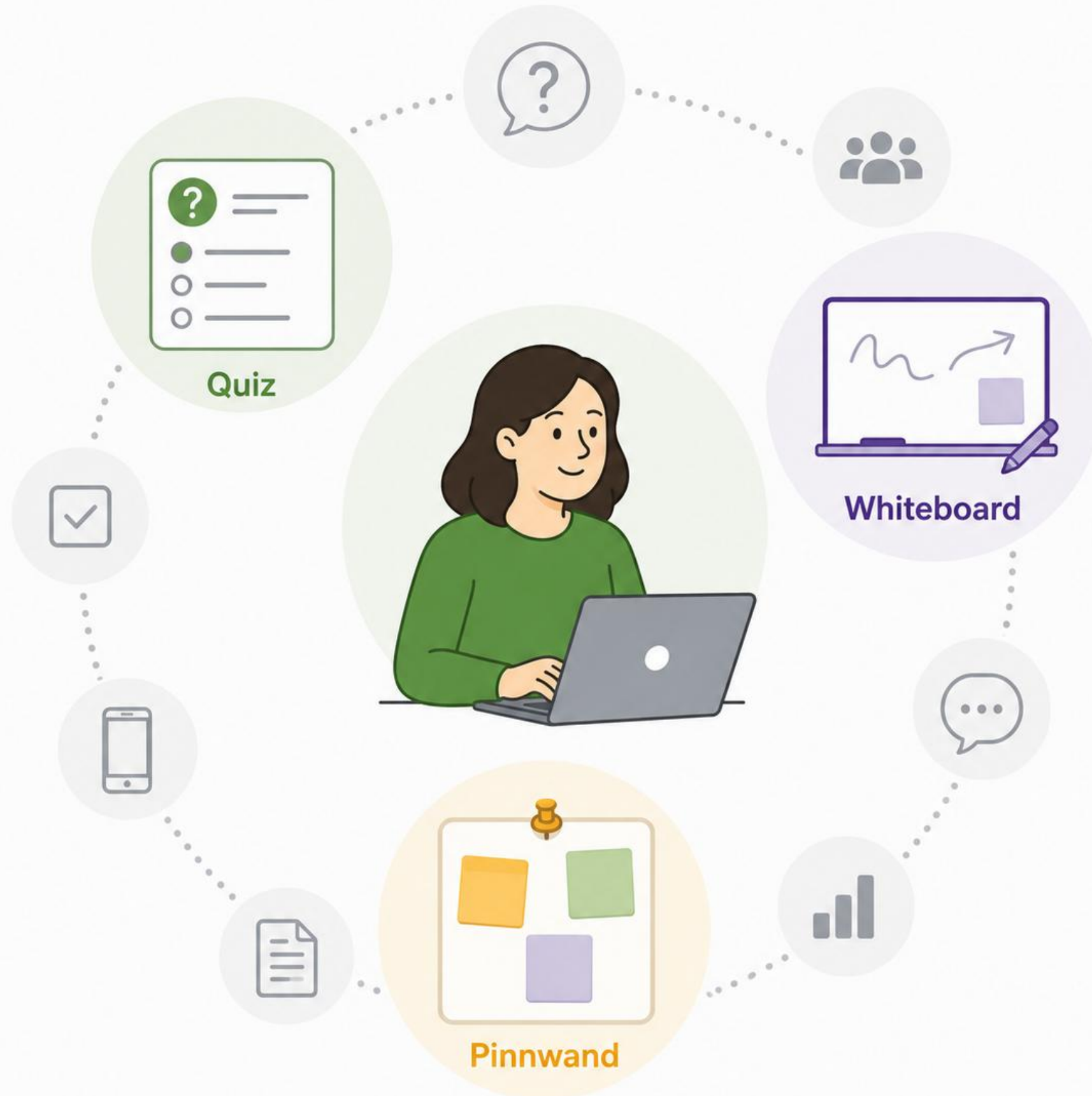
Sämtliche Grafiken in diesem Video wurden mit ChatGPT (GPT-5.5, OpenAI) generiert.



Aktivierende Lehre weiterdenken

Finden Sie den für Sie
passenden Weg

Sie müssen nicht alle Tools kennen!



Wie sollen Ihre Teilnehmenden lernen und aktiv werden?

Und welches Tool kann das sinnvoll unterstützen?

Was passt zu Ihnen und Ihrem Stil?



Idee

Starten Sie mit einer Idee,
nicht mit einem Tool.



Quiz



Gruppenarbeit



Fragen stellen

Didaktik



Whiteboard



Austausch

Lernaktivität

Quellen



Sämtliche Grafiken in diesem Video wurden mit ChatGPT (GPT-5.5, OpenAI) generiert.

Überblick aktivierende Tools

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über verschiedene aktivierende Tools. Es handelt sich hierbei um eine Auswahl.

Tool	Kategorie	DSGVO-konform	Aktivität	Ziel	Beispiel
Miro	Whiteboard	teilweise	gemeinsam visualisieren	Ideen strukturieren	Ablauf oder Prozess gemeinsam skizzieren
Conceptboard	Whiteboard	teilweise	gemeinsam arbeiten	Inhalte strukturieren	Fallbeispiel gemeinsam bearbeiten
TaskCards	Pinwand	ja	Ideen sammeln	Perspektiven sichtbar machen	Brainstorming zu einer Fragestellung
Padlet	Pinwand	nein	Ideen sammeln	Austausch fördern	Sammlung von Beispielen
Mentimeter	Umfragen/Abstimmung, Quiz	teilweise	Meinungen einholen, Wissen abfragen	Aktivierung, Einstieg	Live-Abfrage: „Wie schätzen Sie... ein?“
Oncoo	Kartenabfrage	ja	Beiträge sammeln	Beteiligung erhöhen	Stichworte zu einem Thema sammeln
FragJetzt	Fragen & Feedback	ja	Fragen stellen	Verständnis klären	Fragen während des Inputs sammeln und bewerten
TedMe	Fragen & Feedback, Umfragen, Quiz	ja	Fragenstelle, Meinungen einholen, Wissen abfragen	Verständnis klären	Fragen während des Inputs sammeln

Tool	Kategorie	DSGVO-konform	Aktivität	Ziel	Beispiel
Kahoot!	Quiz	größtenteils	Wissen abfragen	Wiederholung	Quiz zur Wiederholung von Inhalten
Wayground	Quiz	eher kritisch	Wissen überprüfen	Lernstand sichtbar machen	Selbsttest nach einer Einheit
H5P	Interaktive Inhalte	ja (bei eigener Installation)	Wissen anwenden	nachhaltiges Lernen	interaktive Videos, Quiz- oder Szenarioaufgabe
LearningApps	Interaktive Übungen	teilweise	üben	Inhalte festigen	Zuordnungsaufgabe
Flinga	Brainstorming	teilweise	Ideen sammeln	Kreativität fördern	spontane Ideensammlung
Etherpad (z. B. kitsPad , yopad)	Kollaboratives Schreiben	ja (bei EU-Hosting)	gemeinsam schreiben	Ergebnisse entwickeln	gemeinsames Protokoll oder Text
Edkimo	Feedback	ja	Rückmeldung geben	Reflexion fördern	Feedback am Ende einer Einheit
Trello	Organisation	eher kritisch	Aufgaben strukturieren	Überblick schaffen	Projektaufgaben sammeln
MindMeister	Mindmapping	eher kritisch	Zusammenhänge darstellen	Strukturieren	Mindmap zu einem Thema

Weiterführend schauen Sie doch mal hier:

„Tools für die Lehre“ – Präsentation der Universität Potsdam

<https://prezi.com/view/sAT3wwQCG1gCTEffLq8S/>

„Von der Notlösung zum starken Online-Kurs“ – Übersicht der Universität Potsdam

<https://padlet.com/sorost/von-der-notl-sung-zum-starken-online-kurs-6ar8533wrna5>

„Datensparsame Tools“ – Video von EBmooc

[Datensparsame Tools | iMooX.at](https://www.imoox.at/datensparsame-tools)

“Empfehlungen für Online-Tools” – Linkliste vom Bildungsserver berlin brandenburg

https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/online-lernen-tools?utm_source=chatgpt.com

Links zu Tools & Tutorials

Einen sehr guten Überblick über Tools bietet z.B. die Seite der TH Köln: <https://lehrpfade.th-koeln.de/>

Im Einzelnen für die hier vorgestellten Tools:

- Task Cards: <https://lehrpfade.th-koeln.de/taskcards/>
- Kahoot: <https://lehrpfade.th-koeln.de/kahoot/>
- Miro: <https://lehrpfade.th-koeln.de/miro/>
- FragJetzt: <https://lehrpfade.th-koeln.de/frag-jetzt/>
- Menitmeter: <https://lehrpfade.th-koeln.de/mentimeter/>