

Anja Röck

# Webinar Methoden Koffer

50 interaktive Methoden für  
virtuelle 2D & 3D Räume



# Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort
2. Einleitung
3. Theorie & Praxis
4. Hinweise zur Methodensammlung
  - 4.1 Allgemeines
  - 4.2 Methodenübersicht
5. Methoden
  - 5.1 Vorstellung
    - 5.1.1 Drei Antworten (2D)
    - 5.1.2 Du bist wer nochmal? (3D)
    - 5.1.3 Landkarte (2D)
    - 5.1.4 Schnelles Gruppenbild (2D)
    - 5.1.5 Speed-Dating Karussell (3D)
    - 5.1.6 Szenarien stellen (3D)
    - 5.1.7 Vorstellung mit Bild (2D)
    - 5.1.8 Wahr - Unwahr (2D)
  - 5.2 Ankommen
    - 5.2.1 Blick aus dem Fenster (2D)
    - 5.2.2 140 Zeichen (3D)
    - 5.2.3 Farbbefinden (2D)
    - 5.2.4 Gleichseitig im Dreieck stehen (3D)
    - 5.2.5 Ich weiß, wer du bist! (3D)

5.2.6 Schlüsselmoment (2D)

5.2.7 Was mir wichtig ist (3D)

### 5.3 Thematische Arbeit

5.3.1 Blick von innen, außen & oben (3D)

5.3.2 Die 4-Wahlmöglichkeiten (3D)

5.3.3 Fakt oder Interpretation (2D)

5.3.4 Filmhopping (3D)

5.3.5 Fragen über Fragen (2D)

5.3.6 Gedankenketten (2D)

5.3.7 Gruppenquiz (3D)

5.3.8 Hängengeblieben (2D)

5.3.9 Keyword-Story (2D)

5.3.10 Lernwelt-Karte (3D)

5.3.11 Meinungsverschiebung (3D)

5.3.12 Sprichwort-Einstieg (2D)

5.3.13 Stadt-Land-Fluss-Aspekte (2D)

5.3.14 Stichwort-Fragen (3D)

5.3.15 Thematische Wimmelbilder (2D)

5.3.16 Themen-Bingo (3D)

5.3.17 Weit-gedacht (3D)

5.3.18 Wissensparcours (2D)

5.3.19 Vernetzt-Denken (2D)

5.3.20 Verwirrte Sprache (2D)

5.3.21 Virtuelles-Weltcafe (2D)

### 5.4 Gruppenarbeiten

5.4.1 Notwendigkeit von Gruppenarbeiten im virtuellen Raum

5.4.2 Gruppenbildung im virtuellen Raum

### 5.4.3 Wichtiges zur virtuellen Gruppenarbeit

## 5.5 Auflockerung

5.5.1 Gruppen-Knobelei (3D)

5.5.2 Ich sehe was, was du nicht siehst... (2D)

5.5.3 Riese - Mädchen - Wolf (3D)

5.5.4 Stimmt das so? (3D)

5.5.5 Sprachverwirrung (3D)

5.5.6 Was ist gemeint? (3D)

## 5.6 Reflexion, Feedback, Zusammenfassen & Abschluss

5.6.1 Blitzlicht (2D)

5.6.2 Energiepegel (3D)

5.6.3 Handauswertung (3D)

5.6.4 Ich gehe jetzt, weil ... (3D)

5.6.5 Mein wichtigster Punkt (2D)

5.6.6 Passt - Passt nicht (2D)

5.6.7 Reflektiv gefragt (2D)

5.6.8 Zielen & Treffen (3D)

## 6. Post Scriptum

## 7. Suchen & Finden

7.1 Glossar

7.2 Nützliches im Netz

## 8. Quellen, Links & Literatur

Über die Autorin

Danke

## Weitere Tipps

# 1. Vorwort

Haben Sie schon einmal ein Webinar, also ein Seminar im Web besucht?

Ich persönlich finde, dass dieses Format interaktiver Seminare über das Internet noch immer viel zu wenig, und vor allem oft noch sehr unattraktiv genutzt wird.

In den letzten Jahren habe ich viele Webinare besucht. Manche Trainer konnten mich gut „mitnehmen“, andere sogar richtig begeistern.

Insbesondere war für mich und mein positives Lernempfinden dabei wichtig, ob es der jeweilige E-Trainer geschafft hat, eine „Beziehung“ zwischen uns im virtuellen Raum herzustellen.

Leider habe ich auch einige Webinare erlebt, wo dies nicht funktioniert hat.

Bei diesen Veranstaltungen ertappte ich mich, dass ich bereits nach ein paar Minuten anfang, nebenher meine Mails zu checken.

Gut war, wenn mir dies auffiel. Denn dadurch hatte ich dann die Möglichkeit zu reflektieren, was genau mich störte, mir fehlte oder ich noch gebraucht hätte.

Diese „Stör“-Punkte durchdachte ich im Anschluss, überlegte Lösungen, habe Anpassungen vorgenommen und diese Optimierungen dann in meinen eigenen Webinaren ausprobiert.

Und wenn Rückmeldungen der Teilnehmer am Ende meiner Webinare z. B. lauten:

- „Meine Güte, die Zeit ist ja schon um!“
- „Vielen Dank, dass wir auf meine Punkte auch eingehen konnten. Da war nun einiges dabei, das ich mitnehmen kann.“
- „Das waren aber intensive neunzig Minuten - jetzt haben Sie mich zum Nachdenken gebracht.“ dann hatte ich meinen Job gut gemacht.

Ich gebe zu, ich bin ein Fan von 2D und von 3D Webinaren.

Eine wichtige Erkenntnis lautet dabei für mich:

Eine intensive Zusammenarbeit zwischen dem E-Trainer und den Teilnehmern ist immer dann erreichbar, wenn der E-Trainer dies durch Aktion und Interaktion ermöglicht und zulässt.

Begleiten Sie mich nun bei 50 Webinarmethoden in virtuelle 2D und 3D Räume.

Sorgen Sie als E-Trainerin dafür, dass Ihre Teilnehmer tatsächlich dabei und nicht nur anwesend sind.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg.

Ihre Anja Röck

## 2. Einleitung

Ganz sicher kann man sich derzeit nur auf Eines verlassen, nämlich darauf, dass es stetig und ständig neue Entwicklungen geben wird und sich daraus verändernde Bedürfnisse für neue Weiterbildungskonzepte ergeben.

Anspruchsvolle und aktive Teilnehmer fordern uns als Trainer und Coachs immer wieder heraus.

In einer digitalen Wissensgesellschaft, bei welcher der tägliche Wandel Alltag ist, benötigen E-Trainer und E-Coachs also verstärkt Eigenschaften wie Flexibilität und Kreativität.

Denn nur wenn sich Teilnehmer wirklich angesprochen und integriert fühlen, bleiben sie im Thema dabei.

Dass dies nur durch ständigen Weitblick<sup>1</sup> gemischt mit einer guten Portion Neugier<sup>2</sup> vonseiten der Trainer und Coachs möglich ist, unterstreiche ich.

Die einzelnen Methoden in dieser Sammlung leiten aus der Praxisperspektive von Sandra und Markus, zwei E-Trainern, ein.

Bei jeder Methode werden dann der Ablauf sowie die verwendeten Tools (Werkzeuge) im virtuellen 2D oder/und 3D Raum erläutert. Anschließend gibt es Tipps und gegebenenfalls werden Varianten aufgezeigt.

Der vorliegende Webinar-Methodenkoffer greift dazu die folgenden Webinarsituationen auf:

- Vorstellen

- Ankommen
- Thematische Arbeit
- Gruppenarbeiten
- Auflockerung und
- Reflexion-Feedback-Zusammenfassen

Für Einsteiger als E-Trainer bzw. E-Coachs will der Methodenkoffer vielfältige Interaktionsmöglichkeiten in 2D und 3D Räumen sichtbar machen.

Die vorgestellten Varianten gehen noch einen Schritt weiter und wollen Fortgeschrittene in virtuellen Szenarien zum Weiterdenken erprobter Methoden inspirieren.

Grundsätzlich unterscheidet die Sammlung zunächst bewusst Methoden die sich eher für den virtuellen 2D Raum eignen und solche die sich für 3D Welten anbieten, um dann zu ergänzen, wann und wie ein Change möglich ist.

Besonders berücksichtigen die aufgeführten Methoden, dass die Teilnehmer immer „erwachsener“ werden.

Als E-Trainer und E-Coach die Teilnehmer auch so zu behandeln, sollten wir immer beachten.

Wichtig für einen intensiven Webinarverlauf sind daher u. a. durch den Trainer und Coach geschaffene Möglichkeiten zur Interaktion.

Denn diese sorgen dafür, dass Teilnehmer abwechslungsreich und inter-/aktiv mit ihren Bedürfnissen eingebunden, in synchrone, virtuelle 2D Räume oder 3D Welten begleitet werden können.

Wichtige Hinweise:

- Ich habe mich bemüht alle gegebenenfalls vorhandenen Ursprünge einzelner Methoden zu ermitteln und, wo notwendig, darauf zu verweisen. Sollte ein

urheberrechtlicher Verweis übersehen worden sein, bitte ich dies zu entschuldigen und den Urheber sich bei mir zu melden.

- Für einen störungsfreien Lesefluss habe ich in diesem Buch, soweit möglich, einen geschlechtsneutralen Begriff (z. B. Teilnehmer) verwendet. Wo dies nicht machbar war, wird entweder die männliche Form (Lernender) oder die weibliche Form (Lehrende) verwendet. Selbstverständlich ist dabei auch immer die jeweils andere Form gemeint.

---

<sup>1</sup> Huffington Post USA (2014): Das Geheimnis der Kreativität: So ticken einfallreiche Menschen, [online] [https://www.huffingtonpost.de/2014/03/06/das-geheimnis-der-kreativitaet\\_n\\_4911257.html](https://www.huffingtonpost.de/2014/03/06/das-geheimnis-der-kreativitaet_n_4911257.html) [16.01.2019]

<sup>2</sup> Zukunftsinstitut GmbH Deutschland: Was macht Menschen neugierig?, [online] <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/was-macht-menschen-neugierig/> [16.01.2019]

### **3. Theorie & Praxis**

Theoretische Grundlagen, echt jetzt?! Ja!

Ich finde ein paar theoretische Informationen zu Abrundung, haben sich hier einen Platz verdient.

Doch keine Sorge! Da mir der Praxisbezug sehr wichtig ist, werde ich, wo immer möglich, mit Beispielen verdeutlichen, worum es mir geht.

Kontinuierlich diskutiere ich mit Kollegen über den „Unterricht von vorne“. Damit meine ich, dass hauptsächlich der Trainer spricht und die Teilnehmer überwiegend zuhören.

Einen solchen „reinen Frontalunterricht“ durchzuführen erscheint oft noch immer auf den ersten Blick „einfacher“. Insbesondere im virtuellen Raum, wenn zusätzlich die Technik einem einen Strich durch den Ablauf machen kann, haben E-Trainer und E-Coachs so gegebenenfalls das Gefühl den Ablauf eher im Griff zu haben.

Die Lehrende stellt ihre Inhalte vor, fragt punktuell (zu einem bestimmten Zeitpunkt und genau geplant). Die Lernenden/Teilnehmer dürfen lediglich über den Textchat antworten oder selbst eine Frage stellen.

Kommt auf eine Frage der Lehrenden die richtige Antwort?  
Gut!

Wenn nicht, dann beantwortet die Lehrende die Frage eben selbst - und macht weiter.

Seit Jahren gibt es immer wieder Diskussionen über Frontalunterricht in Präsenzveranstaltungen.

Warum dieser richtig oder falsch sein soll, wird dabei mit verschiedensten Argumenten diskutiert.

Und mag vielleicht diese grundsätzliche Auseinandersetzung für Präsenzunterricht von Kindern und Jugendlichen zu führen sein, ist sie doch nach meiner Auffassung nicht auf erwachsene Lernende anwendbar.

Denn Erwachsene lernen nur dann gut, wenn es sie interessiert und wenn sie den Nutzen erkennen können.

Neue Inhalte müssen außerdem möglichst gut mit eigenen Vorerfahrungen verknüpfbar sein. Der interessierte Lerner möchte mit-beeinflussen und mit-gestalten<sup>3</sup>. Dies ist jedoch nur möglich, wenn der Lerner aktiviert und involviert ist. Dann ist er dabei und fühlt sich auch für das Lernergebnis mit-verantwortlich<sup>4</sup>.

Leider ist diese Form des „Unterrichts von vorn“, der die Lernenden zu Zuschauern bzw. Zuhörern „degradiert“, auch im virtuellen Raum zu finden.

Die Lehrende überträgt ihren Vortrag per Webcam, einige Teilnehmer sitzen vor Ort, die Vielzahl an ihren Computern im Büro oder Homeoffice.

Rückmeldungen oder Fragen während des Vortrages sind eher nicht erwünscht und daher technisch - von Seiten der Teilnehmer - auch nicht vorgesehen.

Bei einem solchen Szenario überlegen sich viele Lerner zu Recht, warum sie genau jetzt dabei sein müssen und nicht zu einem selbst gewählten Zeitpunkt eine Aufzeichnung anschauen können.

So darf ein moderner, lernerangepasster Unterricht, mit all den Möglichkeiten, die virtuelle Räume anbieten, nicht aussehen.

Wichtig sind jedoch nicht nur die Teilnehmerbeteiligung, also interaktiv im Webinar zu arbeiten, und die Berücksichtigung der Bedürfnisse der Lernenden.

Lernende müssen sich im Lernszenario „sicher“ und überwiegend „wohl“ fühlen.

Viele erwachsenen Lernende, sofern sie nicht zur Generation Y (geboren zwischen 1980 und 2000<sup>5</sup>) gehören, haben bisher meist nur häusliche und/oder eingeschränkte Erfahrungen mit digitalen Medien (z. B. durch die Nutzung von Skype oder WhatsApp).

Digitale virtuelle Medien zum Lernen oder zur Weiterbildung zu verwenden, gehört noch nicht zum Alltag, auch wenn viele Personen Videos bei YouTube anschauen.

Meiner Erfahrung nach hat die Mehrzahl der Erwachsenen (Stand 2019) Lernszenarien in virtuellen 2D (zweidimensional, sich im gleichen Online-Raum befindend) oder gar 3D (sich in virtuellen Welten bewegend) Räumen noch nicht selbst erlebt.

Aus ersten Hype-E-Learning-Zeiten der „Lernprogramme am Computer“ (z. B. CBT - Computer based training, WBT - Web based training) in den 1990er Jahren herrscht oft noch die Meinung vor, dass virtuelles Lernen „einen allein am Computer versauern lässt.“

Ein elementarer Faktor im Webinar ist daher, dass „die informellen, sozialen Kontakte [in virtuellen bzw. digitalen Lernszenarien] nicht zu kurz kommen [dürfen].“<sup>6</sup>

Ein vertrauensvolles Miteinander und kooperatives und kollaboratives Arbeiten im Webinar werden andernfalls schwieriger.

Ein wesentlicher Vorteil virtueller Räume ist die Möglichkeit zur direkten Kommunikation.

Und dies betrifft nicht nur den Echtzeit-Austausch durch das Mikrofon und die Webcam.

Im Webinar ist teilnehmerorientiertes, interaktives Arbeiten mit der gesamten Gruppe oder in Kleingruppen machbar.

Notwendig dafür ist jedoch, dass der E-Trainer den jeweiligen Raum, die vorhandenen Werkzeuge (Synonym: Tools) und damit die Möglichkeiten kennt – und beherrscht.

Die sich auf dem Markt befindenden virtuellen 2D Räume sind überwiegend ähnlich aufgebaut. Sie stellen ein geschütztes, zumeist nur über ein Passwort zugängliches, Online-Klassenzimmer dar.

Optisch findet man sich mehrheitlich in einer tabellarisch aufgebauten Oberfläche wieder. In verschiedenen Bereichen befinden sich die Teilnehmerliste, ein Textchat, eine Präsentationsfläche, die Möglichkeit zur Videoübertragung und ein Tool zum Austausch von Dateien.

Weitere Details zur virtuellen 2D Räumen sind in folgendem Video zu finden: <https://youtu.be/Xa3pB6Up6Aw>.

Im Gegensatz zu 2D Räumen bewegen sich die Teilnehmer in virtuellen 3D Welten als Avatare (mit Stellvertretern) durch das Lernszenario.

Nach meinen bisherigen Erfahrungen wird die dreidimensionale Lernwelt von den Lernern tatsächlich erlebt.

Auch in 3D Szenarien ist das gemeinsame (Be-)Arbeiten von Themen in Groß- und Kleingruppen möglich. Hier stehen in

der Regel ebenfalls Präsentationsflächen und interaktive Tools, z. B. zur Abstimmung, zur Verfügung.

Ein Eindruck von einem virtuellen 3D Raum ist in diesem Video zu finden: <https://youtu.be/NaB0h1HnraA>.

Viele Methoden aus Präsenzveranstaltungen lassen sich auf virtuelle Szenarien (2D & 3D) übertragen.

Grundsätzlich sollten Trainer und Coachs aber bedenken, dass es sich bei Webinaren nicht einfach nur um „Seminare im virtuellen Raum“ handelt. Es geht also um mehr, als nur darum, die Technik zu beherrschen.

Berücksichtigt werden muss z. B., dass 3D Welten, vom Teilnehmerempfinden her, wieder näher an der Präsenz stattfinden, als dies bei 2D Räumen der Fall ist.

Beispielsweise werden Distanzzonen (der eigene persönliche und öffentliche Umkreis) im 3D Raum wahr- und wichtig genommen, während sie im 2D Raum keine Rolle spielen.

E-Trainer sind daher gefordert, die notwendige E-Didaktik von Anfang an – und mittels geeigneter Methoden zu berücksichtigen.

Doch nun genug der Theorie, steigen wir in die Praxis ein.

---

<sup>3</sup> Nuissl von Rein E. Prof. Dr. (2000): Interview Universität de Vest din Timisoara durch Dr. Ion Dumitru [online] [http://www.die-frankfurt.de/esprid/dokumente/doc-2000/dumitru00\\_01.htm](http://www.die-frankfurt.de/esprid/dokumente/doc-2000/dumitru00_01.htm) [17.01.2019]

<sup>4</sup> Dumitru Ion, Universität de Vest din Timisoara, (2000): Erwachsene lernen anders, [online] [http://www.die-frankfurt.de/esprid/dokumente/doc-2000/dumitru00\\_01.htm](http://www.die-frankfurt.de/esprid/dokumente/doc-2000/dumitru00_01.htm) [16.01.2019]

<sup>5</sup> absolventa (2018): XYZ – Generationen auf dem Arbeitsmarkt [online] <https://www.absolventa.de/karriereguide/berufseinsteiger-wissen/xyz-generationen-arbeitsmarkt-ueberblick> [17.01.2019]

6 Meister D. & Kamin M. (2010):Digitale Lernwelten in der Erwachsenen- und Weiterbildung [online]  
[https://www.researchgate.net/publication/241003246\\_Digitale\\_Lernwelten\\_in\\_der\\_Erwachsenen-\\_und\\_Weiterbildung](https://www.researchgate.net/publication/241003246_Digitale_Lernwelten_in_der_Erwachsenen-_und_Weiterbildung) [17.01.2019], pdf-Dokument S. 5