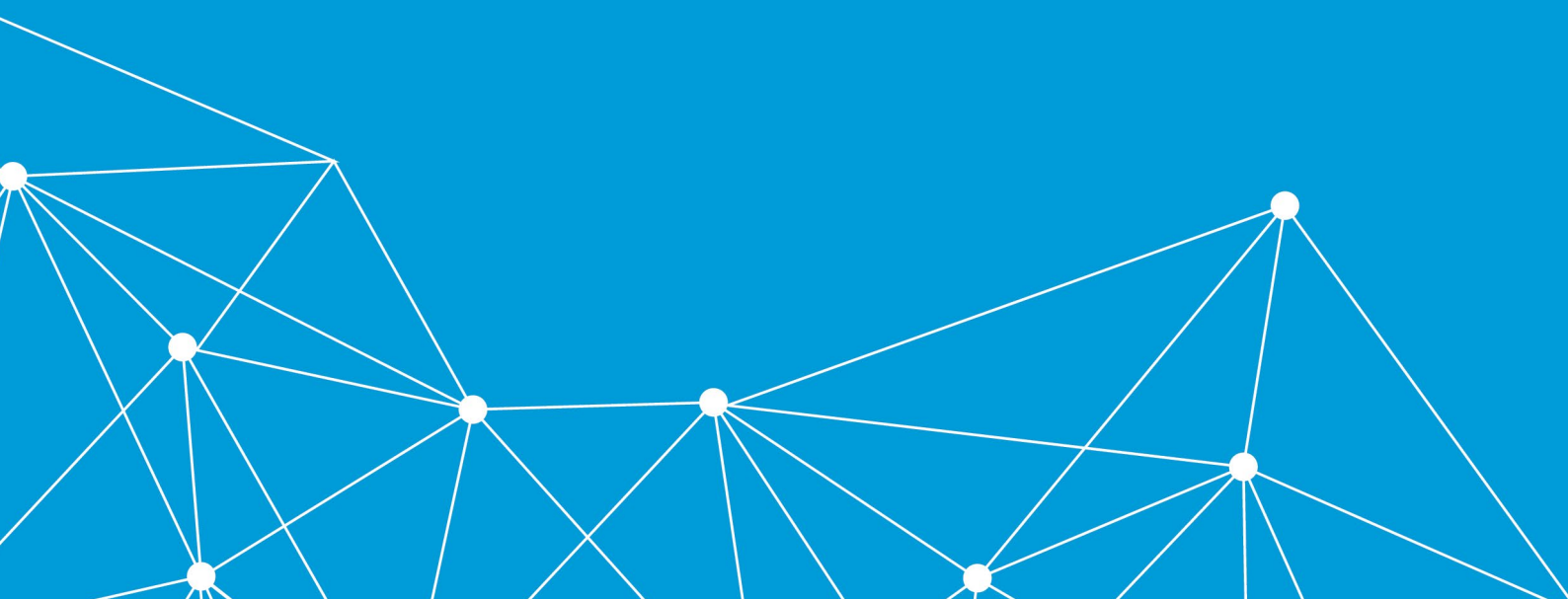


# Erfolgreich lernen im digitalen Lernraum

---

Hinweise und Tipps für Lehrpersonen zur methodisch-didaktischen Gestaltung von Aufstiegsfortbildungen





## Vorwort

Im Rahmen des InnoVET-Projekts ProNet Handwerk wurden zwei neue Fortbildungen entwickelt: der **Bachelor Professional für Energieeffizienz und digitales Bauprojektmanagement (EDiB)** sowie der **Geprüfte Berufsspezialist / die Geprüfte Berufsspezialistin für Building Information Modeling (BIM) im Handwerk**. Diese werden auf der Lernplattform eCampus Handwerk unter Einsatz innovativer Methoden und Medien durchgeführt.

Diese Handreichung enthält Hinweise und konkrete Tipps für die Dozierenden dieser Fortbildungen. Sie kann aber auch für andere Lehrpersonen von umfangreichen Fortbildungen von Interesse sein, die die Potenziale digitalgestützten Lernens bestmöglich nutzen möchten.





## 1. Rahmenbedingungen der Durchführung

### 1.1 Die neuen Aufstiegsfortbildungen

Energiewende und Digitalisierung bieten große Chancen für Handwerksbetriebe im Baugewerbe. Dies setzt oftmals die Weiterentwicklung bestimmter Kompetenzen und eine intensivere Zusammenarbeit unterschiedlicher Gewerke voraus. Der im Rahmen von ProNet Handwerk neu entwickelte **Bachelor Professional für Energieeffizienz und digitales Bauprojektmanagement (EDiB)** befähigt die Teilnehmenden, gewerkeübergreifende Projekte zur Modernisierung von (Wohn-)Gebäuden im Bestand zu leiten sowie in Zusammenarbeit mit den spezialisierten Gewerken Maßnahmen für energieeffizientes, nachhaltiges Bauen und Modernisieren zu planen und umzusetzen. Dazu können sie die Methode *Building Information Modeling (BIM)* sowie weitere Projektmanagementmethoden einsetzen. Die Teilnehmenden lernen außerdem, Kund\*innen zu Energieeffizienzmaßnahmen zu beraten, Strategien für ein digitalgestütztes Kundenmanagement sowie neue Dienstleistungen und Geschäftsmodelle zu entwickeln.

Bei der Fortbildung **Geprüfter Berufsspezialist / Geprüfte Berufsspezialistin BIM im Handwerk** liegt der Fokus auf *Building Information Modeling (BIM)*, einer kooperativen Methode für digitales Bauen. Sie ermöglicht die vernetzte und transparente Zusammenarbeit aller am Bauprojekt Beteiligten, von der Planung bis zur Ausführung und darüber hinaus. Die Teilnehmenden werden befähigt, BIM in Bauprojekten einzusetzen. Sie werden außerdem in die Lage versetzt, die BIM-Methode im eigenen Betrieb einzuführen und zu etablieren und hierfür die damit einhergehenden innerbetrieblichen Veränderungsprozesse zu begleiten. Eine erfolgreich absolvierte Prüfung kann auf den Bachelor Professional EDiB angerechnet werden.

Fortbildungsziel	Bachelor Professional	Gepr. Berufsspezialist/in
Fortbildungsstufe	2	1
DQR-Niveau	6	5
Lernumfang	1.200 Std.	400 Std.

**Voraussetzung für die Teilnahme** ist bei beiden Fortbildungen entweder eine erfolgreich abgelegte Gesellenprüfung in einem drei- oder dreieinhalbjährigen anerkannten Ausbildungsberuf im Bauhaupt- oder Baunebengewerbe oder eine Studienleistung im Umfang von mindestens 90 Leistungspunkten in einem ingenieurwissenschaftlichen Studium (z. B. in der Fachrichtung Elektrotechnik oder Bauingenieurwesen) in Kombination mit einer mindestens zweijährigen Berufspraxis.





## 1.2 Besonderheit: der gewerkeübergreifende Ansatz

Idealerweise wird ein Kurs von Personen unterschiedlicher Gewerke besucht. Die Teilnehmenden können und sollen mit- und voneinander lernen: sich mit der Fachsprache anderer Gewerke vertraut machen, Verständnis für die fachlichen Anforderungen der anderen Gewerke entwickeln, Wissen über Schnittstellen und kritische Punkte erwerben sowie Rollen, Zuständigkeiten und Verantwortlichkeiten auf der Baustelle thematisieren.

Durch die Arbeit an gemeinsamen Aufgaben und Projekten können sie Erfahrungen in der Zusammenarbeit sammeln, diese reflektieren, den Mehrwert konstruktiver Zusammenarbeit direkt erleben und so insgesamt ihre Kommunikations- und Kooperationskompetenzen ausbauen.

## 1.3 Lernen im Blended-Learning-Format

Die neuen Fortbildungen sind als berufsbegleitende Bildungsangebote im Blended-Learning-Format mit hohem Anteil an Online-Lernen konzipiert. Virtuell-synchroner Onlineunterricht bzw. Präsenzunterricht und Selbstlernphasen ergänzen einander. Unter Selbstlernen wird das selbstständige/selbstorganisierte Lernen verstanden, das unter Nutzung der Online-Lernplattform „eCampus Handwerk“ stattfindet und bei dem der Lernprozess von den Dozierenden aktiv gesteuert sowie der Lernfortschritt regelmäßig kontrolliert wird.

Am Beispiel der Planung für einen exemplarischen Durchlauf der Fortbildungen ist ersichtlich, wie die Unterrichtsstunden auf die Lernformen verteilt sein können:

Lernform	Virtuell-synchroner Onlineunterricht	Präsenzunterricht	Selbstlernphasen
<b>Ort</b>	Virtuelles Klassenzimmer auf der Lernplattform eCampus Handwerk	An der für das jeweilige Modul verantwortlichen Handwerkskammer	Individuell, flexibel
<b>Zeit</b>	2-mal pro Woche: dienstags, 18:30–20:15 Uhr, und freitags, 14–19 Uhr/ insgesamt 8 UStd. pro Woche	1 Termin pro Modul (+ 1 Termin pro Modul für Prüfung vor Ort)	Individuell, flexibel
<b>Gesamtumfang</b>	Bachelor Professional EDiB (BA): 720 UStd., Gepr. Berufsspezialist/in (BS): 180 UStd.		BA: 480 UStd./ BS: 120 UStd.
<b>Verhältnis</b>	60 %		40 %



## 2. Erfolgreich lernen im digitalen Lernraum

### 2.1 Die Bedeutung der Lernplattform

Die Fortbildungen finden auf dem eCampus Handwerk statt, einer digitalen Lernplattform, die sich durch eine hohe Benutzerfreundlichkeit und vielfältige Möglichkeiten zur didaktischen Gestaltung auszeichnet.



Abb. 1: Überblick über die im eCampus Handwerk enthaltenen Elemente

#### Lernorganisation

Die Oberfläche und Navigation sind benutzerfreundlich. Das persönliche Dashboard unterstützt die Lernorganisation: Dort erscheinen ein Stundenplan, eine Zeitleiste mit den anstehenden Aufgaben sowie eine Übersicht der eigenen Kurse. Zu jedem Handlungsbereich wurde ein Kurs auf dem eCampus Handwerk eingerichtet.

#### Lerninhalte

Es wurden vielfältige Lernmedien für die Fortbildungen erstellt und in die Kurse eingebunden. Diese können noch um Lernmedien der Dozierenden erweitert werden. Die Art und Anzahl der Lernmedien variieren in den Kursen zu den jeweiligen Modulen. Zu den Lernmedien zählen solche, die zur Vor- oder Nachbereitung der Lerneinheiten oder direkt im virtuellen Klassenzimmer eingesetzt werden können: Übungsaufgaben, Web-based Trainings (WBTs) und Erklärvideos sowie mit dem Autorentool H5P erstellte Übungen und Quiz. Für

manche Module stehen außerdem auch aufwändig produzierte und innovative Lernmedien zur Verfügung: ein auf das Handwerk zugeschnittenes BIM-Schulungsmodell im BIM-Modul, eine virtuelle Technikzentrale sowie Erklärvideos im Modul „Energietechnische Anlagen“, ein Escape-Room zum Thema Netzwerksicherheit im Modul „Smarte Systeme und Gebäudemonitoring“ sowie Video-Interviews mit Best-Practice-Betrieben im Modul „Digitales Kundenmanagement“. Auf dem eCampus Handwerk wurde auch ein Gamification-Element integriert: Mithilfe der Quiz-App Mooduell können Sie Quizfragen zur Wissensüberprüfung erstellen und die Teilnehmenden gegeneinander antreten lassen.

### **Kommunikation**

Die Kommunikationstools stehen den Teilnehmenden auf dem eCampus Handwerk direkt zur Verfügung: Das Videokonferenzsystem BigBlueButton (BBB) wurde als virtuelles Klassenzimmer direkt in die Plattform integriert. Aufgrund seiner umfangreicheren Funktionen wurde der Rocket.Chat anstelle des Moodle-Chats in die Lernplattform eingebunden. Im Rocket.Chat ist auch der direkte Austausch per Video-Telefonie über die Software Jitsi möglich. Dozierende können für den Kurs einen oder mehrere Kurskanäle im Rocket.Chat anlegen, in denen sie mit ihren Teilnehmenden kommunizieren können. Teilnehmende können sich auch Direktnachrichten schicken. Im Sinne einer hohen Benutzungsfreundlichkeit ermöglicht das Zentrale Log-in-System, dass die Teilnehmenden mit ihren Log-in-Daten des eCampus Handwerk auch in allen anderen damit verknüpften Systemen, z. B. dem Rocket.Chat, automatisch eingeloggt sind (Single-Sign-on).

### **Kollaboration**

Um das kooperative und kollaborative Lernen bestmöglich zu unterstützen, stehen den Lernenden auf dem eCampus Handwerk weitere Werkzeuge für das gemeinsame Arbeiten zur Verfügung. So können im Unterricht und in Selbstlernphasen ein Whiteboard und zum Sammeln von Informationen sowohl eine digitale Pinnwand als auch ein Multimedia-Board eingesetzt werden. Bei letzterem ist neben Text auch das Einbinden von Bildern, Videos, Audios und Links möglich. Es besteht außerdem die Möglichkeit, gemeinsam an einem PDF-Dokument zu arbeiten und eine PDF-Kommentierung zu hinterlassen. Zudem können die Aktivitäten „Wiki“ zum gemeinsamen Sammeln von Informationen, „Forum“ zum Austausch und „Feedback“ zur Evaluation von Unterrichtseinheiten eingesetzt werden.

### **Hilfebereich**

Der umfangreiche Hilfebereich unterstützt sowohl Teilnehmende als auch Dozierende im Umgang mit dem eCampus Handwerk. Er enthält Videotutorials, Klickanleitungen und FAQs sowie die Möglichkeit, Supportanfragen zu stellen.



## 2.2 Motivationsfördernde Faktoren

Die methodisch-didaktische Ausgestaltung der Fortbildungen basiert auf der Annahme, dass die Zielgruppe mediengestütztes und selbstgesteuertes Lernen wenig gewohnt ist. Auch angesichts der langen Dauer der Fortbildungen war deshalb die zentrale Frage: Was hilft den Lernenden, motiviert bis zum Ende dabeizubleiben und erfolgreich zu lernen?

1. **eCampus Handwerk:** Die Lernplattform bietet den Lernenden einen leichten Einstieg in das Online-Lernen. Sie finden dort alles, was sie zum Lernen brauchen. Die einfache Navigation und der übersichtliche Aufbau helfen ihnen dabei, den Überblick über die Lerninhalte und Aufgaben zu behalten. Die Lernplattform, die auch grafisch ansprechend gestaltet ist, soll für die Lernenden ein lebendiger Lernort sein, an dem sie sich gerne aufhalten.
2. **Lernmedien/-methoden:** Die vielfältigen Lernmedien und der Mix an Methoden sollen helfen, das Interesse an den Lerninhalten und die Lernmotivation zu erhöhen und diese über die lange Kursdauer hinweg aufrechtzuerhalten. Hierbei spielt u. a. eine Rolle, dass
  - die Lerninhalte didaktisch reduziert, gut aufbereitet und praxisrelevant sind,
  - die Lernziele so formuliert sind, dass sie greifbar sind und klar wird, warum es sich lohnt, die Lernziele zu erreichen,
  - die eingesetzten Medien und Methoden zielführend sind und für Abwechslung sorgen,
  - die Lernenden neues Wissen mit vorhandenem Wissen verknüpfen können sowie
  - der Transfer des Gelernten gefördert wird.
3. **Kooperation und Kollaboration:** Das Lernen zusammen mit anderen und das Arbeiten an gemeinsamen Aufgaben kann eine große, motivierende Wirkung haben. Nach dem Motto „gemeinsam statt einsam“ können sich die Lernenden gegenseitig Hilfestellung geben. Der Austausch ist durch die zur Verfügung stehenden Tools auf dem eCampus Handwerk unkompliziert möglich.
4. **Lernbegleitung:** Mit einer engen Lernbegleitung kann verhindert werden, dass die Lernenden sich verloren und alleingelassen fühlen, und einer möglichen Überforderung entgegengewirkt werden. Die Lernenden erhalten Orientierung sowie Unterstützung bei ihrem individuellen Lernprozess und bei der Reflexion ihres Lernverhaltens.

## 2.3 Die Rolle der Lehrperson

Einer konstruktivistischen Lerntheorie folgend ist Wissen an sich nicht vermittelbar, sondern kann nur individuell selbst konstruiert werden. Die Aufgabe der Lehrperson besteht also weniger darin, zu „lehren“, als vielmehr darin, Lernsituationen zu gestalten, Lernaufgaben vorzubereiten und einen Lernprozess in Gang zu bringen. Ihr Wissen bringt die Lehrperson natürlich dennoch ein, in Form eines fachlichen Inputs, durch Hilfestellungen und Feedback, durch die Erstellung geeigneter Lernmedien oder dadurch, dass sie Arbeitsergebnisse der Teilnehmenden strukturiert zusammenführt und in einen größeren Zusammenhang einordnet. Die aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten kann durch die Auswahl geeigneter Methoden unterstützt werden.



Kurz gefasst: Die Lehrperson trägt die Verantwortung dafür, dass und wie gelernt wird, die Verantwortung für den eigenen Lernprozess hingegen tragen die Lernenden selbst.

Die Rolle der Lehrperson verändert sich – weg von der Stoff- und Wissensvermittlung hin zur Person, die moderiert und das Lernen begleitet (vgl. ZWH 2020, S. 52). Anhand des Beispiels einer dreistündigen Unterrichtseinheit im virtuellen Klassenzimmer soll skizziert werden, wie Moderation und Lernbegleitung aussehen können.

Phase	Rolle der Lehrperson
<b>Hinführung</b>	Die Lehrperson begrüßt die Teilnehmenden (TN) mit etwas Small Talk. Dann geht's los. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrperson weckt Aufmerksamkeit für das Thema (z. B. durch eine Anekdote, ein Praxisbeispiel oder ein Video).</li> <li>• Sie bezieht die TN ein, indem an deren Vorwissen angeknüpft wird, z. B. durch offene Fragen zu bisherigen Erfahrungen zum Thema.</li> </ul>
<b>Input</b>	Die Lehrperson gibt fachlichen Input zum Thema und regt Nachfragen und Diskussion an.
<b>Gruppenarbeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrperson erklärt den TN die Aufgabenstellung und entlässt sie in die Kleingruppenräume.</li> <li>• Sie betritt die Kleingruppenräume, beobachtet und gibt nur bei Bedarf Anregungen und Tipps.</li> </ul>
<b>Plenum</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrperson moderiert die Vorstellung der Ergebnisse im Plenum,</li> <li>• ergänzt oder korrigiert das Gesagte bei Bedarf und</li> <li>• regt eine Diskussion an.</li> </ul>
<b>Ergebnissicherung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Lehrperson fasst die Ergebnisse zusammen und klärt offene Fragen.</li> <li>• Sie stellt Zusammenhänge her, z. B. zum Oberthema oder zwischen den Ergebnissen der verschiedenen Kleingruppen.</li> </ul>

Tabelle 2: Beispiel für den Ablauf einer dreistündigen Unterrichtseinheit

Die Lehrperson kann dabei helfen, eine Lernkultur zu etablieren, die durch Aktivität, Kooperation und Kollaboration sowie durch Eigenverantwortung und Selbstorganisation der Lernenden geprägt ist. Eine konkrete Möglichkeit zur Umsetzung dieser Zielvorstellung zeigt das folgende Beispiel.



Handlungsbereich: Digitales Kundenmanagement Lerneinheit: Digitale Werkzeuge für die Kundenkommunikation Wochenthema: Website		
Zeit/Ort: Dienstag, 18.30–20.15 Uhr (2 UE) – virtuelles Klassenzimmer		
Lerninhalt	1 Lehr-/Lernform – Sozialform	Eingesetzte Medien und Tools
<b>Einführung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen und Vorteile einer Website</li> <li>• Überblick zu Aufbau, Funktionen und Content</li> </ul>	<b>Dozierendenvortrag</b> zur Einführung in das Thema, dabei Aktivierung des Vorwissens  <b>Arbeitsauftrag für alle:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eintragung von Fachbegriffen in das Glossar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentationsfolien</li> <li>• Praxisbeispiele aus www</li> <li>• Brainstorming auf Whiteboard</li> <li>• Kurs-Glossar auf Lernplattform</li> <li>• Handout zum Ausfüllen</li> </ul>
Zeit/Ort: Selbstlernphase (ca. 2 UE) unter Nutzung des eCampus Handwerk 3		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestaltung einer kundenorientierten Website</li> </ul>	<b>Arbeitsaufträge/Einzelarbeit:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>4 • Best-Practice-Beispiel aus einem Handwerksbetrieb ansehen / Erkenntnisse aus dem Video sammeln</li> <li>5 • Analyse der eigenen betrieblichen Website (Verbesserungsmöglichkeiten ableiten, Einführung einer neuen Funktion überlegen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praxisvideo</li> <li>• Pinnwand für die Sammlung der Arbeitsergebnisse</li> <li>• Aktivität Aufgabe (Abgabe als Word- oder PDF-Dokument), individuelle Rückmeldung des/der Dozierenden</li> </ul>
Zeit/Ort: Freitag, 14–17 Uhr (4 UE) – virtuelles Klassenzimmer		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Content für die Website erstellen</li> <li>• Rechtliche Aspekte</li> <li>• Administration und Pflege einer Website</li> <li>• Zusammenfassung aller relevanten Aspekte</li> </ul>	<b>Dozierendenvortrag</b>  <b>Arbeitsaufträge</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>6 • Einzelarbeit: Erstellen einer Checkliste „Eigenschaften einer kundenorientierten Website“</li> <li>• Partnerarbeit: Vergleich der Checklisten und ggf. Überarbeitung</li> <li>• Plenum: Präsentation der erarbeiteten Checklisten</li> <li>• Feedback, Zusammenfassung und Abschluss der Lerneinheit durch Dozierende*n</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentationsfolien</li> <li>• Ausfüllbare PDF-Datei für Checkliste</li> </ul>

Tabelle 1: Beispiel für den Ablauf einer Fortbildungswoche

1. Instruktion und Aktivierung ergänzen sich.
2. Die Teilnehmenden (TN) erschließen sich den Lernstoff aktiv im Rahmen von Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit.
3. Recherche und Vertiefung wird in die Selbstlernphase gelegt.
4. Authentische Beispiele verdeutlichen die Praxisrelevanz der Lerninhalte und motivieren zum Praxistransfer des Gelernten in den eigenen Betrieb.
5. Die TN stellen den Bezug zur eigenen betrieblichen Praxis her und entscheiden, womit sie sich vertieft beschäftigen wollen.
6. Am Ende der Lerneinheit steht mit der Checkliste ein konkretes Ergebnis/Produkt, das von den TN weiter verwertet werden kann und den Transfer des Gelernten in die Praxis unterstützt.

## 3. Praxistipps

### 3.1 Hinweise und Tipps für mehr Aktivität im virtuellen Klassenzimmer

Passives Verhalten ist im virtuellen Klassenzimmer ein häufig auftretendes Problem. Selbst dann, wenn man es mit Lernenden zu tun hat, die – wie in unserem Fall – freiwillig an einer Fortbildung teilnehmen und grundsätzlich interessiert und motiviert sein sollten, denn schließlich ist die Teilnahme mit einem beträchtlichen zeitlichen und finanziellen Aufwand verbunden. Mangelnde Beteiligung kann viele Gründe haben. Sie kann in den Teilnehmenden selbst, im Lernangebot, in der Lerngruppe bzw. Gruppendynamik oder auch in der Lehrperson begründet sein. Selbstredend muss eine Fortbildung im digitalen Raum technisch und organisatorisch gut vorbereitet sein und die Teilnehmenden über eine geeignete technische Ausstattung verfügen, damit sie sich problemlos mit Bild und Ton am Kursgeschehen beteiligen können.

#### Mögliche Gründe für mangelnde Beteiligung – eine Auswahl:

##### Teilnehmende

- Sie haben „keinen Kopf dafür“ – sind gedanklich noch im Job oder bei der Familie.
- Sie fühlen sich technisch oder inhaltlich überfordert.
- Sie sind unzureichend vorbereitet, weil ihnen die Zeit aufgrund anderer Verpflichtungen fehlte oder sie ihre Freizeit nicht opfern möchten.
- Sie haben Hemmungen, sich mündlich zu äußern.

##### Lernangebot

- Die Teilnehmenden empfinden die Lerninhalte nicht als persönlich relevant.
- Es werden die immer gleichen Methoden eingesetzt, sodass der Unterricht als eintönig wahrgenommen wird.
- Die Teilnehmenden fühlen sich von der Fülle der Informationen erschlagen.
- Es fehlt eine eindeutige Aufgabenstellung.

### **Lerngruppe/Gruppendynamik**

- Es fehlen Maßnahmen für einen guten Einstieg als Gruppe.
- Es fehlen Regeln und Vereinbarungen, die für ein konstruktives Arbeitsklima sorgen.
- Vielredner\*innen dominieren das Geschehen.

### **Lehrperson**

- Es sind in der methodisch-didaktischen Gestaltung zu wenige Möglichkeiten für Beteiligung enthalten.
- Es fehlt eine Gesprächstechnik, die dazu motiviert, Erfahrungen und Gedanken zu äußern.
- Es wird zu wenig auf die Beiträge der Teilnehmenden eingegangen.
- Der Kommunikationsstil der Lehrperson wirkt einschüchternd.

## **5 Tipps für mehr Aktivität im virtuellen Klassenzimmer**

### **1. Vorab Kontakt zu den Teilnehmenden aufnehmen**

Nehmen Sie nach Möglichkeit schon vor Kursbeginn mit den Teilnehmenden Kontakt auf. Sie können sich als zukünftige Kursleitung vorstellen und durch eine Abfrage zu den Vorkenntnissen, Erwartungen, Motiven und dem Zeitbudget mehr über die Teilnehmenden erfahren. Die Teilnehmenden werden diese Vorarbeit zu schätzen wissen und Sie können sich besser darauf einstellen, mit wem sie es im Kurs zu tun haben werden. Es wird Ihnen dann auch einfacher fallen, Wege zu finden, an das Vorwissen der Teilnehmenden anzuknüpfen und sie einzubeziehen.

### **2. Eine gute Arbeitsgrundlage schaffen**

Sprechen Sie mit den Teilnehmenden darüber, mit welchen Erwartungen sie an der Fortbildung teilnehmen. Legen Sie auch dar, welche Erwartungen Sie haben und wie Sie Ihre Rolle sehen. Was vermutlich immer gilt, besonders aber bei sehr zeitintensiven und abschlussorientierten Fortbildungen: Alle wollen ihre Zeit gut investiert sehen. Daher ist es auch im Interesse aller, gute Rahmenbedingungen für das gemeinsame Arbeiten zu schaffen und hierfür einige Regeln zu formulieren. Diese Regeln beziehen sich u. a. darauf, wie man im virtuellen Klassenzimmer miteinander umgehen und kommunizieren möchte (z. B. pünktlich erscheinen, störende Hintergrundgeräusche vermeiden, Kamera einschalten, Netiquette beachten). Fragen Sie sich auch, was Sie noch zusätzlich tun können, damit ein gutes Arbeitsklima in der Gruppe entsteht.

### **3. Wechsel in den Lernmodus erleichtern**

Bei berufsbegleitenden Fortbildungen fällt es den Teilnehmenden nicht immer leicht, sich sofort – ab Eintritt ins Klassenzimmer – auf den Unterricht zu fokussieren und alles andere auszublenden. Eine Aktivität am Anfang einer Sitzung kann den Wechsel von der Sphäre Beruf oder Familie in die Sphäre Lernen erleichtern und dazu motivieren, auch nach einem vielleicht anstrengenden Arbeitstag die Kräfte zu mobilisieren, die für eine aktive Beteiligung notwendig sind. Informieren Sie die Teilnehmenden schon vorab, was sie beim nächsten Termin erwartet und was ggf. ihrerseits vorzubereiten ist.



#### **4. Beteiligungsmöglichkeiten schaffen**

Voraussetzung für aktive Beteiligung ist, dass es ausreichend Gelegenheit dazu gibt. Begrenzen Sie Ihre Redezeit. Planen Sie umgekehrt genügend Zeit für den Austausch und die Fragen der Teilnehmenden ein. Beziehen Sie die Teilnehmenden mit ihrer Expertise und ihren Erfahrungen ein. Nutzen Sie die vorhandenen Kollaborationstools, um z. B. an einem Whiteboard Ideen und Meinungen zu sammeln. Geben Sie Verantwortung an die Gruppe ab, indem Sie Aufgaben verteilen. So kann z. B. jemand darauf achten, dass vereinbarte Redezeitbegrenzungen oder Pausen eingehalten werden, und jemand anderes den Chat im Auge behalten, damit Fragen oder Beiträge nicht untergehen.

#### **5. Abwechslung bieten**

Sorgen Sie mit einem Mix an Methoden und Medien für Abwechslung. Finden Sie heraus, welche Methoden besonders gut bei den Teilnehmenden ankommen. Gleichzeitig gilt: Auch Methoden, die sich bewährt haben, sollten nicht zu oft eingesetzt werden. Wenn es um die Bearbeitung von Aufgaben geht, so kann dies in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen. Es wäre anstrengend, durchgängig aktiv zu sein. Planen Sie also auch Phasen ein, in denen Teilnehmende „nur“ zuhören oder sich Medien anschauen können.

#### **Zum Abschluss**

Mangelnde Beteiligung kann viele Gründe haben. Sie kann in den Teilnehmenden selbst, im Lernangebot, in der Lerngruppe bzw. Gruppendynamik oder auch in der Lehrperson begründet sein. Es können auch mehrere Faktoren zusammenkommen. Auf Ihr Verhalten als Lehrperson und auf das Lernangebot haben Sie direkten Einfluss, reflektieren Sie also nach einer Sitzung, was gut gelaufen ist und wo Sie womöglich nachbessern können. Sollten die von Ihnen getroffenen Maßnahmen nicht fruchten und die passive Haltung einzelner Teilnehmenden auffällig werden oder sich negativ auf den Lernprozess der betreffenden Person oder die Lerngruppe auswirken, so versuchen Sie, den Ursachen dafür auf den Grund zu gehen.

### **5 Tipps für gelingende virtuelle Gruppenarbeit**

#### **1. Regeln für die Gruppenarbeit aufstellen**

Gruppenarbeit erfordert Regeln für die Zusammenarbeit. Stellen Sie diese gemeinsam mit den Teilnehmenden auf. Mit Regeln lassen sich viele Konflikte vermeiden.

#### **2. An die Gruppenarbeit heranführen**

Gruppenarbeit muss gelernt werden. Leiten Sie daher die Kooperation mit zunächst einfacheren Aufgaben ein, nach und nach können Sie dann komplexere Aufgaben stellen. Vor allem Teilnehmende, die berufsbegleitend lernen, empfinden eventuell den Koordinations- und Zeitaufwand als zu hoch. Tatsächlich ist die Gruppenkoordination, die eine Aufgabenverteilung sowie verbindliche zeitliche und inhaltliche Absprachen zum Ziel hat, eine anspruchsvolle Aufgabe, die vor allem Ungeübte überfordern kann. Des Weiteren kann der Mangel an direkter sozialer Präsenz dazu führen, dass sich Teilnehmende einer virtuellen Lerngruppe weniger verbunden fühlen als Teilnehmende einer Präsenzlerngruppe. Sie sind dann unter Umständen weniger bereit Verantwortung zu übernehmen und sich zum Wohle der Gruppe anzustrengen,



auch „bestehen weniger Hemmungen, von Gruppenergebnissen zu profitieren, ohne sich in der Gruppenarbeit zu engagieren“ (Arnold u. a. 2018, S. 294).

### **3. Gruppenaufgabe: eindeutig, überschaubar und mit überprüfbarem Ergebnis**

Formulieren Sie die Gruppenaufgaben klar und eindeutig. Die Teilnehmenden müssen wissen, was bis wann zu tun ist. Die Aufgabenstellung sollte keinen Raum für Interpretationen lassen. Außerdem sollte sie nicht zu umfangreich sein, sondern als machbar wahrgenommen werden. Gestalten Sie die Aufgabe so, dass die Lerngruppe auf ein Ergebnis hinarbeiten kann, das sie präsentiert oder einreicht und zu dem sie dann auch ein Feedback erhält. Und nicht zuletzt sollte die gemeinsame Aufgabenbearbeitung einen Mehrwert versprechen.

*„Besonders wichtig für das kooperative Lernen im virtuellen Bildungsraum ist die gemeinsame Aufgabenstellung, nicht nur aus didaktischen Gründen, sondern auch weil Gruppen, die sich über eine gemeinsame Aufgabe definieren, in der Regel einen besseren Zusammenhalt aufweisen, sich einander stärker verpflichtet fühlen und damit besser zusammenarbeiten.“  
(Arnold u. a. 2018, S. 293)*

### **4. Lerngruppe begleiten**

Begleiten Sie die Gruppenprozesse und greifen Sie bei Bedarf steuernd ein. Gruppenarbeiten profitieren von einer klaren Aufgaben- und Rollenverteilung. Die Gruppenmitglieder müssen sich zu einem frühen Zeitpunkt darüber verständigen und verbindlich festlegen, wie sie die Gruppenaufgabe bearbeiten und untereinander aufteilen wollen und wer ggf. noch welche zusätzliche Rolle übernimmt. Entscheiden Sie als Dozierende\*r, welche Angaben Sie diesbezüglich schon in der Aufgabenstellung machen möchten. Regen Sie auch eine Reflexion des Kooperationsprozesses an.

Es sind verschiedene Rollen für die Teilnehmenden in der Gruppe denkbar: „Zeitwächter“ achten darauf, dass die Zeitvorgabe eingehalten wird, „Themenwächter“ darauf, dass die Gruppe beim Thema bleibt; „Berichterstatter“ präsentieren die Gruppenergebnisse im Plenum; „Schriftführer“ dokumentieren die Diskussionsbeiträge und Arbeitsergebnisse; „Beobachter“ können den Gruppenprozess beobachten und dazu Notizen machen.

Im Fall von Konflikten in der Gruppe, die ein erfolgreiches Bearbeiten der Aufgabe gefährden, ist ein Eingreifen und evtl. eine neue Zusammensetzung der Gruppen notwendig.

### **5. Aufgabe auswerten und der Gruppe ein Feedback geben**

Die Teilnehmenden wollen und erwarten in der Regel, dass das Arbeitsergebnis ihrer Gruppe von den Dozierenden ausgewertet wird, sie ein Feedback erhalten und ggf. auch auf Fehler hingewiesen werden. Bei Ihrem Feedback sollte nicht die Einzelleistung, sondern die Gruppenleistung im Vordergrund stehen.

Beispiel: Aufgabenstellung aus dem Bachelor Professional EDiB, Modul „Digitales Kundenmanagement“

#### **Aufgabenstellung**

Analysieren der Website eines Handwerksbetriebs im Hinblick auf die Kundenkommunikation

#### **Arbeitsschritte**

Wählen Sie in Absprache mit dem\*der Dozierenden eine Website aus, die Sie analysieren möchten. Finden Sie sich mit Ihrer Gruppe virtuell über den [Chat](#) in einem Videoanruf zusammen. Diskutieren Sie gemeinsam folgende Fragestellungen:

1. Präsentiert die Website die Produkte und Dienstleistungen des Betriebs? Sind diese auch für fachfremde Personen gut verständlich?
2. Besteht für Kund\*innen die Möglichkeit der Kontaktaufnahme?
3. Könnte man weitere Funktionen zur Kundenkommunikation einbinden (z. B. Chat)?
4. Was fällt Ihnen positiv auf? Wo gibt es Ihrer Meinung nach Verbesserungspotenziale?

Halten Sie Ihre Ergebnisse schriftlich fest.

Speichern Sie Ihre Ergebnisse im PDF-Format ab und laden Sie diese unter dem Button „[Abgabe hinzufügen](#)“ bis zum xx.xx hoch.

### 3.3 Tipps für die Lernbegleitung auf dem eCampus Handwerk

Nutzen Sie die Potenziale, die das Lernmanagementsystem für erfolgreiches Lernen zu bieten hat. Der eCampus Handwerk kann viel mehr, als nur Ablage für Dateien und Einfallstor ins virtuelle Klassenzimmer zu sein. In dieser Tabelle sehen Sie, zu welchem Zeitpunkt Sie sich mit verschiedenen Aspekten einer Lernplattform und des Online-Lernens beschäftigen sollten.

Aufgaben der Lehrperson			
Bereich/ Thema	Zeitpunkt		
	Vor Kursstart	Zu Beginn des Kurses	Während des Kurses
eCampus Handwerk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich mit der Lernplattform vertraut machen</li> <li>Überprüfen, ob alle TN im Kurs eingeschrieben sind</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TN helfen, sich mit der Lernplattform vertraut zu machen</li> <li>Auf passende Anleitungen im Hilfebereich verweisen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lernplattform beleben (z. B. durch Beiträge und Feedback im Forum)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich mit den Funktionen/ Tools vertraut machen, die für Austausch und Interaktion und die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten eingesetzt werden können (Chat, Forum, Board, Pinnwand, Whiteboard, Wiki, Glossar, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gemeinsam mit den TN festlegen, wie mit den Tools umgegangen wird; was für welchen Zweck eingesetzt wird etc.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich mit den Funktionen von BigBlueButton für den Online-Unterricht vertraut machen, z. B. Gruppenräume einrichten, Bildschirm teilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei der ersten Online-Sitzung Funktionen für die Teilnehmenden kurz erläutern, Fragen klären und Gesprächsregeln festlegen</li> </ul>	
<b>Lerninhalte/-medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich mit den eingestellten Lernmedien vertraut machen</li> <li>Ggf. Lernmedien anpassen oder in eine andere Reihenfolge bringen</li> <li>Ggf. eigene Lernmedien einstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lernziele erläutern: Sie geben Orientierung und motivieren, wenn sie als persönlich relevant eingestuft werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lerninhalte/-aufgaben übersichtlich organisieren</li> </ul>
<b>Lehr-/ Lernmethoden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich mit den möglichen Lehr-/ Lernmethoden auseinandersetzen und geeignete auswählen</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Aufgaben so formulieren, dass die TN genau wissen, was zu tun ist und was von ihnen erwartet wird.</li> <li>Übungsmöglichkeiten bieten</li> </ul>
<b>Feedback/ Rückmeldung zum Lernprozess geben</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Beobachten, wie TN mit den Aufgaben zurechtkommen und ggf. eingreifen, um Hilfestellung zu geben.</li> </ul>





			<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuelles Feedback zu den bearbeiteten Aufgaben geben</li><li>• Regelmäßig Gelegenheit zur Überprüfung des Wissensstands geben</li><li>• Feedback durch andere TN mit einplanen</li><li>• Bei Einsatz der Aktivitäten „Aufgabe“ und „Test“: Feedbackmöglichkeiten erkunden</li></ul>
--	--	--	--

#### Literatur

Arnold, P.; Kilian, L.; Thillosen, A.; Zimmer, G. (2018): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. Bielefeld: W. Bertelsmann.

Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e. V. (ZWH) (Hg.) (2020): Leitfaden Weiterbildungsqualität. Ein praxisorientierter Ratgeber für Dozierende im Handwerk.



## Herausgeber



### Zentralstelle für die Weiterbildung im Handwerk e. V. (ZWH)

Sternwartstraße 27–29  
40223 Düsseldorf  
T +49 211 30 20 09-0  
F +49 211 30 20 09-99  
E [pronet@zwh.de](mailto:pronet@zwh.de)

Stand: Oktober 2024  
[www.zwh.de](http://www.zwh.de)

Vereinsregister:  
Amtsgericht Düsseldorf VR 8315

Geschäftsführer:  
Sebastian Knobloch

## Autorin



**Flavia Nebauer**  
Stellv. Projektleitung

T +49 211 302009-717  
E [fnebauer@zwh.de](mailto:fnebauer@zwh.de)

**INNOVET**

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

**bi**bb Bundesinstitut für  
Berufsbildung

Gefördert als InnoVET-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.