

# So gelingen Schüler- Interaktionen im Online-Unterricht

## **Herausgeber**

Kreismedienzentrum Waiblingen  
Stuttgarter Straße 104/1

71332 Waiblingen

[www.kreismedienzentrum-rmk.de](http://www.kreismedienzentrum-rmk.de)

## **Autor**

Kreismedienzentrum

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Die Nutzung dieser Anleitung ist ausschließlich für eigene Zwecke zulässig. Die Nutzung sowie die Weitergabe dieser Anleitung zu kommerziellen Zwecken wie z.B. Schulungen ist nur nach ausdrücklicher Einwilligung durch das Kreismedienzentrum Waiblingen erlaubt.


© 2022 Kreismedienzentrum Waiblingen



# Das IRIVE-Modell

Viele Lehrkräfte stellt der Online-Unterricht (mit Jitsi Meet) vor zahlreiche Herausforderungen, sei es technischer, organisatorischer oder rechtlicher Art. In diesem Artikel nehmen wir die Besonderheiten der „Online-Didaktik“ in den Blick, denn — unseren Erfahrungen nach — verstärken Onlinesettings allzu oft einen eher rückwärtsgewandten Didaktikansatz: den Frontalunterricht.

Webbasierter Unterricht ist ein relativ neues Konzept, das viele Lehrkräfte verunsichert. Die meisten Menschen reagieren auf Unsicherheit mit dem Versuch, Kontrolle herzustellen. Dies mündet allzu oft in verstärkt lehrerzentrierten Settings, in denen wenige Interaktionen zwischen Schülerinnen und Schüler stattfinden.

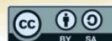
Dass Online-Unterricht auch aktivierend und interaktiv konzipiert werden kann, zeigt das  IRIVE-Modell der schweizerischen Mediendidaktikerin Elvira Pfann (2020) vor. Dieses Modell kann als Ausgangspunkt für die Planung einer digitalen, synchronen Unterrichtseinheit genommen werden.

## IRIVE - Modell für die Unterrichtsplanung

	Phase	Beispiele für Hilfsmittel und Aktivität
<b>I</b>	Icebreaker	Landkarte um Wohnort zu taggen, Wordcloud mit Mentimeter
<b>R</b>	Ressourcen	Padlet, Miro, Mural, Conceptboard für ein Brainstorming
<b>I</b>	Information	Powerpoint, Prezi, Erklärfilm
<b>V</b>	Verarbeiten	Aufgabe in Breakout Rooms (EA, GA), LearningApps, Quizlet, Transferaufgaben
<b>E</b>	Evaluieren	Kahoot, Findmind, Transferbericht als Blog

19.05.2020

SVEB Open Space - Elvira Pfann



Synchron bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Lehrkräfte und Lernende zeitgleich über das Internet miteinander verbunden sind und zusammenarbeiten.

Laut Pfann sind synchrone Lernszenarien nur dann effektiv, wenn Soziale Präsenz (Short, Williams & Christie 1976) entsteht. Soziale Präsenz beschreibt das Gefühl, bewusst mit anderen Menschen in einer kommunikativen Interaktion zu stehen.

Um dieses Gefühl zu erzeugen, können die zahlreichen Kommunikationskanäle, die eine Videokonferenz bietet, z.B. Mimik & Gestik, verbal/ paraverbal, Schriftsprache, Emojis etc. helfen. Wir empfehlen daher, darauf hinzuwirken, dass alle Schülerinnen und Schüler mit eingeschalteter Kamera am Online-Unterricht teilnehmen.

Trotz der räumlichen Distanz in Videokonferenzen gibt es zahlreiche Strategien, mit denen direkte Interaktionen zwischen allen Teilnehmenden gefördert werden können.

Im Folgenden stellen wir die Phasen des IRIVE-Modells vor und zeigen beispielhaft, mit welchen Methoden und Online-Tools die einzelnen Phasen aktivierend und interaktiv gestaltet werden können. Einige dieser Methoden erklären wir ausführlicher in [diesem Artikel](#). Auch diesmal weisen wir darauf hin, dass der unterrichtliche Einsatz bestimmter Online-Tools datenschutzrechtliche Aspekte betreffen kann und daher mit Ihrer Schulleitung abgesprochen werden sollte.

## IRIVE - Modell für die Unterrichtsplanung

	Phase	Beschreibung
<b>I</b>	Icebreaker	Teilnehmende aktivieren, (sozialen) Austausch initiieren
<b>R</b>	Ressourcen	Vorwissen der Teilnehmenden abrufen, fachlichen Austausch initiieren
<b>I</b>	Information	Den Teilnehmenden Inputs, Lerninhalte vermitteln
<b>V</b>	Verarbeiten	Vertiefen, Transfer in die Praxis stützen
<b>E</b>	Evaluieren	Lernerfolg, Unterrichtsqualität, Praxistransfer überprüfen

19.05.2020 SVEB Open Space - Elvira Pfann 

## Die Phasen des IRIVE-Modells

### I – Icebreaker

Icebreaker sind Methoden, welche die Teilnehmenden aktivieren und den sozialen, informellen Austausch initiieren. Sie helfen Teilnehmenden dabei in der (neuen) Lernumgebung anzukommen und sich für andere und das Thema zu öffnen. Lehrende wiederum bekommen ein Stimmungsbild Einzelner und der Lerngruppe. Icebreaker können auch zwischen einzelnen Unterrichtsphasen eingeschoben werden, um Lernende zu aktivieren.

Beispiele für den Online-Unterricht:

- ABC-Spiel: Ein Buchstabe wird ausgewählt. Teilnehmer/innen haben eine Minute um Gegenstände zu finden, die mit diesem Buchstaben beginnen. Alternativ mit Farben durchführen.
- Wahrnehmungsspiel „Bis 20 zählen“: Die Teilnehmenden zählen bis 20 durch. Dabei darf jede/r Teilnehmer/in nur einmal eine Zahl sagen. Fallen sich mehrere Teilnehmende ins Wort, muss von neuem begonnen werden.
- Stimmungsbild einholen: Lernende äußern sich zu ihrer aktuellen Stimmung. Hierzu hinterlassen sie eine Markierung auf einem [Emoji-Stimmungsbild](#) welches in ein kollaboratives Whiteboard (z.B. awwapp.com) eingebettet ist.

### R – Ressourcen

In der zweiten Phase soll der themengebundene Austausch initiiert werden. Dabei gilt es an das Vorwissen und die Lebenswelt der teilnehmenden anzuknüpfen. Wo/ Wie sind die Lernenden mit dem Thema schon in Berührung gekommen? Gibt es Alltagsbeispiele, persönliche Erfahrungen zu dem Thema?

Beispiele für den Online-Unterricht:

- Murmelgruppen: In Breakout-Räumen tauschen sich die Teilnehmenden über ihr Vorwissen zum Thema aus.
- TN dokumentieren gemeinsam auf einem Whiteboard (z.B. padlet.com, trello.com) ihr Vorwissen zu einem Thema/ einer Fragestellung
- Wordcloud erstellen, z.B. answergarden.com, mentimeter.com

### **I – Information**

In der Inputphase vermitteln Sie Schülerinnen und Schülern Grundlagen, mit denen sie später weiterarbeiten sollen. Diese ist die einzige Phase, in der die Interaktion der Lerngruppe weniger im Fokus steht.

Beispiele für den Online-Unterricht:

- Präsentation der Lehrkraft
- Erklärfilm zeigen
- Leseaufgaben/ bereitgestellte Links sichten lassen

### **V – Verarbeiten**

In dieser Phase verarbeiten die Lernenden die gerade aufgenommenen Informationen. Zuerst sollten die Schülerinnen und Schüler rekapitulieren, an was sie sich erinnern und was sie verstanden haben. Ist dies geklärt, können Sie vertiefende Arbeitsaufträge stellen. Die Ergebnisse werden (teilweise) im Plenum präsentiert. Achten Sie auch darauf, wichtige organisatorische Fragen zu klären, z.B. Sozialform, Rollen, Abgabefristen.

Beispiele für den Online-Unterricht:


- Aufgabe paarweise oder als Kleingruppe in Breakout-Rooms bearbeiten (Partnerarbeit kann auch per Telefon erfolgen)
- Kollaboratives Schreiben im EduPad (z.B. zumpad.zum.de)
- Mindmap gemeinsam erstellen (z.B. padlet.com)

### **E – Evaluieren**

Abschließend erhalten die Lernenden Feedback. Denkbar ist auch, dass die Lehrkraft den Lernerfolg mit einem Quiz testet. Idealerweise geben die Schülerinnen und Schüler vor der Verabschiedung der Lehrkraft ein abschließendes Feedback.

Beispiele für den Online-Unterricht:

- Quiz mit kahoot.com, minnit-bw.de
- anonymes Feedback mit mentimeter.com, oncoo.de

Sollten Sie sich ausführlich mit dem IRIVE-Modell beschäftigen wollen, empfehlen wir Ihnen die Fortbildungsreihe für Webinardidaktik der Virtuellen PH (PH Burgenland/ Österreich) mit Susanne Aichinger. Auf die einzelnen aufgezeichneten Folgen kann kostenlos über diesen  [Link](#) zugegriffen werden.

In unserem nächsten Artikel beschäftigen wir uns detaillierter mit dem Thema Icebreaker.