



# **Workshop zum HF B:**

## **Lernprozesse beratend unterstützen und individuelles Lernen anleiten**

10:00 – 12:00 Uhr

Michael Rogge, ZfsL Gelsenkirchen

# Handlungsfeld B

Lernprozesse beratend unterstützen und individuelles Lernen anleiten



**Technologiebasiertes Feedback:**  
Lernenden mit Hilfe digitaler Feedbacktools Rückmeldungen über Stärken und Schwächen geben

**Lernen selbst steuern:** agile Methoden zur Lernsteuerung, individuellen Förderung und prozessorientierten Rückmeldung zu Lernfortschritten nutzen

# Teil 1: Technologiestütztes Feedback in Schule und Seminausbildung





# Technologiestütztes Feedback



## Answergarden

*Ein Schweizer Online-Tool, das einfache Wortwolken zur Feedbackgenerierung ermöglicht*

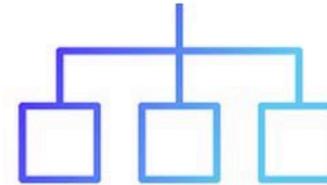
*Kostenfrei, DSGVO-konform*



## Edkimo

*Eine deutsche Online—  
anwendung, die Fragebögen  
und*

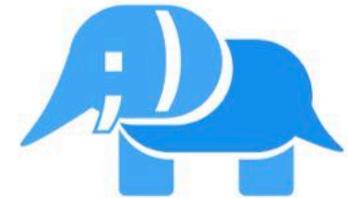
*Für Lehrkräfte in NRW derzeit  
kostenfrei, DSGVO-konform*



## Taskcards

*Eine deutsche Padlet-  
Alternative, die  
datenschutzkonform ist  
und das kollaborative  
Sammeln von Materialien  
und Web-Inhalten aller Art  
ermöglicht*

*derzeit für Seminarausbildende  
der BR Münster lizenziert;  
DSGVO-konform*



## Schnaq

*Ein einfaches  
Rückmeldetool, das für  
Seminarveranstaltungen in  
Präsenz und Distanz  
genutzt werden kann*

*In der Basisversion kostenfrei,  
DSGVO-konform*

# Teil 1: Technologiegestütztes Feedback in Schule und Seminausbildung



Was verbinden Sie mit  
dem Begriff „Feedback?“

Zeit : 5 Min



<https://t1p.de/5380k>

# Teil 1: Technologiestütztes Feedback in Schule und Seminarbildung



Beantworten Sie bitte die  
Fragen der Online-  
Befragung

Zeit : 5 Min

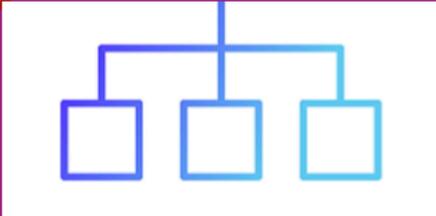
MB4Zfsl:Feedback

edkimo.com oder QR-Code scannen.  
Feedback-Code für die Gruppe:

**zonawcuc**



# Teil 1: Technologiestütztes Feedback in Schule und Seminausbildung



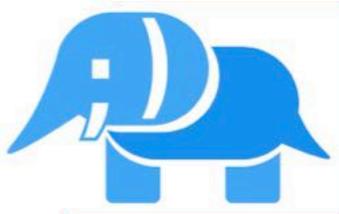
**Sichten Sie das Taskcard-  
Board und geben Sie zu  
einem Tool einen  
Kommentar ab.**



Zeit : 5 Min

<https://t1p.de/b76vr>

# Teil 1: Technologiestütztes Feedback in Schule und Seminausbildung



Geben Sie über Schnaq  
einen Kommentar oder  
eine Frage zu den  
bisherigen Informationen  
ein

Zeit : 5 Min



Code:  
63782717



# Peer-Feedback im Unterricht



## Cryptpad : Kollaboratives Schreibtool

*Die in Frankreich gehostete Web-Anwendung  
bietet verschiedene kollaborative Tools.*

*Kostenfrei, DSGVO-konform*



## Hyfee

*Eine deutsche Web-Anwendung, die einfach  
die Erstellung von Audio- und Videofeedback  
ermöglicht. Das Feedback wird per QR-Code  
an die SuS weitergeleitet*



# Cryptpad

Eine verschlüsselte, open-source-Anwendung die gemeinsames Betrachten oder Bearbeiten unterschiedlicher Dokumente (Texte, Tabellen, Präsentationen, Whiteboard etc.) ermöglicht. Eine Registrierung ist nicht erforderlich, so dass die Anwendung die deutschen Datenschutzbestimmungen erfüllt und problemlos in Schule und Seminar eingesetzt werden kann.

„Ein echtes ~~schweizer~~ französisches Taschenmesser!“





## Hyfee

Audionachrichten bieten gegenüber schriftlichem Feedback eine Reihe von Vorteilen. Für den schulischen Kontext ist Hyfee eine ideale Möglichkeit, den SuS Audio- oder Videorückmeldungen zum Lernprozess oder zu Klassenarbeiten und Klausuren einfach per QR-Code zukommen zu lassen.

Auch für die (projektorientierte) Seminausbildung wäre so konkretes Feedback zum individuellen Leistungsstand der LAA oder zu einem konkreten Lernprodukt der LAA denkbar.

Hyfee ist in verschiedenen Versionen verfügbar, die einen Datenaustausch über Cloudlösungen (datenschutzrechtlich aber bedenklich) oder schuleigene Nextcloud-Lösungen ermöglicht.



# Cryptpad: Arbeitsauftrag

„Eine super Idee...oder?“



SHOT ON REDMI 9  
AI QUAD CAMERA

Quelle: Twitter (@Joffrey77855104)  
<https://t.co/1PG5ujiCIE>



# Cryptpad: Arbeitsauftrag

## Angebote für Stadtmenschen...

Tom, ein alter Freund aus Kindertagen möchte sich im Einzelhandel selbständig machen und bittet Sie (sowie weitere Expertinnen und Experten) um eine kurze Rückmeldung.

Schnappsidee oder doch Mega-Geschäftsidee? Beraten Sie (jeweils in Zweiergruppen) Tom und berücksichtigen Sie auch die Rückmeldungen der anderen Gruppen...

(Zeit : 10 Minuten)



<https://t1p.de/ytlse>



## Teil 2: Lernen selbst steuern





## Teil 2: User Experience Fishbowl

Ich möchte 3-4 Freiwillige aus dieser Runde einladen, mit mir gemeinsam in eine Fishbowl-Diskussion zu folgender Frage einzusteigen:

***„Wie lässt sich individuelles Lernen der LAA stärker fördern und wie kann es gelingen, diese Lernprozesse systematischer zu begleiten und zu unterstützen?“***

Dauer: ca. 10-15 min





## Teil 2: User Experience Fishbowl

Jetzt sind die Zuhörerinnen und Zuhörer gefragt:

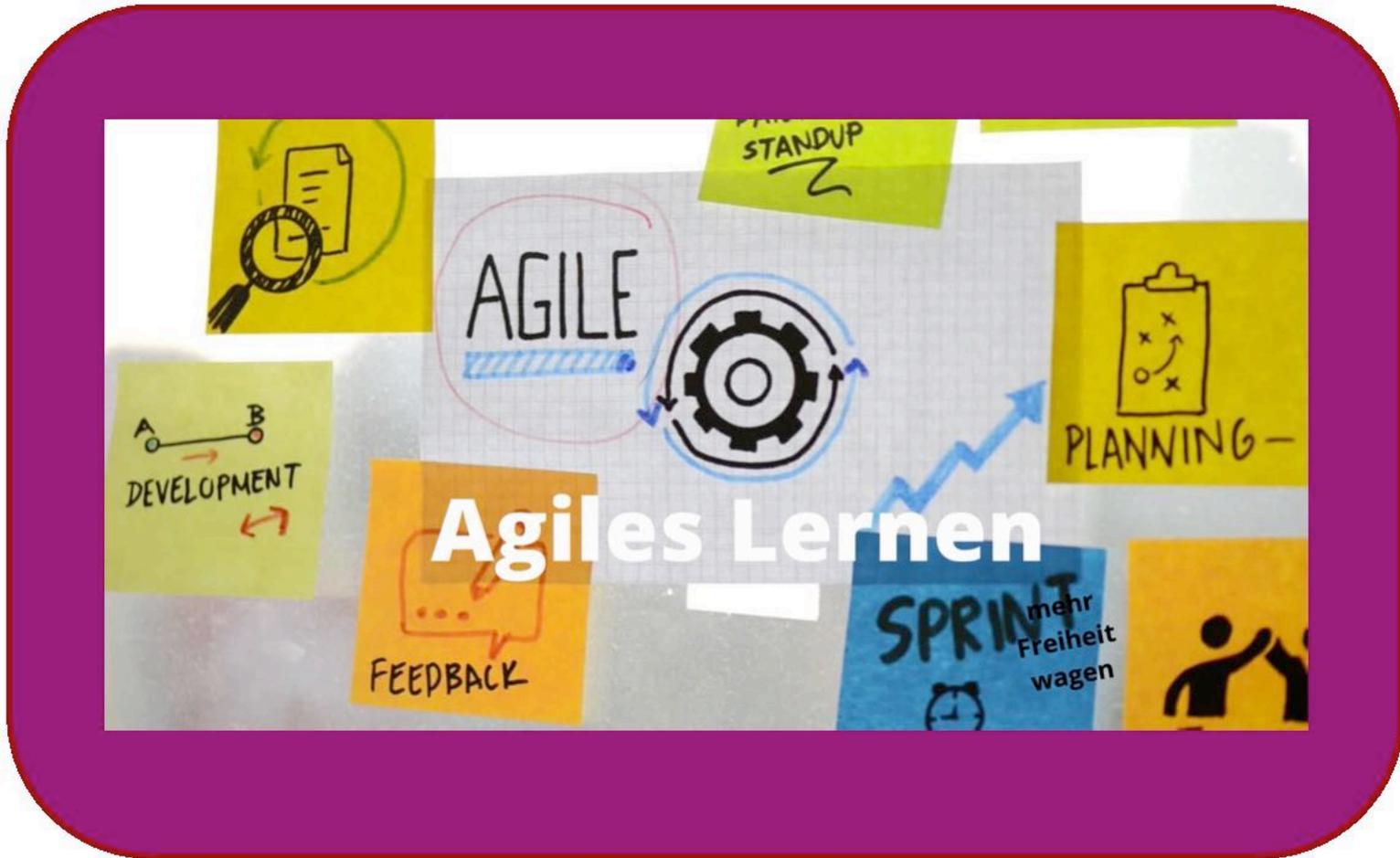
***Was haben Sie gehört? Was nehmen Sie mit? Überlegen Sie weitere Fragen an die Disussionsteilnehmerinnen und – teilnehmer.***

Dauer: ca. 5-10 min



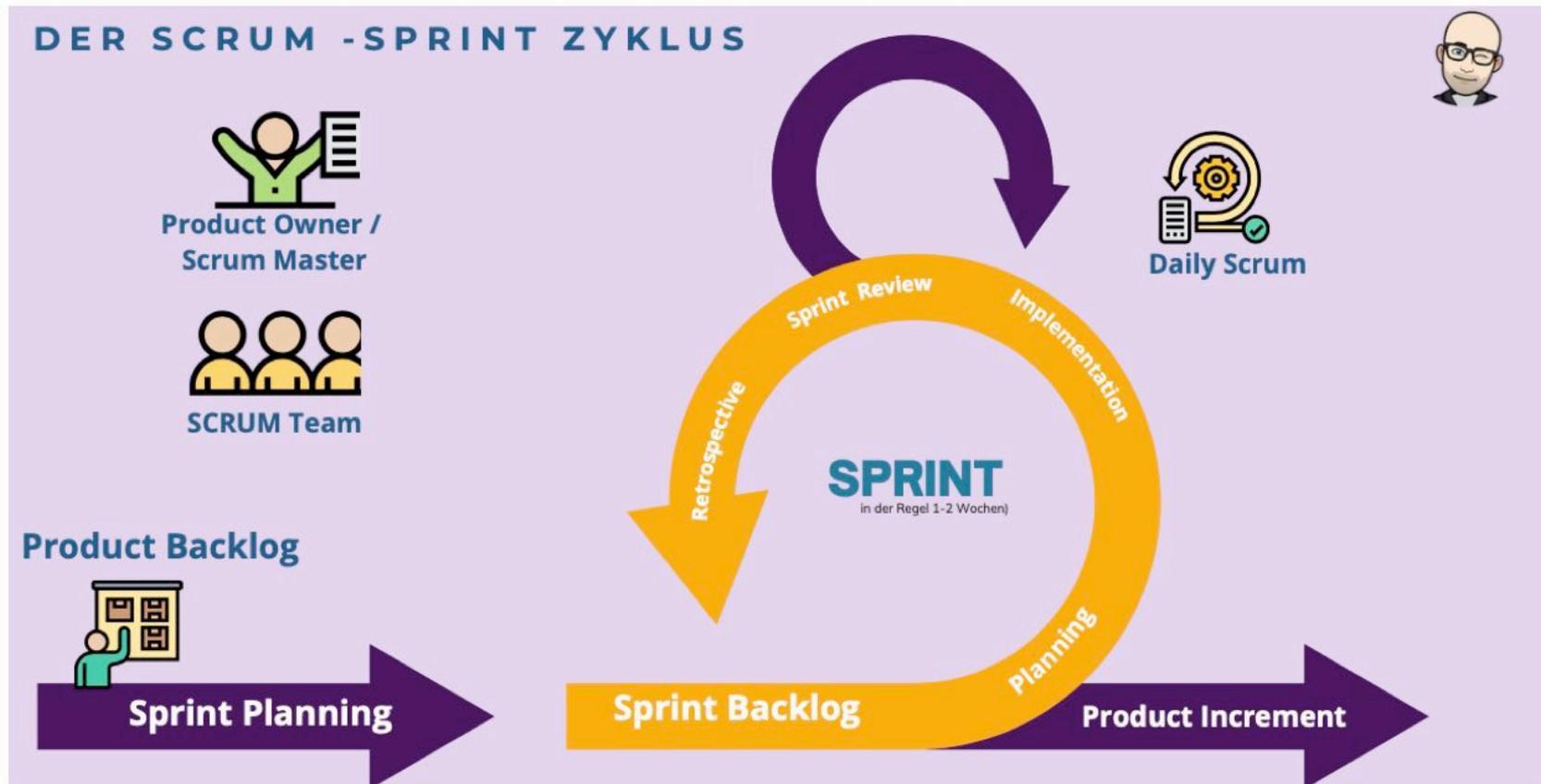


## Teil 2: Lernen selbst steuern



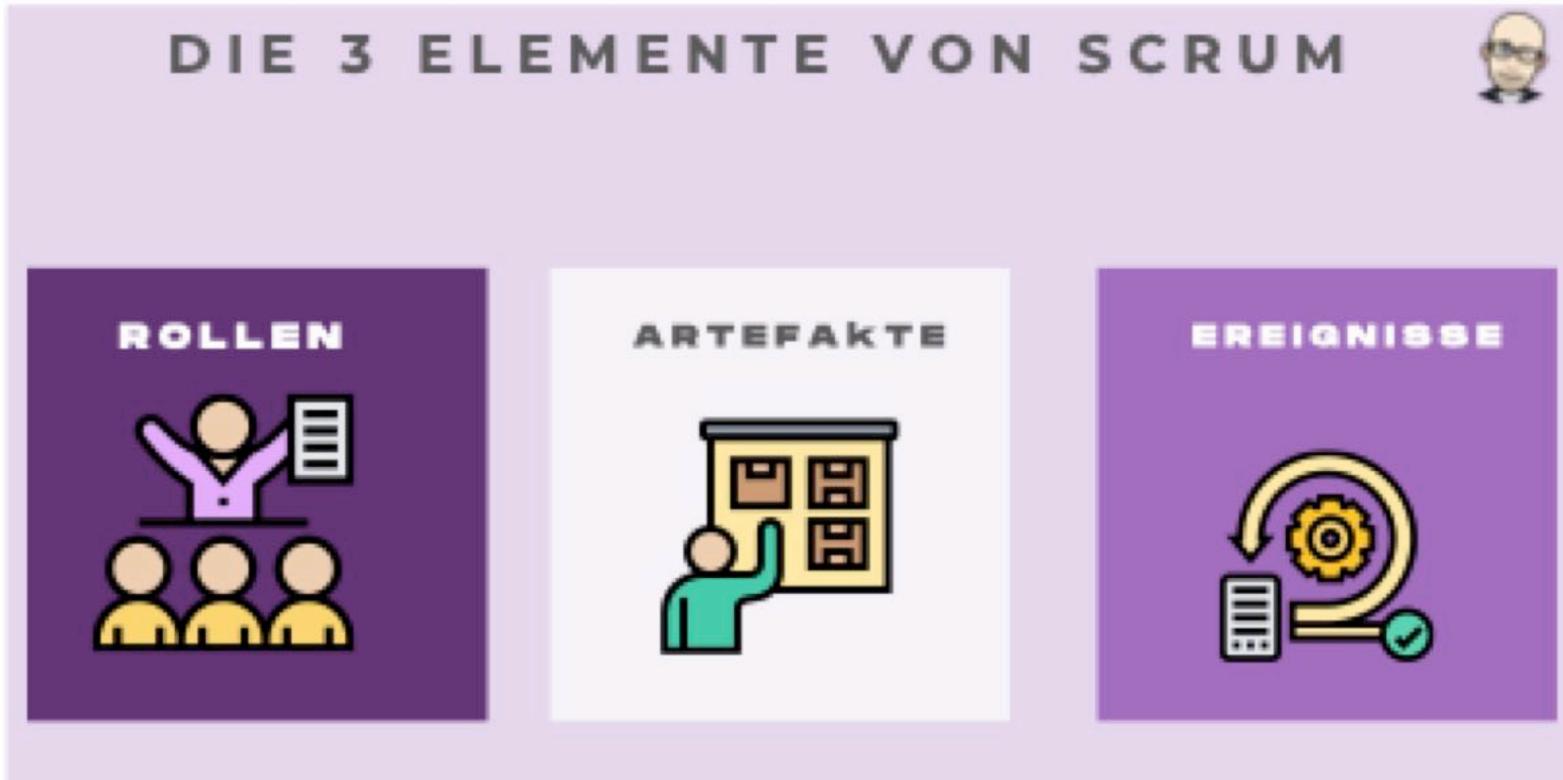


## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum





## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum



ZfsL Gelsenkirchen  
(Michael Rogge)



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### ROLLEN

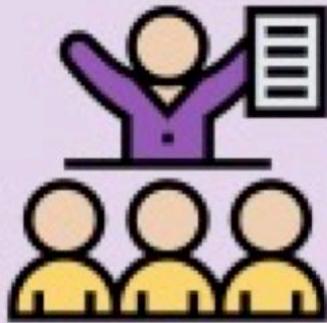


*Im Rahmenwerk Scrum übernehmen Seminar Ausbilder:innen und LAA unterschiedliche Rollen, die definieren, welche Aufgaben jeder/jede innerhalb des Scrum-Teams übernimmt und wie diese Aufgaben bearbeitet werden.*



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DER PRODUCT OWNER

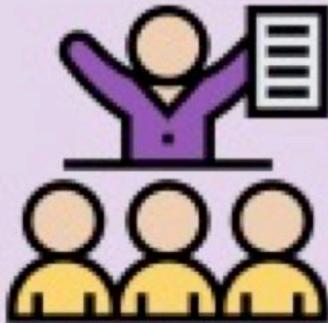


- Die Seminaarausbilder:innen sind **Product Owner** (PO).
- Sie definieren, was genau von den LAA erstellt werden soll und welche Kriterien dieses Produkt erfüllen muss.
- Sie definieren auch, welche Entwicklungsaufgaben im nächsten Sprint genau bearbeitet werden müssen.
- Jeder Sprint wird vorab vom Scrum-Team gemeinsam mit dem PO geplant.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS SCRUM TEAM

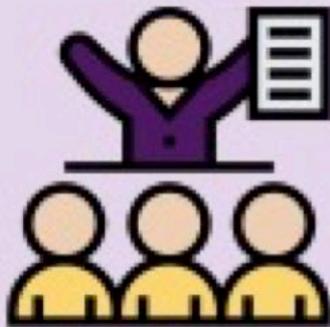


- Eine (Teil-) Gruppe von LAA (idealerweise 5-7 LAA) bilden ein SCRUM Team
- Gemeinsam mit den anderen Teammitgliedern entwickeln sie im Rahmen der Entwicklungsaufgabe eigene Ideen und Konzepte
- Das Team hilft sich gegenseitig und seine Aufgaben so ein, dass die Aufgaben gemeinsam bis zum Ende des Sprints erledigt werden können.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DER SCRUM MASTER

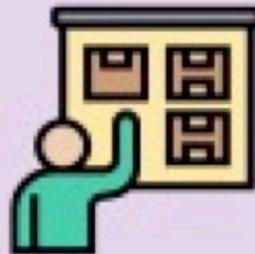


- Innerhalb des Scrum-Teams übernimmt ein/e LAA die Aufgabe des **SCRUM Master**.
- Der Scrum Master hilft dem Team im Entwicklungsprozess und bei der Fertigstellung des Produktes, indem er / sie
  - auf die Einhaltung der Scrum-Regeln achtet.
  - gemeinsame Meetings moderiert
  - dem Team dabei hilft, Schwierigkeiten zu überwinden.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### ARTEFAKTE

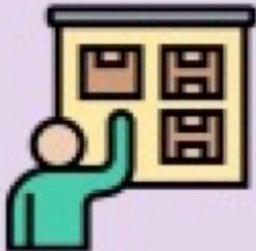


*Artefakte helfen bei der Dokumentation des Planungsprozesses.  
Dadurch wird es leichter, die Aufgaben und Produkthanforderungen  
zu verstehen und somit die Gruppenarbeit optimal zu  
organisieren.*



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS PRODUCT BACKLOG



- Jedes Projekt startet mit der Erstellung des **Product Backlog**.
- Im Product Backlog wird festgehalten, welche Aufgaben zu bearbeiten sind, um das Projekt abzuschließen und ein Produkt zu erstellen.
- Der Product Owner definiert alle Anforderungen, die an das Produkt gestellt werden (*Acceptanzkriterien*) und dokumentiert die notwendigen Aufgaben für den gesamten Projektverlauf im Product Backlog.
- Das Product Backlog macht es dem Scrum Team leichter, die nächsten Projektschritte zu planen.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS SPRINT BACKLOG

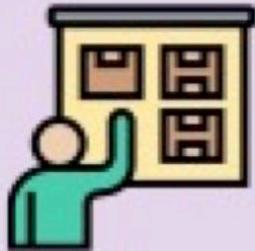


- Im Sprint Backlog wird festgehalten, welche konkreten (Teil-) Aufgaben im nächsten Sprint vom Scrum-Team bearbeitet werden.
- Alle Änderungen am Sprint Backlog während eines Sprints müssen vom gesamten Scrum-Team diskutiert werden.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS PRODUCT INCREMENT



- Das Product Increment stellt ein sinnvolles Teilprodukt auf Basis mehrerer, vom Team bearbeiteter Aufgaben dar.
- Mit jedem Product Increment werden bereits einige der Akzeptanzkriterien erfüllt.
- Ein Scrum-Team kann ein Product Increment den anderen Gruppen vorstellen, um sich hilfreiches Feedback einzuholen.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### EREIGNISSE



*In Scrum finden regelmäßige Treffen und Ereignisse statt. Diese sind ein wichtiges Element gelingender Projektarbeit. Diese Treffen sind zeitlich begrenzt und dienen dazu, die nächsten Schritte zu planen, erarbeitete Projektschritte zu diskutieren oder zu evaluieren.*



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DER SPRINT



- Ein Sprint ist eine zeitlich begrenzte Projektphase (in der Regel 2 Wochen), in der ein Scrum-Team an einer begrenzten Zahl von Aufgaben arbeitet.
- Die Sprint Ziele werden im Sprint Backlog definiert.
- Das Ergebnis eines Sprints ist ein sinnvolles Product Increment, d.h. ein für sich abgeschlossenes Teilprodukt, das auch den anderen Gruppen vorgestellt werden kann.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DER SPRINT



- Ein Sprint ist eine zeitlich begrenzte Projektphase (in der Regel 2 Wochen), in der ein Scrum-Team an einer begrenzten Zahl von Aufgaben arbeitet.
- Die Sprint Ziele werden im Sprint Backlog definiert.
- Das Ergebnis eines Sprints ist ein sinnvolles Product Increment, d.h. ein für sich abgeschlossenes Teilprodukt, das auch den anderen Gruppen vorgestellt werden kann.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS SPRINT PLANNING



- Vor dem eigentlichen Sprint planen das SCRUM-Team und der PO gemeinsam den Sprint im Sprint Planning.
- Im Sprint Planning wird definiert, welche Aufgaben des Product Backlog konkret im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen.
- Diese Aufgaben werden dann im Sprint Backlog festgehalten.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DAS DAILY SCRUM



- Das Daily Scrum ist ein tägliches Kurzmeeting (maximal 5 Minuten) in dem sich das Scrum-Team zu Beginn jeder Seminarsitzung kurz zusammenfindet.
- In jedem Daily Scrum beantworten alle Teammitglieder kurz folgende drei Fragen:
  - Was habe ich seit dem letzten Daily bereits erfolgreich abgeschlossen?
  - Was habe ich konkret heute vor?
  - Wobei benötige ich folgende konkrete Hilfe?



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

### DER SPRINT REVIEW



- Der Sprint Review findet am Ende eines jeden Sprints statt.
- Im Sprint Review stellt das SCRUM-Team sich gegenseitig die Ergebnisse bearbeiteten Aufgaben vor und diskutiert das Teilprodukt.



## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum

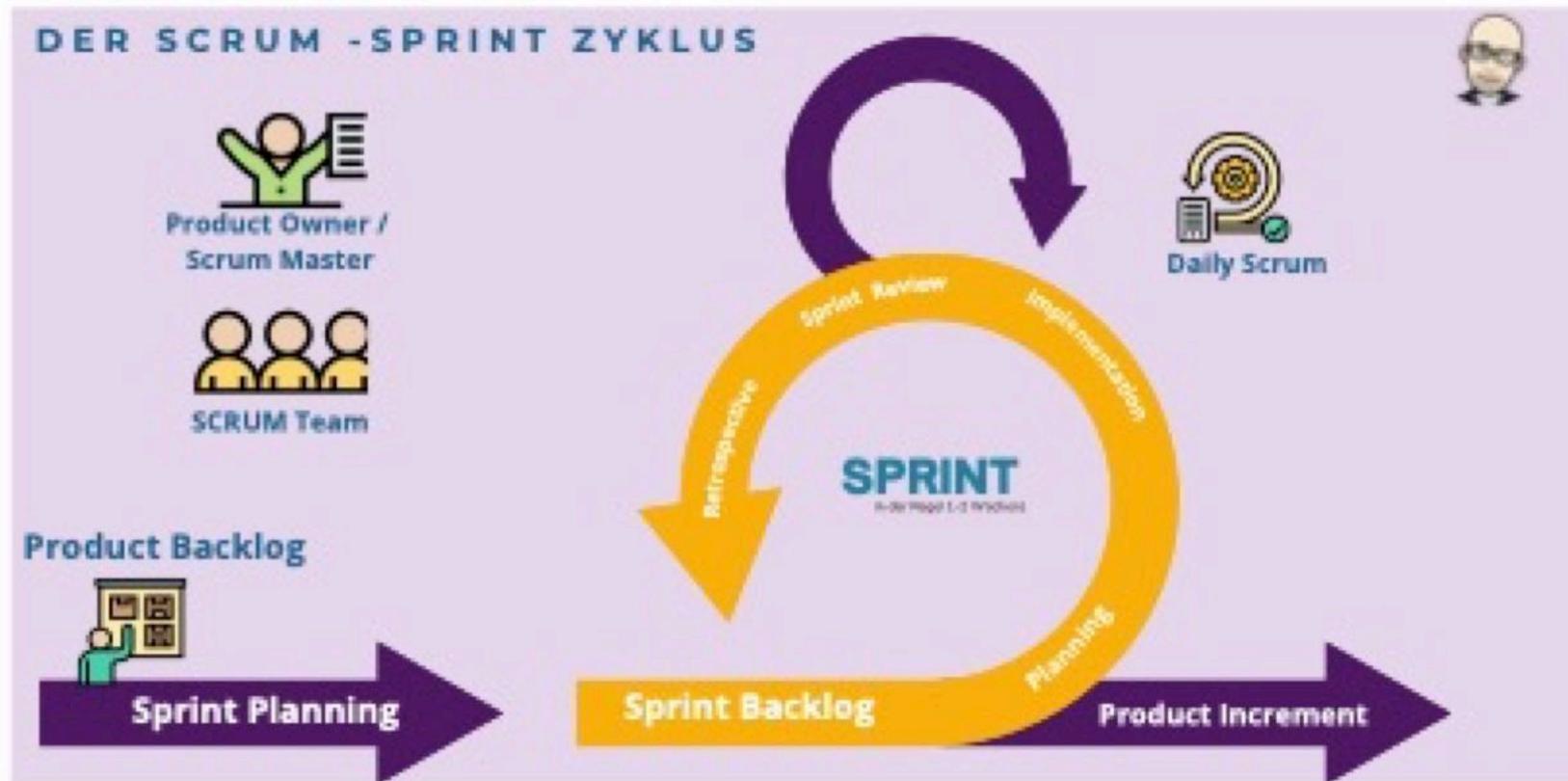
### DIE RETROSPEKTIVE



- Nach jedem Sprint Review diskutiert das SCRUM-Team in einer Retrospektive wie erfolgreich die Gruppe zusammengearbeitet hat und denkt über mögliche Optimierungen für den nächsten Sprint nach.
- Jede(r) LAA überlegt individuell, wie er/sie zum Erfolg beigetragen hat und wie sich die eigene Professionalisierung weiter optimieren lässt.



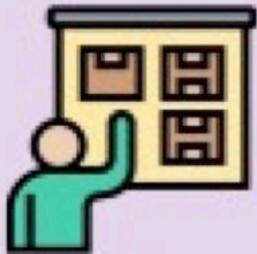
## Teil 2: Lernen selbst steuern: Scrum





## Teil 2: Lernen selbst steuern: OKR

### OBJECTIVES AND KEY RESULTS



- OKR erlaubt es den LAA, anhand von vorab gesteckten Entwicklungszielen (**Objectives**) ihre individuelle Entwicklung anhand von messbaren Ergebnissen (**key results**) zu reflektieren.
- Objectives definieren, was es zu erreichen gilt (qualitativ)
- key results beschreiben den Weg zu diesem Ziel
- im Rahmen von Scrum wird anhand konkreter Projekte der Fortschritt in den **key results** deutlich.



# Teil 2: Lernen selbst steuern: OKR

Questions and answers

### Differenzierung : Fragen und erstes Brainstorming

**Instructions**  
Lesen Sie jetzt in Ihren Schulfach-Teams den gesamten Artikel von Frank Hall und sammelt Sie erste Ideen, welche Differenzierungsangebote Sie verteuft bearbeiten wollen. Notieren Sie diese auf den Sticky Notes rechts.  
30 min (Schulfach-Gruppen)

Lernzeiten (Lernzeiten (Lernzeiten))	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Lernzeiten	Differenzierung (Differenzierung)	Differenzierung (Differenzierung)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)
Differenzierung (Differenzierung)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)
Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)
Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Regelung der Lernzeiten	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)	Arbeitszeiten (Arbeitszeiten)

Instructions: Bra...

**Brainwriting: Strategische Ziele identifizieren**

**Arbeitsanweisung**

1. Arbeiten Sie in Ihren Schulfach-Teams und identifizieren Sie ein wichtiges Lernziel für Ihr Team. Diskutieren Sie die Team-Ziele miteinander. 3 Minuten arbeiten sollte. Es kann sich dabei um eine konkrete Lerninhalte, um problematische Lernsituationen oder Lernzeiten handeln.
2. Notieren Sie anschließend diese im gemeinsamen Ideen- und Notizblock auf die besten drei Vorschläge.

ca. 10 Minuten

Brainwriting

### Differenzierung / Individualisierung: Mit welchen Themen / Aspekten wollen Sie sich gerne beschäftigen?

**Gruppe 1**

**Gruppe 2**

**Gruppe 3**



<https://t1p.de/u5f5m>

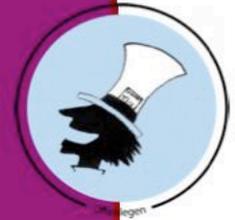


### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...

***Eine Möglichkeit für die  
Ausbildungspraxis sehe ich in...***

Dauer: ca. 60 Sekunden



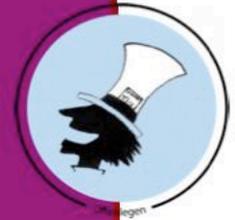


### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...

***Was ich unter Feedback jetzt verstehe ist ...***

Dauer: ca. 60 Sekunden





### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...

***Eine Möglichkeit für die  
Ausbildungspraxis sehe ich in...***

Dauer: ca. 60 Sekunden





### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...

***Eine große Chance für mehr  
Eigenverantwortung der LAA sehe ich in***

...

Dauer: ca. 60 Sekunden



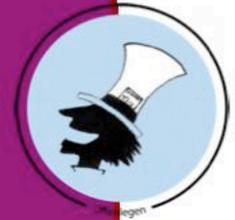


### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...

***Eine kühne Idee, die ich umsetzen möchte, wäre ...***

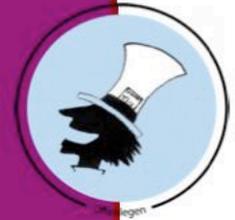
Dauer: ca. 60 Sekunden





### 3. Abschluss: Mad Tea Party

Bilden Sie einen Doppelkreis, so dass Sie einem Partner gegenüberstehen. Vervollständigen Sie den nachfolgend formulierten Satz. Anschließend gehen beide Kreise jeweils einen Schritt nach rechts...



***Eine Frage, die sich für mich stellt, ist ...***

Dauer: ca. 60 Sekunden



## 4. Ausblick



**Vielen Dank für Ihr Interesse**



**Wir sehen uns wieder nach der Mittagspause...**

Icons: <https://undraw.co>