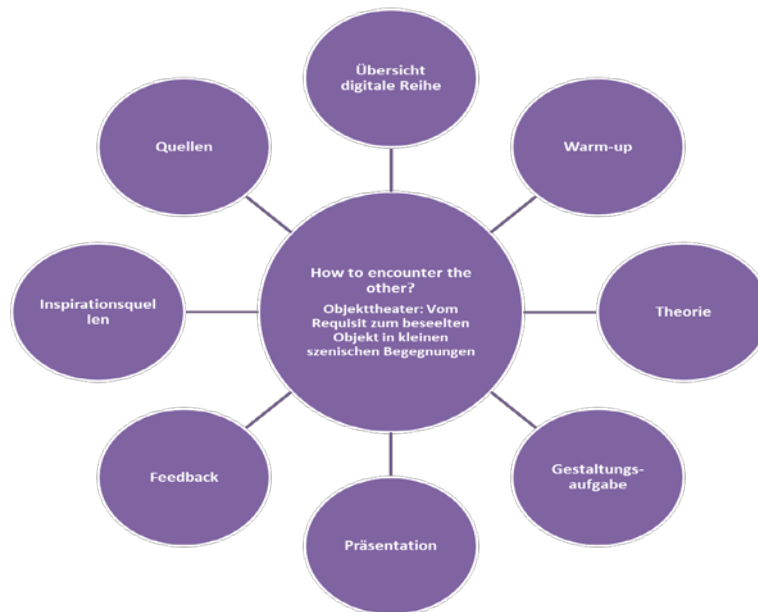


FACHBRIEF NR. 18

THEATER / DARSTELLENDEN SPIEL



Themenschwerpunkt:

Chancen digital gestützten Lernens mit Lernmanagementsystemen

Die Fachverantwortlichen werden gebeten, den Fachbrief den unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen in geeigneter Form zur Verfügung zu stellen. Zeitgleich wird er ins Netz gestellt unter:

http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe_bln.html

Ihre Ansprechpartnerin in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie:

Juliane Lobischer(Nachfolge Fachaufsicht Theater/Darstellendes Spiel) juliane.lobischer@senbjf.berlin.de

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

Ich hoffe, Sie konnten sich nach dem kräftezehrenden letzten Schuljahr ausgiebig in den Sommerferien erholen, um nun voller Elan in das neue Schuljahr zu starten.

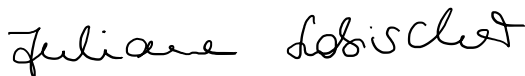
Dieser Fachbrief ist im Juni unter der Federführung von Oliver Uden entstanden, der die Fachaufsicht zum Ende des vergangenen Schuljahres beendet hat. Ich möchte ihm an dieser Stelle herzlich für seine Arbeit in diesem besonderen Schuljahr mit all seinen Herausforderungen danken und wünsche ihm alles Gute für die Zukunft!

Geprägt von der pandemiebedingten Unterrichtsrealität des letzten Schuljahres befasst sich der Fachbrief Nr. 18 mit den Chancen digitalen Lernens unter Nutzung vorhandener Lernmanagementsysteme. Diese werden auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Theaterunterricht untersucht und in Ergänzung dazu wird eine digitale Unterrichtsreihe präsentiert. Darüber hinaus wurde das im Fachbrief Nr. 16 vorgestellte Online-Klausurgutachten überarbeitet; die Änderungen werden im vorliegenden Fachbrief dargelegt. Der Fachbrief endet mit einem aktuellen Statusbericht zum Schulversuch ‚Leistungskurs Darstellendes Spiel‘.

Ein großer Dank gilt Sabine Kündiger für ihren maßgeblichen Beitrag zu diesem Fachbrief, der in enger Zusammenarbeit mit ihrem Fachseminar ‚Theater/Darstellendes Spiel‘ entstanden ist. Besonders eingebracht hat sich Julia Breschke mit ihrer digitalen Unterrichtsreihe, aber auch Max Jerschke sei herzlich für seinen Beitrag gedankt.

Wir blicken zum jetzigen Zeitpunkt hoffnungsvoll in die Zukunft und sehnen uns danach, im neuen Schuljahr wieder bühnen-präsenten Theaterunterricht machen zu können – mit allem, was zu diesem wunderbaren Fach dazugehört! Ich wünsche uns allen einen schwungvollen Start in ein kreatives und produktives neues Schuljahr und freue mich auf unsere Zusammenarbeit!

Herzliche Grüße,



Juliane Lobischer

Inhalt:

1	Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Eine fachübergreifende Einführung.....	4
1.1	Einsatz des Lernmanagementsystems Lernraum Berlin	6
1.2	Einsatz des Lernmanagementsystems Itslearning.berlin	11
1.3	Schulentwicklung mit und durch Lernmanagementsysteme	16
1.4	Regionale Fortbildung Berlin	17
1.5	Das Medienforum.....	19
2	Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Beispiele für das Fach Theater und Darstellendes Spiel	20
2.1	Grundsätze und fachliche Voraussetzungen	20
2.2	Methodische Hinweise zum Einsatz digitaler Tools	20
3	Best Practice: Digitale Unterrichtsreihe Q2 - How to encounter the other?.....	22
3.1	Einleitung	22
3.2	Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 1	23
3.3	Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 2	24
3.4	Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 3	25
3.5	Beispiele für Theorieimpulse	26
3.6	Resümee zur digitalen Unterrichtsreihe	29
3.7	Beispielfotos (Ergebnisse der Unterrichtsreihe).....	29
4	Überarbeitung des Online Klausurgutachtens	31
5	Schulversuch: Leistungskurs Darstellendes Spiel.....	32
6	Berufsbegleitende Weiterbildung Theater/Darstellendes Spiel.....	34
7	Weitere Literaturempfehlungen zum digitalen Unterricht	34
	Anlage: Vergleich der Lernmanagementsysteme (Stand Juli 2021).....	35

1 Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Eine fachübergreifende Einführung

Die Erfahrungen der letzten anderthalb Jahre haben gezeigt, dass Lernen auch in sehr herausfordernden absolut ungewöhnlichen Situationen wesentlicher Teil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler sein kann und sein muss, um ihre Entwicklung zu ermöglichen und zu befördern.

Dass manche Akteure sich wünschen, wieder zu den gewohnten Lehr- und Lernsettings vor der Pandemie zurückzukehren, drückt sicherlich die Sehnsucht nach der alten Normalität aus. Dennoch ist es notwendig, Settings mitzudenken, die

- einer Situation gerecht werden, die erneut Phasen von Wechselunterricht oder schulisch angeleitetem Lernen zu Hause abgesichert ermöglichen und digital unterstützen können,
- die im letzten Schuljahr gemachten Erfahrungen und die Chancen digital gestützten Lernens weitertragen und -entwickeln und damit dauerhaft zu einer „neuen Normalität“ in einer digital geprägten Welt führen.

Das Ziel bleibt: eine hohe Unterrichtsqualität zu sichern. Dazu gehört,

- transparente Ziele in der Kompetenzentwicklung zu setzen und zu verfolgen,
- die Unterrichtsinhalte fachlich angemessen, kohärent und gut strukturiert auszuwählen und aufzubereiten,
- gut bewährte Unterrichtsmethoden – auch unter Nutzung digitaler Medien – flexibel einzusetzen und
- den Blick zu richten auf: gute Klassenführung, konstruktive Unterstützung und kognitive Aktivierung als die drei Grunddimensionen des Unterrichts im Zentrum des pädagogischen Handelns.¹

Dazu gehören auch fachübergreifende und fachbezogene schulinterne Absprachen zur Auswahl von Inhalten und Schwerpunktsetzungen, die grundlegend für das weitere Lernen sind. Für die Kernfächer wurden dazu mit dem Schreiben vom 19.03.2021 Anregungen und Vorgaben für Übergänge und Prüfungen gegeben. Gleichzeitig gilt es aber die Ansprüche nicht abzusenken, sondern an ausgewählten Unterrichtsgegenständen eine kognitive Aktivierung zu ermöglichen und konsequent an der Kompetenzentwicklung zu arbeiten.

Es braucht kein Feuerwerk der Methoden, um Schülerinnen und Schüler zu aktivieren, sondern vor allem gut ausgewählte Varianten des kooperativen Lernens (wie z.B. peer learning), lernbegleitende Diagnostik und Rückmeldung, die selbständige Problementwicklung und das Stellen von Aufgaben durch Schülerinnen und Schüler sowie die Verwendung strukturierender Mittel (transparente Ziele in der Kompetenzentwicklung, abschließende Zusammenfassungen, regelmäßige Wiederholungen, Scaffolding als Differenzierungsangebot), um Schülerinnen und Schüler zu einer vertieften Auseinandersetzung mit den Lerninhalten anzuregen und die Kompetenzentwicklung zu fördern.

¹ Vgl. Klieme, Eckhard: Guter Unterricht – auch und besonders unter den Einschränkungen der Pandemie? In: Finkermann, D. & Edelstein, B. (Hrsg.), „Langsam vermisste ich die Schule...“-Schule während und nach der Pandemie. Die deutsche Schule, Beiheft 16, S.117-135.

Digitales Lernen kann sich dauerhaft gewinnbringend für den Lernstand der Schülerinnen und Schüler erweisen. Lernprogramme lassen sich idealerweise für kürzere Lernphasen und auch gut in Partnerarbeit einsetzen. Wichtig ist, dass die Lehrkraft lernbegleitend, auch anleitend agiert und dass eine gemeinsame Aufarbeitung eingeplant wird.

Gute Klassenführung kann im entlastenden Sinne auch durch Lernmanagementsysteme (LMS) unterstützt werden, denn sie können den verabredeten Ort bieten, an dem Zielvorgaben, Aufgabenstellungen, Strukturierungen, Unterstützungsangebote und Organisationshinweise für die Lernaktivitäten hinterlegt werden und jederzeit einsehbar sind. Sie sind mit ihren Tools zum virtuellen Treffen, zum Chatten und zur Sprechstundenverabredung ein Ort der Kommunikation und Rückmeldung und können z.B. durch Logbücher oder Lerntagebücher – auch digital gestaltet – gut ergänzt werden. Die sind dann jederzeit durch die Lehrkraft einsehbar und als diagnostisches Instrument nutzbar.

Dieser Fachbrief soll am Beispiel der zwei im Land Berlin zentral zur Verfügung stehenden Lernmanagementsysteme Lernraum Berlin und itslearning.berlin Einblicke in Erfahrungen im Umgang mit digitalen Lehr- und Lernmöglichkeiten geben und verdeutlichen, wie diese auch in Zukunft bei der Gestaltung von Unterricht genutzt werden können. Dabei geht es nicht darum, digitales Lernen grundsätzlich den Vorzug zu geben, sondern digital organisiertes Lernen immer dann zu nutzen, wenn es einen Mehrwert gegenüber traditionellen Methoden und Lernsettings verspricht. Deshalb werden in diesem Fachbrief nur Aspekte herausgegriffen, von denen die Autorinnen und Autoren überzeugt sind, dass sie diesen Mehrwert gegenüber rein analogen Lernszenarien in sich bergen, so dass sich ihr Einsatz deshalb in verschiedenen Phasen des Unterrichts und der Unterrichtsorganisation lohnen kann und damit auch zu einer zeitgemäßen Medienbildung beitragen wird.

Beide Lernmanagementsysteme bieten wesentliche Funktionen und Werkzeuge für ein digitales Lernen und Arbeiten an – siehe Anlage. Diese ermöglichen u.a.:

- kooperierendes und kollaboratives Arbeiten der Schülerinnen und Schüler sowie der Pädagoginnen und Pädagogen inklusive Materialablage,
- digital gestütztes individuelles Lernen (angeleitet und/oder selbstständig) und individuelle Förderung sowie
- digitale Rückmeldungen zum Lern- und Leistungsstand (kriterienorientiert, effizient, jederzeit einsehbar...)

Der Vorteil der Nutzung von LMS liegt darin, dass jede jeweils als separates Tool verfügbare Anwendung systematisch über einen (für alle Nutzerinnen und Nutzer) gleichen Weg sicher erreichbar ist. Weiterhin ist das systematische Ablegen und Auffinden von Informationen und digitalen Werkzeugen wesentliche Voraussetzung für kollaborative Prozesse. Eine einheitliche Kommunikationsstruktur, wie sie von solchen Systemlösungen angeboten wird, entlastet alle Teilnehmenden von mühsamer Orientierung in digitalen Raum. Statt in vielfachen Mails verteilt, liegen z.B. alle Informationen, Arbeitsstände und Chatverläufe am verabredeten Ort zur Einsicht vor.

Wenn Ihre Schule noch unentschieden ist und über die Einführung eines Lernmanagementsystems nachdenkt, sind folgende Schritte hilfreich:

Was wollen Sie erreichen? Setzen Sie sich gemeinsame Ziele in Bezug auf die Schulentwicklung und beraten Sie, wie Sie diese erreichen können. Überzeugen Sie die schulinternen Gremien und beziehen Sie diese in Entscheidungen mit ein.

Was kann die gemeinsame Arbeit der Schule / eines Fachbereiches stärken? Entscheiden Sie sich für gemeinsame Werkzeuge, die für alle Beteiligten zugänglich und handhabbar sind. Auf diese Weise können Sie einander optimal unterstützen, austauschen und gemeinsam mittel- sowie langfristig Ihre digitale Arbeitsweise weiterentwickeln.

Was verbindet Sie im Sinne eines kleinsten gemeinsamen Nenners und wo soll es hingehen? Vereinbaren Sie einen gemeinsamen „Grünen Bereich“, in dem sich alle gut einfinden und erste wichtige Effekte erreichen können. Formulieren Sie, wo Sie langfristig hinmöchten und was jedem individuell überlassen wird.

Was muss? Was wird? Was kann?

Erwartungen zu formulieren schützt vor falschen Annahmen und kontraproduktivem Druck. Überlegen Sie, wie Sie sich gegenseitig stärken können und wer Sie unterstützen kann, schulintern oder auch darüber hinaus und machen Sie sich bewusst, was bereits erfolgreich angelegt ist.

Da die beiden LMS Lernraum Berlin und itslearning.berlin sehr ähnliche Anwendungen vorhalten, können die nachfolgenden Ausführungen für beide Systeme gelesen werden. Da aber Icons oder Toolbezeichnungen systembezogen verwendet werden, wurden die Absätze nach den LMS getrennt dargestellt, um im jeweiligen System einen hohen Wiedererkennungswert zu schaffen.

1.1 Einsatz des Lernmanagementsystems Lernraum Berlin

(unter Verwendung von Autorentexten und -grafiken des Lernraum-Teams, Icons entsprechen Lernraum Berlin)

Das Lernmanagementsystem Lernraum Berlin, das mit jedem beliebigen internetfähigen Endgerät genutzt werden kann, kann für alle Phasen des Unterrichts inner- und außerhalb des Lernortes Schule methodisch-didaktisch sinnvoll für Ihren Unterricht und seine Vor- und Nachbereitung eingesetzt werden. Es ist gleichzeitig ein gut geeignetes Instrument zur effektiven Klassenführung.

Classroom Management mit digitalem Lernmanagementsystem (LMS)

Gute Klassenführung einschließlich guter Klassenorganisation ist sicher nicht abhängig von digitalen Systemen, diese können jedoch unterstützen, um ein produktives und kommunikatives Klassenklima zu erzeugen. Im digital geschützten Raum können Verabredungen, Aufträge, Kommunikationswege für die gesamte Gruppe klar hinterlegt werden. Das kann für einzelne Schülerinnen und Schüler Druck abbauen, zumal auch jederzeit auf einzelne Schülerinnen und Schüler mit Lernaufgaben oder Rückmeldungen eingegangen werden kann. Störfaktoren, die ggf. im analogen Unterricht auf alle Anwesenden ausstrahlen, sind - klare Verabredungen zur digitalen Kommunikation vorausgesetzt - schneller und individueller zu begegnen, was auch der Gruppe helfen kann sich weiterzuentwickeln.

Was unterstützt digital?

- Stellen Sie überschaubare Zeitfenster ein, in denen Aufgaben zu erledigen sind.
- Erinnern Sie an Fristen durch digitale Kommentare, die den Schülerinnen und Schülern zeigen, dass Sie den Bearbeitungsstatus im Blick haben.
- Geben Sie kurze wertschätzende Rückmeldungen, z.B. über Sprachnachrichten, Symbole und Texteingaben oder fordern Sie Schülerinnen und Schüler auf, Kommentare zu den Lernprodukten Ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler einzustellen.
- Ermöglichen Sie Übungen und Aufgaben, die erst beendet werden, wenn sie gelöst sind. Das macht Erfolge sichtbar und sichert den Einstieg in das nächste Schwierigkeitslevel.



Abb. SenBJF 2021

Passgenaue Materialbereitstellung für Lehr- und Lernprozesse



Statt mit langen Irrwegen im Internet Lernzeit mitunter zu verschenken, können Sie in einem Lernraum-Kurs für ein Fach Lern- und Arbeitsprozesse für Ihre Lerngruppe vorstrukturieren, indem Sie an nahezu jeder Stelle Dokumente, Links, Audios, Videos usw. zur Verfügung stellen können. Umgekehrt können die Schülerinnen und Schüler selbst derartige Inhalte abgeben, hochladen oder für andere bereitstellen.





Material im Lernraum Berlin, das man gleich nutzen kann

Lernraum Berlin stellt Kursvorlagen für den sofortigen Unterrichtseinsatz bereit, die individuell an die jeweiligen Bedürfnisse und Lernsituationen angepasst und verändert werden können. In einem Demokursbereich können alle Kursvorlagen und beispielhaft aufgebauten Kurse vorab betrachtet werden <https://www.lernraum-berlin.de/start/de/vorlagen/>.

Zum Beispiel:

 <p>Klassenkurs mit allen Fachlehrkräften</p>	<p>In diesem Kurs sind bereits Ordner angelegt, in denen die Fachlehrkräfte Aufgaben und Arbeitsblätter für die Lernenden ablegen können. Ebenso gibt es Ordner, in denen die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben dann zur Korrektur hochladen können. Ein Forum ermöglicht außerdem die Kommunikation untereinander.</p>
 <p>Klassenkurs mit Schwerpunkt Materialausgabe und Aufgabenabgabe</p>	<p>Dieser Kurs eignet sich für den Einstieg in die organisierte Arbeit mit dem Lernraum. Die Schwerpunktsetzung liegt auf der Material- bzw. Arbeitsblattausteilung. Das Austeilen bzw. Einsammeln von bearbeiteten Arbeitsblättern erfolgt über die Aktivität Aufgabe. Des Weiteren finden Sie Aktivitäten wie die Fortschrittsleiste und das Feedback.</p>

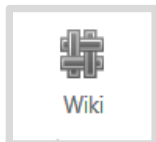
Daneben stehen Unterrichtsmaterialien zur Verfügung, die Sie direkt nutzen können: Vom Buchprojekt für den Englischunterricht, Literaturepochen für Deutsch, Übungen zur Überprüfung und Übung von Grundkompetenzen in Spanisch bis zum Känguru der Mathematik für Grund- und weiterführende Schulen. Manchmal lohnt der fachübergreifende Blick, um neue Formate auch für das eigene Fach zu entdecken. Zum Beispiel:

 <p>Englischunterricht Book Project Q2</p>	<p>Gestalten Sie mit Ihrem Englischkurs in Q2 ein Buchprojekt. Dieser Kurs bietet Ideen zu folgenden Lektüren: Slumdog Millionaire, The Tortilla Curtain, (Un)arranged Marriage und The Opposite House.</p>
 <p>Literaturepochen</p>	<p>Mit dieser Vorlage können Sie ab der 10. Jahrgangsstufe arbeiten. Die Schülerinnen und Schüler lernen unterschiedliche Epochen kennen. Das Angebot zeigt Ihnen als Lehrkraft eine Vielzahl an Lernraum-Aktivitäten und der Kurs kann individuell angepasst werden.</p>

Kooperierendes und kollaboratives Arbeiten von Schülerinnen und Schülern

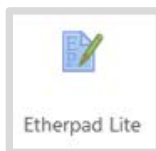
Im Lernraum Berlin lassen sich Szenarien kooperierenden und kollaborativen Arbeitens durch verschiedene Aktivitäten realisieren. Dazu gehören beispielsweise:

 <p>Forum</p>	<p>Nutzung der Chatfunktion</p>	 <p>Gruppenwahl</p>	 <p>Abstimmung</p>	<p>Abstimmungen</p>
--	---------------------------------	--	--	---------------------



Wiki

Wiki – über das Anlegen eines Wikis können Sie eine Sammlung von Informationen und Beiträgen zu einem bestimmten Thema veranlassen, die von den Teilnehmenden erstellt und bearbeitet werden können. Die Aktivität bietet Kommentarfunktionen für alle Kursteilnehmenden und für die Lehrkraft, über die Feedback zum jeweiligen Beitrag gegeben werden kann. Die Beiträge stehen allen Kursteilnehmenden so lange zur Verfügung, wie von der Lehrkraft voreingestellt, z.B. bis unmittelbar vor einer Prüfung. Auch der Bearbeitungszeitraum kann z.B. definiert werden.



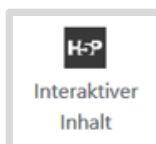
Etherpad Lite

EtherPad – ist ein webbasierter Texteditor, in dem mehrere Personen gleichzeitig einen Text in Echtzeit bearbeiten. Die Änderungen der verschiedenen Bearbeitenden sind farblich unterschieden, können also auch Arbeitsanteile der Teilnehmenden transparent abbilden.



Kollaboratives Dokument

Kollaboratives Dokument (Collabora) - Text-, Präsentations- oder Tabellendokumente können als OpenOffice-Dokumente erstellt und synchron bearbeitet werden. Auch vorhandene Dokumente können zur gemeinsamen Weiterarbeit freigegeben werden.



Interaktiver Inhalt

Experimentieren mit H5P

Die meisten Lernmanagementsysteme, so auch der Lernraum Berlin, integrieren H5P. Das ermöglicht die Nutzung vieler weiterer spannender Tools, die neue Lernszenarien ermöglichen und deren Ergebnisse im Unterricht präsentiert und reflektiert werden können. Als Lehrkraft können Sie selbst Unterrichtsmaterial erstellen, z.B. eine interaktive historische Karte fertigen oder aber Schülerinnen und Schüler auffordern, die Tools zur Erstellung von Lernprodukten selbst zu nutzen. Hier nur eine kleine Auswahl:



- Interaktive Videos: Hier können Videos mit Fragen, Infos und mehr eingebaut werden, die z.B. Lernwege dokumentieren.



- Flashcards: Hier können z. B. Fachbegriffe als Lernkarten angelegt werden, die entweder im Rahmen von Partnerarbeit oder zum individualisierten Lernen genutzt werden.



Dialog Cards



Virtual Tour (360)

- Virtual Tour (360°): Mit diesem Tool kann ein virtueller „Tag der offenen Tür“ gestaltet werden oder Sie lassen Schülerinnen und Schüler durch virtuelle Welten, z.B. im Rahmen einer Zukunftswerkstatt, wandern und anschließend eigenständig eine Fragestellung dazu entwickeln.



Audio Recorder

- Sprachaufnahmen: Diese motivieren zum lauten Vorlesen und zur Partnerarbeit zur Verbesserung der Aussprache. Ein Audiorekorder steht auch direkt im Lernraum Berlin zur Verfügung.

Weitere Hinweise und Anregungen, wie Sie Aktivitäten in Ihrem Fachunterricht einsetzen können, finden Sie auf der Webseite des Lernraum Berlin in den FAQs Lernraum und Unterricht:

<https://www.lernraum-berlin.de/start/de/faq/lernraum-und-unterricht/>.

Kooperierendes und kollaboratives Arbeiten von Pädagoginnen und Pädagogen

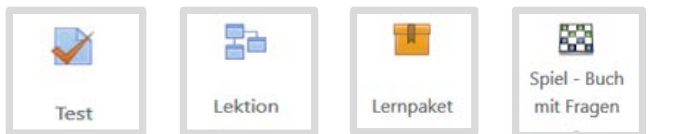
Lernraum Berlin bietet neben fachbezogenen Kursen für Lerngruppen vielfältige Möglichkeiten, die Organisation und Zusammenarbeit in der Schule und in den Fachbereichen zu erleichtern. So können Informationen wie z.B. Beschlüsse, Links und Exkursionen in Datenbanken systematisch kommentiert und gemeinsam zusammengetragen werden. Stärken Sie sich gegenseitig, indem Sie selbst entwickelte Materialien oder Materialien aus Fortbildungen für alle nutzbar einstellen, in Jahrgangsteams die Zusammenarbeit organisieren und nicht zuletzt auch von einander lernen.



Die Kommunikation im Fachbereich über ein Forum ermöglicht es, die Nachrichten der Kolleginnen und Kollegen sortiert nach Thema und im zeitlichen Verlauf zu überblicken.

Aktivitäten für digitalgestütztes individuelles Lernen

- Tests, interaktive Aufgabenformate, usw.
- individuelle Förderung und Differenzierung; auch unter Nutzung von Gaming-Elementen (z.B. Lernpfade, die sowohl über Voraussetzungen als auch über die Aktivität "Lektion", die verschiedene Aktivitäten kombiniert und unterschiedliche Folgeaufgaben ermöglicht, realisiert werden)



Rückmelde- und Kommunikationssystem

Durch interaktive Übungen und entsprechende Feedbacks können individuelle Rückmeldungen zum Lern- und Leistungsstand gegeben werden. Darauf aufbauend können Maßnahmen zur individuellen Förderung eingestellt und auch für einzelne Kursteilnehmende zugewiesen werden.



Im Kursraum ist automatisch eine Chatfunktion für die gesamte Lerngruppe eingestellt und die Lehrkraft kann die Kommunikation über Mitteilungen steuern. Beispielsweise kann sie Zeiten für Rückfragen einstellen, die dann genau zu dieser Zeit live im Chatraum geklärt werden. Selbstverständlich kann auch weiterhin das Videokonferenztool BigBlueButton zur Zusammenarbeit von Lehrkräften und Lerngruppen genutzt werden, um Treffen und Absprachen außerhalb des Unterrichts digital zu ermöglichen.

Korrektur- und Feedbackmöglichkeiten sind:

- Peer Feedback über Chat, Audiobotschaft, Forenkommentare, oder auf einer digitalen Pinnwand

- Selbstreflexives Feedback oder Feedback der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer Evaluation des Unterrichts (über „Kurssprecherinnen oder Kurssprecher, Satzanfänge, die im Chat beendet werden; Symbole oder Gesten, wie Daumen hoch oder runter u.a.m.)
- lernprozessorientierte Kommentierungs- und Bewertungsmöglichkeiten (Voreinstellung siehe Kursvorlagen)
- Direktes Korrigieren und Kommentieren von eingereichten Aufgaben mit Feedbackfunktion
- Übersicht über den Aufgabenfortschritt für Lehrkräfte
- Gegenseitige Beurteilung von Abgaben durch die Lernenden (Peer Feedback)

Noch Fragen?

Termine für Sprechstunden und Fortbildungsangebote finden Sie auf dem Lernraum-Portal im Kurs Sprechstunden und Workshops; <https://portal.lernraum-berlin.de/moodle/course/view.php?id=8> [Lernraum-Login erforderlich].

Das Lernraum Team - bestehend aus Lehrkräften, die in den verschiedenen Schulstufen diverse Fächer unterrichten - wird ab dem Schuljahr 2021/ 2022 verstärkt Fortbildungen als Online-Kurse und Präsenzveranstaltungen für die schulischen Fachkonferenzen und Studientage für das gesamte pädagogische Personal anbieten. Die Anmeldungen für schulinterne Fortbildungen können auch über rf@senbjf.berlin.de mitgeteilt werden.

1.2 Einsatz des Lernmanagementsystems Itslearning.berlin

(Verwendung von Autorentexten und -grafiken, Icons entsprechen Itslearning.berlin)

Auch dieses Lernmanagementsystem ist unabhängig von dem jeweilig zur Verfügung stehenden internetfähigen Endgerät nutzbar. Es lässt sich für die Steuerung, Strukturierung und Gestaltung von Kommunikationsprozessen einsetzen und bietet ebenso zahlreiche Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, insbesondere auch für die kollaborative oder individuelle Arbeit unabhängig von Ort und Zeit.

Grundlegender Ansatz: Blended-Learning-Modelle umsetzen zur Gestaltung analog- und digitalgestützter Lernphasen

Für die Gestaltung von Blended-Learning ist die Nutzung eines Lernmanagementsystems von Vorteil. Bei Blended-Learning-Modellen geht es allgemein um die Kombination von Lernmaterial, Sozialform, Lernumgebung, Zeitrahmen und Methodik zur Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen. Besonders der Wechsel zwischen eigenständigen und angeleiteten Lernphasen spielt hierbei eine Rolle. Der Vielfalt an Kombinationen sind keine Grenzen gesetzt. Sie werden dem Anlass entsprechend gestaltet, nicht umgekehrt.

Die Nutzung von Lernmanagementsystemen erleichtert die Gestaltung der analog-digitalen Lehr-Lern-Prozesse in den Bereichen Kooperation, Kommunikation und Organisation erheblich - die Entscheidung bezüglich der angestrebten Kompetenzentwicklung der Lernenden, das methodisch-

didaktisch sinnvolle Arrangement und die inhaltliche Schwerpunktsetzung bleiben Aufgabe einer gelungenen Unterrichtsplanung durch die Lehrkraft.

Auch beim Blended-Learning befinden sich die Lehrkräfte stets in einer Doppelrolle. Es erfolgt ein Wechselspiel zwischen folgenden Rollen:



Lehrende

Lehrkraft als zentrale Person gemeinsamer angeleiteter Lernphasen



Lernbegleitende

Lehrkraft als Bezugsperson für das Lernen im Rahmen individueller Lernphasen

Der neue Faktor ist



Die digitale Komponente

Digitale Endgeräte wie Smartphones, Tablets und Computer sowie online-basierte Lerninhalte und -anwendungen ersetzen bzw. ergänzen analoge Komponenten wie Kreidetafel, Projektoren, DVD-Player sowie Printmedien.

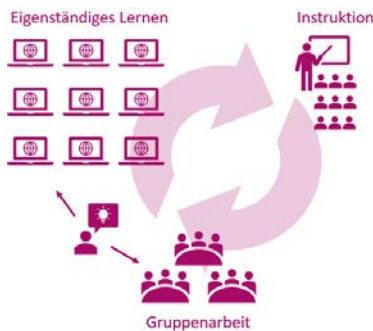
Der durch Technologieeinsatz erzielte Effekt ist abhängig von Gestaltung und Dimensionierung. Das SAMR-Modell stellt den **Einfluss von Technologie auf den Lernprozess** wie folgt dar:



In Phase 1 dieses Modells werden analoge Materialien durch digitale Medien ersetzt, ohne dass ein Mehrwert entsteht. So werden z.B. Textgrundlagen digital bereitgestellt und am Bildschirm gelesen. In der nächsten Phase erfolgt dieser Ersatz schon mit einer verbundenen Funktionsverbesserung. So kann z.B. im LMS für das kollaborative Arbeiten ein Dokument nicht nur als Textgrundlage bereitstellt, sondern auch als Möglichkeit zur gemeinsamen, synchronen wie asynchronen Textarbeit genutzt werden. In den Modellphasen drei und vier werden dann Aufgaben und Lernumgebungen mithilfe digitaler Medien komplett neugestaltet und Ergebnisse erreicht, die vorher so nicht möglich waren, z.B. durch Anlegen von Lernpfaden oder Umsetzung von Videokonferenzen, die als Planspiel angelegt werden.

Im Folgenden werden drei Blended-Learning-Modelle vorgestellt als Anregung für eigene Vorhaben.

Lehren und Lernen im Rotationsprinzip



Beschreibung des Modells

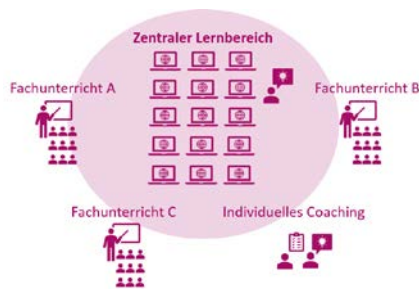
Rotierender Wechsel zwischen Phasen der Instruktion im Plenum, Gruppenarbeit und eigenständigem Lernen. Die Inhalte einer Phase werden von den Ergebnissen der vorherigen beeinflusst.

Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Handlungsorientierte Lernsituationen, Projektarbeiten, Wissensvermittlung und -transfer mit anschließender Reflektion u.v.m.

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente		
Instruktion Dateien mit Materialien und Aufgabenstellungen Seiten für multimediale Inhalte (Text, Bild, Video ...) Präsentation im Browser aufrufen	Gruppenarbeit Arbeitsordner zur gemeinsamen Arbeit an Dokumenten Videokonferenz für gemeinsame Absprachen Kollaboratives Schreiben synchron oder asynchron	Eigenständiges Lernen Aufgaben bearbeiten, abschließen und rückmelden Lernpfad mit differenzierbaren Lerninhalten Testelement zur Übung und Lernstandermittlung

Organisation zentraler Selbstlernphasen



Beschreibung des Modells

In eigenständigen Lernzeiten bearbeiten Schülerinnen und Schüler selbstgesteuert Lernmaterial, welches allgemein und/oder individuell bereitgestellt wird. Die Ergebnisse fließen in den Unterricht der Lerngruppe oder individuelle Coachings ein.

Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Fordern und Fördern, Lernbüros, Studienzeiten als Unterrichtsbegleitung u.v.m.

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente

<p>Fachunterricht, z.B.</p> <p> Dateien mit Materialien und Aufgabenstellungen</p>	<p> Zentraler Lernbereich der Lerngruppe</p> <p>Auftrag zum Einreichen von Produkten (Peer-Review)</p>	<p> Individuelles Coaching</p> <p>Individuelle Lernpläne zur Lernzielvereinbarung</p>
<p> Seiten für Simulationen, interaktive Übungen</p>	<p> Diskussion für asynchronen Austausch</p>	<p> Lernfortschrittsbericht zur Kompetenzentwicklung</p>
<p> Präsentation im Browser aufrufen und ggf. editieren</p>	<p> Kollaboratives Arbeiten synchron oder asynchron</p>	<p> Individuelle Förderung durch Zuweisung von Lernmaterial</p>

Verschmelzung des Lernens im synchron organisierten Präsenzunterricht und an variabel genutzten Lernorten









Beschreibung des Modells

Hier geht es um innerschulisch synchron organisierte und variable, zeit- und ortsunabhängige Lernaktivitäten. Letztere können im Rahmen des Ganztages, während Projektfahrten oder an anderen Orten zu verschiedenen Zeiten stattfinden. Die Ergebnisse einer Seite haben Einfluss auf Inhalte und Methodik der jeweils anderen Seite.

Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Hausaufgaben, angeleitetes oder selbstorganisiertes Lernen zu Hause, im Praktikum, im Rahmen von Facharbeiten u.a.m.

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente	
Variabler Lernort  Pläne mit Einblick in die Inhalte und Lernmaterialien des Präsenzunterrichts	Präsenzunterricht  Umfrageergebnisse fließen in die Aktivitäten des Präsenzunterrichts ein
 Umfragen zum Sammeln von Ergebnissen und Inhalten für den Präsenzunterricht	 Seiten für Stationenlernen – einzeln, Partner- oder Gruppenarbeit
 Registrierung zur Themen- oder Gruppenwahl	 Gruppenaktivitäten nach Leistungsstand, Input oder getroffener Wahl durch Schülerinnen und Schüler

Über Nutzen und Aufwand

Die Nutzung von LMS und ihren digitalen Werkzeugen ist mit einer Einarbeitung in die jeweiligen Funktionen verbunden. Zunächst ist es von Bedeutung, den initialen Aufwand darauf auszurichten, dass erste Schritte mit direktem Nutzen verbunden sind. Mit zunehmender Erfahrung werden dann neue Ideen auf vorherigen guten Erfahrungen aufbauen, sie ergänzen oder erweitern z.B. durch:

Wiederverwendung von Inhalten: Wurden Inhalte einmal digital erstellt, lassen sich diese mühelos wiederverwenden, weiterentwickeln und teilen. Einzelne Materialien aber auch ganze Kursinhalte können als inhaltliche Grundlage auch für die Kolleginnen und Kollegen dienen.

Recycling von Arbeitsergebnissen: Von den Schülerinnen und Schülern eingebrachte Produkte lassen sich zu weiteren Inhalten und Übungen verarbeiten, sodass Schülerinnen und Schüler auch zu Quellen von überaus individualisiertem Lernmaterial werden. Unbedingt zu berücksichtigen sind besonders gelungene Arbeitsergebnisse, die dem Lernprozess kommender Jahrgänge beispielsweise über eine Bibliothek zugeführt werden können.

Feedbackschleifen: Unter Rückmeldungen sind nicht einzig die Bewertungen der Lehrkräfte zu verstehen. Mit Hilfe von Bewertungsrastern lassen sich kompetenzorientierte Rückmeldeformen wie Selbsteinschätzung und Peer-Review gezielt umsetzen.

Erste Schritte zur Einführung einer Lernplattform wie itslearning

Sollte als eines der neuen Werkzeuge beispielsweise die Entscheidung auf die Lernplattform itslearning fallen, sind folgende initiale Schritte zu unternehmen:

1. Die Schulleitung beantragt einen Zugang mit einer Mail an die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie: digitalpakt@senbjf.berlin.de
2. Das daraufhin zugesendete Dokumentenpaket informiert Sie über die nächsten Schritte.
3. Organisieren Sie Verantwortlichkeiten und Teilnahmen am Fortbildungsprogramm mit Modulen wie:

Einweisung in die Administration
Erste Schritte auf der Lernplattform
Lernaufträge gestalten und organisieren
Lernstand ermitteln und fördern
Formen der schulinternen Organisation und Zusammenarbeit
Kompetenzorientierte Planung und Rückmeldung
Sprechstunden
Community-Seminare
Netzwerkveranstaltungen

Schulen, die bereits mit der Lernplattform itslearning arbeiten, finden in dem Kurs „Infos zur Lernplattform“ auf der Landesplattform [itslearning.berlin](https://berlin.itslearning.com) umfangreiche Hilfematerialien und Videotutorials. Dieser zentrale Hilfskurs steht allen Lehrkräften auf der Plattform offen und wird über folgenden Link erreicht (itslearning-Account notwendig):

<https://berlin.itslearning.com/ContentArea/ContentArea.aspx?LocationID=22&LocationType=1>

Eine von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie bereitgestellte „Handreichung zur Landeslizenz itslearning“ sowie das Dokument „FAQs zur Landeslizenz itslearning“ stehen dort ab Beginn des Schuljahres 2021/22 zur Verfügung.

1.3 Schulentwicklung mit und durch Lernmanagementsysteme

Schulentwicklung wird durch die Möglichkeiten im digitalen Raum erweitert. Die Zusammenarbeit und die Nutzung der Lernmanagementsysteme und ihrer digitalen Werkzeuge wird auch zukünftig einen noch größeren Raum in der schulspezifischen Entwicklungsarbeit einnehmen. Dies betrifft mehrere Ebenen der Entwicklungsarbeit, u.a.:

- persönliche Professionalisierung von Lehrkräften durch veränderte Fortbildungsformate,
- Verstärkung der Kollaboration bei der Arbeit in den Fachbereichen,
- Nutzung digitaler Optionen für die Zusammenarbeit in den schulischen Gremien,
- veränderte Kommunikationsstrukturen mit Lernenden, Erziehungsberechtigten und außerschulischen Partnern,
- Anpassung des schulinternen Curriculums und der Medienentwicklungspläne,
- Weiterentwicklung von Schulwebseiten für die Außenkommunikation und die Präsentation von Lernprodukten,
- Veränderung von Schulveranstaltungsformaten, z.B. Tage der offenen Tür, Besuch von digitalen Veranstaltungen zur beruflichen Orientierung,
-

Die Chancen, die sich aus dieser begonnenen Veränderung der Formen der Zusammenarbeit ergeben, können Schulentwicklungsprozesse nachhaltig prägen. Sie bedürfen jedoch immer auch der Diskussion und der Konsensbildung in den Kollegien.

Unterstützend kann das System der Regionalen Fortbildung Berlin genutzt werden, um individuelle, aber auch fachbereichsspezifische oder schulinterne Fortbildungsangebote systematisch in die Schulentwicklung zu integrieren.

1.4 Regionale Fortbildung Berlin

Die Regionale Fortbildung begleitet Lehrkräfte und Schulen beim notwendigen Transformationsprozess, Unterricht und Schulleben gemäß den Anforderungen an eine zunehmend digital ausgerichtete Gesellschaft zu gestalten, mit dem Fortbildungsschwerpunkt „Bildung in der digitalen Welt“. Zahlreiche Veranstaltungen werden weiterhin als Online-Kurse angeboten und ermöglichen die Teilnahme ohne längere Fahrwege. Lehrkräfte können sich unabhängig vom Infektionsgeschehen von zuhause aus auf digitalem Wege fortbilden. Die angebotenen Themen werden fortlaufend an die veränderten Bedarfe in den Schulen angepasst. Die Kurse thematisieren z.B. Mediennutzung, Distanzunterricht, digitale Tools, Lernen mit und über Medien und den Umgang mit Videokonferenztools, aber auch Gewaltprävention, Sprachförderung und Mathematik sind besonders nachgefragt.

Darüber hinaus umfasst das Angebot Fortbildungsveranstaltungen zu fachspezifischen Themen, zur Verknüpfung von fachdidaktischen und medienpädagogischen Inhalten sowie zum Themenbereich Inklusion und Ganzttag.

Als Formate der Regionalen Fortbildung Berlin stehen zur Verfügung:

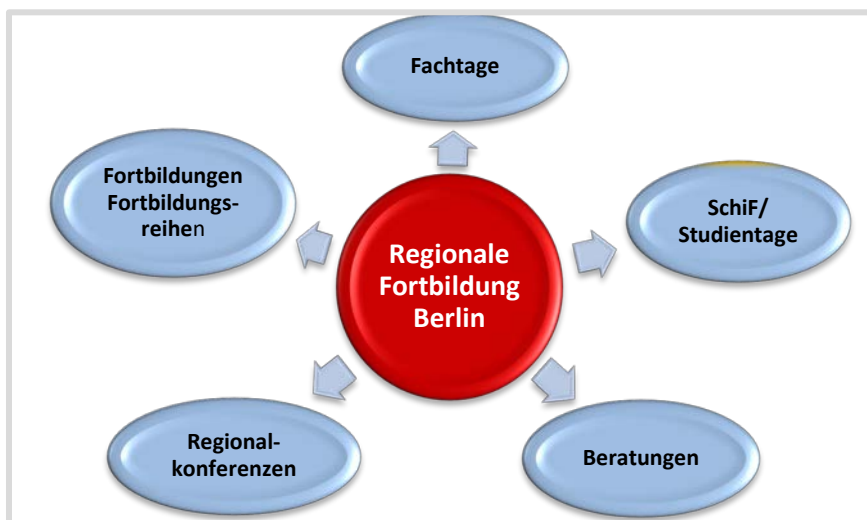


Abb. Regionale Fortbildung Berlin

Selbsteinschätzung – eine Möglichkeit, die richtige Qualifizierung zu finden / DigCompEdu

Die Frage, welche Fortbildung für Lehrkräfte einer Schule oder eines Fachbereiches sinnvoll ist, muss im Rahmen der Schulentwicklung aber auch für die individuelle Professionalisierung geklärt werden. Als Instrument zur Einschätzung der digitalen Kompetenzen steht der Referenzrahmen [DigCompEdu](#) zur Verfügung. Auf dessen Grundlage ist eine Einschätzung und Entwicklung der digitalen Kompetenzen von Lehrenden auf allen Bildungsebenen möglich. Das Modell besteht aus sechs Bereichen, von denen vier den Kern bilden.



Abb. DiGCopEdu, Kompetenzmodell

Lehrkräfte haben die Möglichkeit, in einem Selbsttest, dem sogenannten DigCompEdu Check-In, ihr Niveau zu messen.

Dieses Niveau wird in Analogie zu den Sprachniveaustufen nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen von A1-C2 eingeschätzt. Probieren Sie es aus und entscheiden Sie danach, welche Fortbildung Sie unterstützen kann:

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-DE>

SELFIE

Auf Initiative der EU-Kommission zur Förderung des Lernens im digitalen Zeitalter in Bildungsorganisationen wurde das Tool **SELFIE** entwickelt, das ebenfalls kostenlos allen Schulen zur Verfügung steht. SELFIE bedeutet Selbsteinschätzung der Lerneffizienz durch Förderung des Einsatzes innovativer Bildungstechnologien. Es ermöglicht ganzen Schulen, eine Einschätzung vorzunehmen und auf dieser Basis den Technologieeinsatz in der Schule zu durchdenken und zu verbessern.

Über das Tool SELFIE können sowohl Lehrkräfte und Schulleitungen als auch Schülerinnen und Schüler die Art und Weise, wie Technologien in der Schule eingesetzt werden, einschätzen. Dabei werden kurze Aussagen und Fragen sowie eine einfache Zustimmungsskala von 1 bis 5 zur Anwendung gebracht. Schulen erhalten auf der Grundlage der Einschätzungen einen Bericht über ihre Stärken und Schwächen beim Einsatz von Technologien für Lernzwecke.

https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital/how-selfie-works_de

Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner der Regionalen Fortbildung Berlin

Das Angebot der Regionalen Fortbildung Berlin ist zu finden unter: www.fortbildung-regional.de. Dort kann nach geeigneten Angeboten gesucht werden. Auch die Anmeldung erfolgt online.

Die Regionale Fortbildung Berlin gliedert sich in vier Verbünde, die spezifische Angebote für die allgemeinbildenden Schulen in ihren jeweiligen drei Regionen unterbreiten. Für die beruflichen Schulen gibt es ebenfalls spezielle Veranstaltungen. Darüber hinaus werden überregionale und zentrale Kurse und Veranstaltungen angeboten.

Über folgende Adressen können Sie die für Sie zuständige Verbundleitung kontaktieren:

<p>Verbund 1 (Treptow-Köpenick, Marzahn-Hellersdorf, Lichtenberg) Verbundleitung: Klaus-Michael Heims (09 I RF 1) E-Mail: klaus-michael.heims@senbjf.berlin.de Tel.: 90249 2293 (Frau Friedrich, Verwaltung)</p>	<p>Verbund 2 (Friedrichshain-Kreuzberg, Tempelhof-Schöneberg, Neukölln) Verbundleitung: Helmut Beek (07 I RF 2) E-Mail: helmut.beek@senbjf.berlin.de Tel.: 90277 6019 (Fr. Kothe, Verwaltung)</p>
<p>Verbund 3 (Charlottenburg-Wilmersdorf, Steglitz-Zehlendorf, Spandau) Verbundleitung: Maja von Geyr (04 I RF 3) E-Mail: maja.vongeyr@senbjf.berlin.de Tel.: 9029 25173 (Verwaltung)</p>	<p>Verbund 4 (Mitte, Pankow, Reinickendorf) Verbundleitung: Christiane Guse (01 I RF 4) E-Mail: christiane.guse@senbjf.berlin.de Tel.: 497 999 442 (Fr. Ascii, Fortbildungszentrum)</p>
<p>Berufliche Schulen Leitung: Anne Hoffmeister (IV B 14) E-Mail: anne.hoffmeister@senbjf.berlin.de Tel.: 4226 3413 (Frau Bartsch, Fortbildungszentrum)</p>	<p>Überregionale Angebote Zentrale Koordinierung: Ruth Schaefer-Franke (II E 6.2) E-Mail: ruth.schaefer-franke@senbjf.berlin.de</p>

1.5 Das Medienforum

Das Medienforum unterstützt das pädagogische Personal in Berliner Bildungseinrichtungen durch das Angebot von Online-Medien, Präsentation und Verleih von audio-visuellen Medien sowie von Fachbüchern, Lehr- und Lernwerken und Zeitschriften zu Unterrichtszwecken. Unter folgendem Link finden Sie alle Angebote des Medienforums: <https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/medien/medienforum/>

- [Bibliothek des Medienforums](#) mit über 103.000 Medien zu allen Unterrichtsfächern sowie [Medienkoffer und Materialpakete](#)
- [pädagogische Beratung](#) im Medienforum durch Fachlehrkräfte ausgewählter Unterrichtsfächer
- [Medienforum Online-Medien](#) (MOM) mit ca. 2100 Online-Medien mit teils ausführlichem Unterrichtsmaterial zum Download und über 5800 aktuelle Online-Medien des Schulfunks bzw. — fernsehens sowie anderer Anbieter

Medienforum	Levetzowstr. 1-2, 10555 Berlin Tel (030) 902 299 111	E-Mail: mf.info@senbjf.berlin.de https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/medien/medienforum
-------------	---	---

2 Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Beispiele für das Fach Theater und Darstellendes Spiel

2.1 Grundsätze und fachliche Voraussetzungen

Das Prinzip der Ensemblebildung ist zentrales Thema des Faches Theater/ Darstellendes Spiel. Es stärkt personale und soziale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler, dient aber gleichzeitig dazu, auf Theateraufführungen, spielpraktische Prüfungen und Abiturprüfungen (5.PK und 4.PF) vorzubereiten, in denen die Ensemble- und Gruppenarbeit eine Grundvoraussetzung für gelungene Leistungen darstellt.

Deshalb ist es notwendig, in der Ausführung der gestellten Aufgaben grundsätzlich gemeinsam in Gruppen zu arbeiten. Da sich die Schülerinnen und Schüler in der Zeit der Schulschließung nicht in Präsenz zur Gruppenarbeit treffen durften, war ein kollaboratives Arbeiten nur mithilfe digitaler Tools, wie beispielsweise dem kollaborativen Dokument des Lernraum Berlin, möglich.

Zudem wird dem Unterrichtsmodul „Körper und Bewegung“ ein hoher Stellenwert im Unterricht des Faches „Theater/Darstellendes Spiel“ beigemessen. Es gibt einerseits den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich körperlich zu betätigen und so einen Kontrapunkt zum ansonsten stark kognitiv orientierten Unterricht zu bilden. Andererseits werden hier Handwerk und Techniken erarbeitet und entwickelt, die für jegliche Art spielpraktischer Arbeit relevant sind.

Arbeitsergebnisse des Moduls „Körper und Bewegung“ können im „schulisch angeleiteten Lernen zu Hause“ nur digital, d.h. als Abgabe von Videodateien erfolgen.

2.2 Methodische Hinweise zum Einsatz digitaler Tools

In einer tabellarischen Übersicht sollen die Unterrichtsinhalte des Faches „Theater/Darstellendes Spiel“, wie im Rahmenlehrplan² beschrieben, im Hinblick auf unterrichtliche Umsetzung in digitaler Hinsicht reflektiert werden:

² Siehe Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe Gymnasien, Gesamtschulen mit gymnasialer Oberstufe, Berufliche Gymnasien, Kollegs, Abendgymnasien - Darstellendes Spiel -Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport, Berlin, 1. Auflage 2006, Seite 21 ff „Kompetenzen und Inhalte“

Unterrichtsinhalt	Methodische Hinweise in Hinblick auf digitale Tools
<p>Theaterformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungstheater • Bildertheater • Literaturtheater (Sprechtheater) • Musiktheater • Objekttheater (Masken-, Puppentheater) • Performancetheater • Tanztheater • Videotheater • Mischformen 	
<p>Regie/Dramaturgie/Inszenierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption • Komposition 	
<p>Szenische Darstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper und Bewegung • Stimme/Sprechen/Text • Figur/Rolle/Improvisation 	
<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bühnenraum/Bühnenbild/Bühnenlicht • Kostüm/Requisit/Maske • Medien/Video 	
<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempo/Rhythmus • Ton/Klang/Geräusche 	
<p>Rezeption</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuschauen/Reflexion 	

3 Best Practice: Digitale Unterrichtsreihe Q2 - How to encounter the other?

Objekttheater: Vom Requisit zum beseelten Objekt in kleinen szenischen Begegnungen

3.1 Einleitung

Die digitale Reihe wurde im Fachseminar Darstellendes Spiel unter der Leitung von Sabine Kündiger für einen GK DS Q2 im Rahmen des Moduls Requisit, Material, Objekt konzipiert. Die Durchführung erfolgte digital über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen (à 135min Unterrichtszeit). Ein besonderes Anliegen beim Aufbau der Einheiten war es, die bewährten Phasen des Unterrichts methodisch beizubehalten. Die Untergliederung der Wochenaufgaben erfolgte daher konsequent in: Warm-Up, Theorie-Impuls, Vor-Übung, Gestaltungsaufgabe, Präsentation und Feedback/Reflexion.

Als Kommunikations- und Arbeitsplattform wurde der Lernraum Berlin genutzt. Im DS-Kursraum wurden die Wochenaufgaben gebündelt hochgeladen, Ablagemöglichkeiten genutzt und Galerien erstellt.

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiteten die Aufgaben selbstständig in Einzel- und Partner/-innenarbeit. Sie konnten bei einigen Formaten auswählen, ob sie sich in Präsenz oder digital mit ihrem/r Arbeitspartner/-in trafen. Die Lehrkraft war während der tatsächlichen Kurs-Zeit digital über BigBlueButton für Nachfragen zu erreichen. Ein weiteres Hilfsmittel stellte der Ordner ‚Inspirationsquellen‘ im Lernraum dar, der aus einer Link-Sammlung, Erklärvideos und Praxisbeispielen bestand.³

Julia Breschke, Fachseminar S. Kündiger

Oliver Uden, Layout

³ Quellen der digitalen Reihe:

Digitale Fachtagung des LVTS Berlin zum Thema „Performative Strategien im Kontext der aktuellen Situation“, 11/2020, Materialsammlung von Liz Rech – anzufragen bei mail@lvts-berlin.de

EPA: Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung im Fach Darstellendes Spiel (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.11.2006).

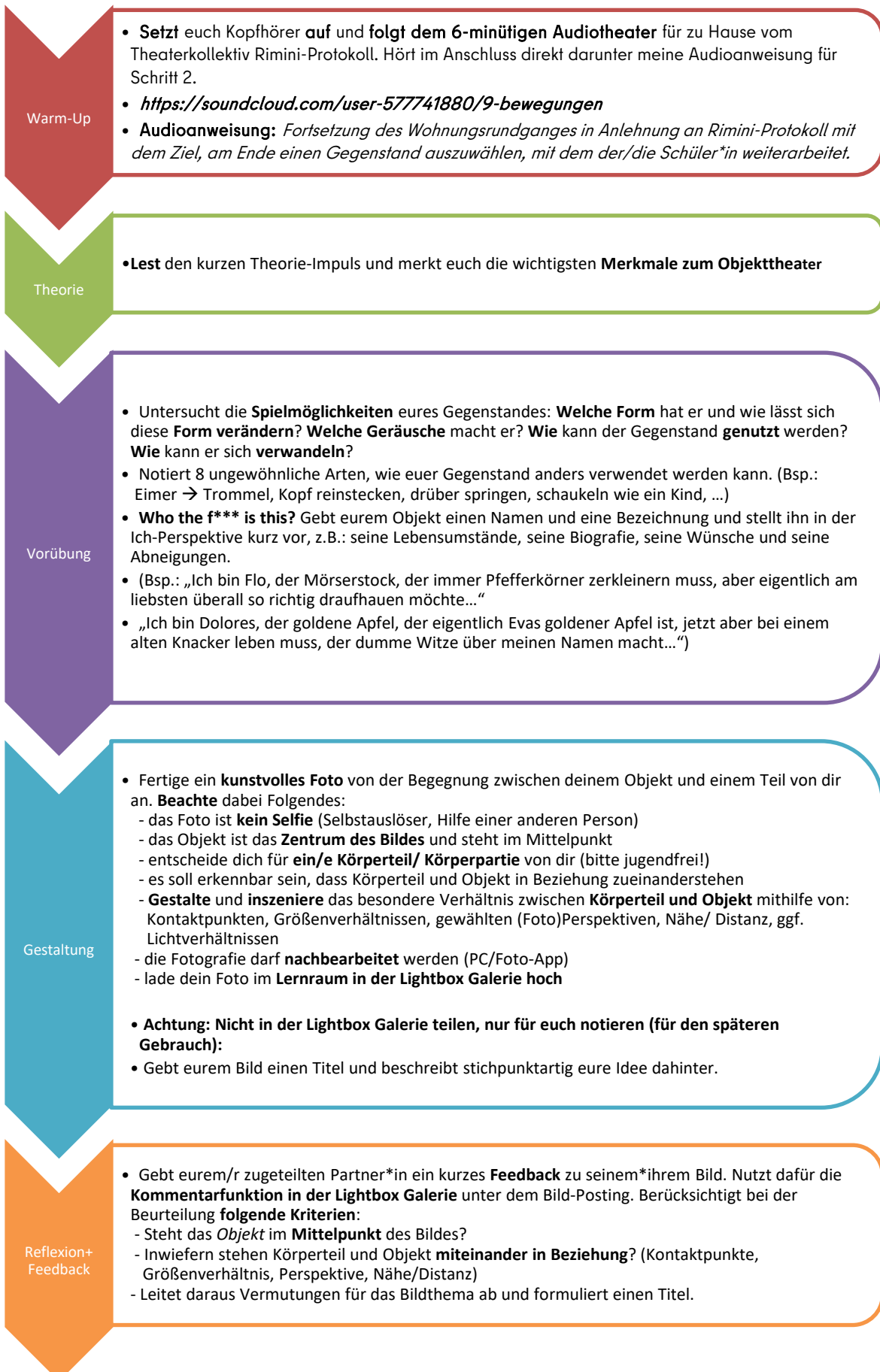
Fachbrief Nr. 17 Theater/Darstellendes Spiel: Lernen im Alternativszenario. Präsenzunterricht und schulisch angeleitetes Lernen zu Hause, Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie, 08/2020, online unter URL: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe-th-ds>.

Kündiger, Sabine: Praxis Schultheater. Reihen und Modelle für die Sekundarstufe I und II, Friedrich Verlag, Hannover 2019

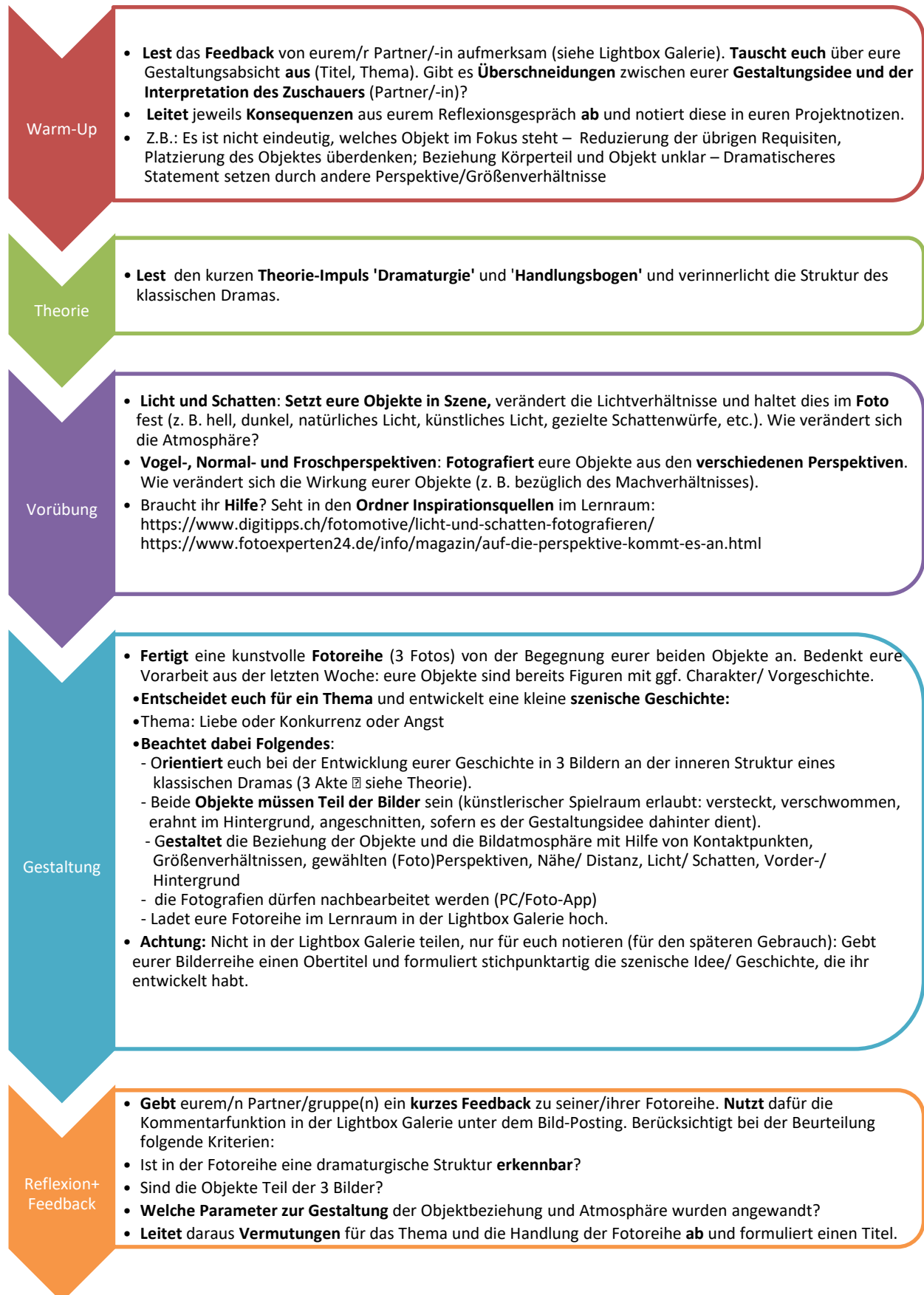
List, Volker/ Pfeiffer, Malte: Kursbuch Darstellendes Spiel, Ernst Klett Verlag, Stuttgart 2009.

RLP: Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe, Darstellendes Spiel, Berlin 2006.

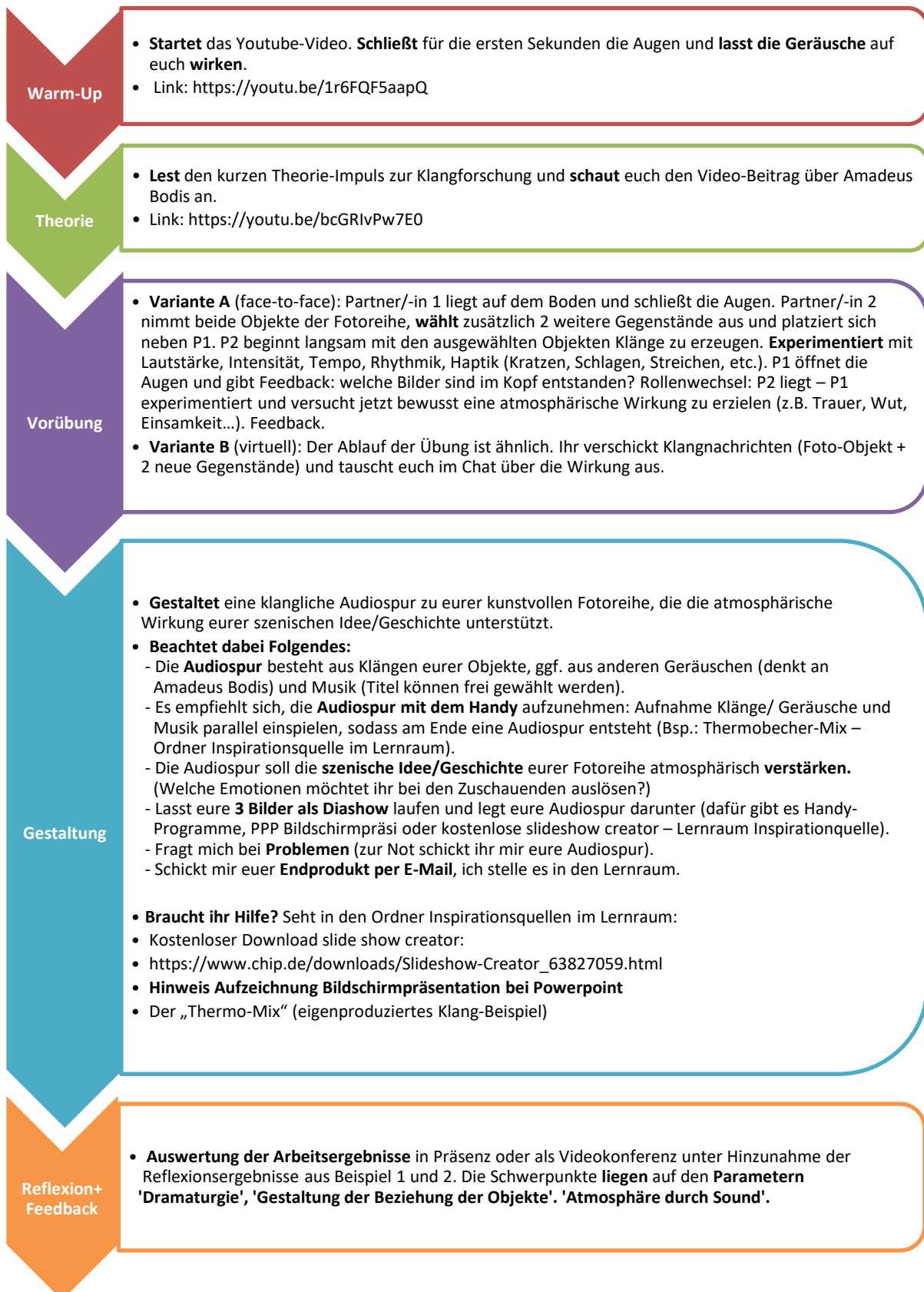
3.2 Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 1



3.3 Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 2



3.4 Beispiele für Arbeitsaufträge - Beispielstunde 3



3.5 Beispiele für Theorieimpulse

Theorieimpuls 1

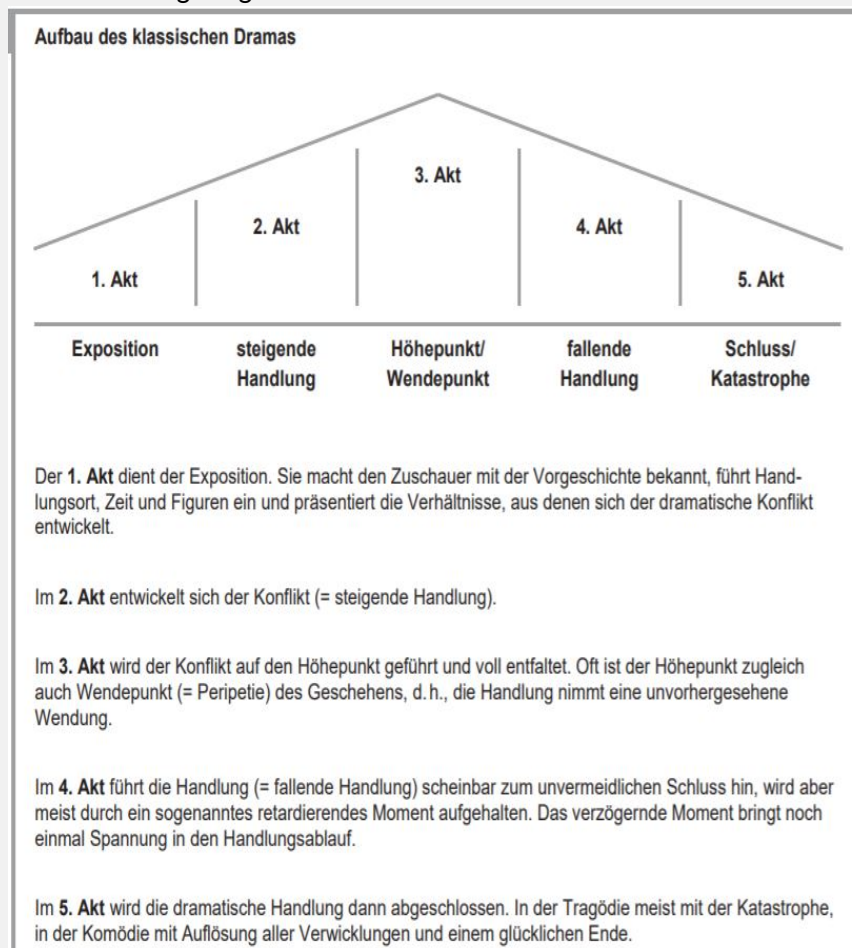
Fachbegriffe und Theorie-Impuls

Dramaturgie

Dramaturgie meint den Aufbau von Handlungsbogen und die innere Struktur eines Theaterstücks. Wie diese Struktur beschaffen ist, unterscheidet sich nach Autor, Epoche oder Gattung des Stücks. Man spricht z.B. deshalb von der Dramaturgie Friedrich Schillers oder der Dramaturgie von Komödien.

In der Theatertheorie werden die Überlegungen zu dramaturgischen Strukturen oft mit generellen theoretischen Überlegungen verbunden: Sogenannte Dramentheorien untersuchen, was ein Drama ist und welche Funktion es hat. Sie versuchen Regeln der Dramaturgie aufzustellen, die für die Dramatiker einer Zeit verbindlich sein sollen. Heute wird in der Theatertheorie grob zwischen zwei Dramaturgie-Modellen unterschieden: der geschlossenen Dramaturgie und der offenen Dramaturgie.

Für die heutige Aufgabe lassen wir uns von der geschlossenen Dramaturgie inspirieren, die auf dem Handlungsbogen und der inneren Struktur des klassischen Dramas beruht:



Dieses klassische Muster kann auch auf entsprechend drei bedeutsame Handlungsschritte verkürzt werden:

1. Einleitung/Exposition und Hinführung zum Konflikt
2. Eskalation und Höhepunkt des Konfliktes/Wendepunkt
3. Suche nach Lösungen und Auflösung

Theorieimpuls 2

Fachbegriffe und Theorie-Impuls

Die Auseinandersetzung mit der Klanglichkeit von Objekten des Alltags ist ein oft übersehener Bereich. Über den Tellerrand geschaut lohnt hier die Beschäftigung mit dem interdisziplinären Feld des Sounddesigns.

Ein kleiner Exkurs:

Ein spannendes Recherchefeld im Rahmen der Konsumkulturforschung ist der Klang der Dinge im Kontext des Produkt-Sounddesigns. Sounddesigner*innen „inszenieren“ die Produkte, indem sie sie „akustifizieren“. Dabei geht es bei Produkten teils um funktionale Aspekte - wie den Einbau von Warntönen wenn z.B. der Kühlschrank zu lange offensteht oder das berühmte „Plopp“, das Frische signalisiert, und dass das Vakuum noch intakt und der Babybrei noch in Ordnung ist. Mit diesem „Öffnungserlebnis“ beschäftigen sich bei großen Lebensmittelherstellern ganze Abteilungen. Es ist kein Zufall, dass wir Chipstüten nicht leise öffnen können, sondern Teil einer Soundstrategie. Bei einem guten Produktsounddesign geht es aber auch um die „Gesamtbotschaft“ des Produktes, die jeder intuitiv versteht, wie zum Beispiel das Knattern und Röhren einer Harley Davidson. Man spricht in diesem Zusammenhang auch von „Audiokommunikation“. Ziel des Sounddesigns ist dabei die Distinktion des Produktes - es soll einzigartig und wiedererkennbar sein. Idealerweise wird das Sounddesign zur „Acoustic Corporate Identity“. Sounddesigner*innen agieren dabei als Gefühlsingenieur*innen und sorgen für die „Vergeschmacklichung“ von Produkten. Den Klang, wenn im Kino die Frau in ein Magnum- Eis beißt, haben wir alle im Ohr. Die „Geräuschemacher“ arbeiten an der Konstruktion von Klangereignissen und einer sensorischen Ausgestaltung unserer Alltagswelt. Dabei geht es häufig um die Emotionalisierung der Dinge durch Klang, dem sogenannten „Sonic Emotioneering“ (Marc Grimshaw).

Geräuschemacher und Atmosphäregestaltung

Wie können wir dieses Wissen für unsere Fotoszene nutzen?

[Geräuschemacher Amadeus Bodis - YouTube](#)

Theorieimpuls 3⁴

**Themenbereich I:
Dinge & Objekte als Stellvertreter*innen und
Darsteller*innen**

Das Agieren mit „Stellvertretern“ ist eine theatrale Strategie, die über die Jahrhunderte im Theater immer wieder andere Ausprägungen erfahren hat. Puppen- und Objekttheater ist auch heute selbstverständlicher Teil unserer Theaterlandschaft. Die sehr simple, aber extrem wirksame ästhetische Strategie beruht darauf, dass ein Objekt etwas anderes bedeuten und sich damit in etwas anderes verwandeln kann. Der Vorteil ist die Niedrigschwelligkeit: Jeder versteht sofort, dass der Socken, in den ich mit der Hand hineingeschlüpft bin, ein zuschnappendes Tier geworden ist.

Im Gegensatz zum Figurentheater arbeitet das Objekttheater mit Alltagsobjekten, wo im Grund alles, auch der zufällig auf dem Tisch stehende Salzstreuer zum Akteur werden kann (wobei die Übergänge natürlich fließend sind). Das Objekttheater ist eine Theaterform, die aus der Bildenden Kunst entwickelt wurde. Es ist das Theaterspiel mit Materialien und Gegenständen, die als Spielpartner auf der Bühne eingesetzt werden. Bei Peter Wetzner findet man den Begriff *Montagetheater*, bei Hans Hoppe den Ausdruck *Theater der Gegenstände*, im Gegensatz zum Theater der Menschen:

„Unbelebtes wird ‚belebt‘ und das Objekt- und Material-Theater gibt ein plastisches Modell dafür ab, wie Sprach- und/oder Erzähl-Vermögen aus etwas Stummen (Material, Objekte) heraus entwickelt werden kann.“

(Prof. Dr. Gerd Koch).

Dinge und Objekte werden aber eben nicht „nur“ als Requisiten verwendet, sondern zum gleichberechtigten Spielpartner. Es lässt sich beobachten, dass das Agieren mit Objekten im zeitgenössischen Tanz und im performativen Bereich in den letzten Jahren immer mehr zugenommen hat:

„If there is a distinguishing trait of recent experimental dance, it is the noticeable presence of objects as main performative elements. Examples can be found in numerous works of the past three or four years.“
(ANDRÉ LEPECKI: *Moving as Thing: Choreographic Critiques of the Object*;
https://www.aitanacordero.com/site/assets/files/1121/lepecki_october_thing.pdf)

⁴ Aus dem Material von Liz Rech zur digitalen Herbstfachtagung des LVTS Berlin, 2020. Das Material kann angefordert werden unter: mail@lvts-berlin.de

3.6 Resümee zur digitalen Unterrichtsreihe

Meine Erfahrungen mit der Sequenz Objekttheater - Encountering the other (Max Jerschke)
Im vergangenen Semester erarbeitete ich mit meinem Grundkurs DS (Q2) die Objekttheatersequenz „Encountering the other - vom Requisit zum beseelten Objekt in kleinen szenischen Begegnungen“. Als Schule in privater Trägerschaft haben wir die Möglichkeit, digitale Tools zu nutzen und hierüber alle Inhalte (Materialien, Ergebnisse wie auch Kommentare der jeweils anderen Arbeitsgruppen) zu teilen. Die Sequenz wurde von den Schülerinnen und Schülern sehr gut aufgenommen und umgesetzt. Nach Monaten des Onlineunterrichts konnte ich wieder konkrete Arbeitsergebnisse meiner Schülerinnen und Schüler sehen, die ihr Engagement, ihre Freude an der Sache und auch ihre Bereitschaft, konzentriert zu arbeiten widerspiegeln. Gründe hierfür waren zum Beispiel die gute Ausgewogenheit zwischen wenig Theorie und viel Praxis (mit der Möglichkeit zu vertiefenden Inputs) sowie zwischen Einzel- und Partner/-innenarbeit. Die transparente mediale Oberfläche bewirkte, dass die Schülerinnen und Schüler wenig Zeit am Bildschirm verbrachten, stattdessen holten sie sich ihre Inputs und Aufträge und legten eigenständig los. Rückfragen gab es kaum. Nach den ersten beiden erfolgreichen Sitzungen entschloss ich mich, die Ergebnisse als KEL zu nutzen. In der „Gruppenphase“ trafen sich einige Paare persönlich, um zu arbeiten, andere zogen es vor, auch hier in der Distanz zu bleiben. Eine Gruppe von drei Schüler/-innen brachte ihre Objekte zusammen, indem sie die Bilder ihrer Objekte visuell und akustisch in eine Videokonferenz-Oberfläche einbettete. Ein anderes Paar zog es vor, die Objekte zu zeichnen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass meine Schülerinnen und Schüler die deutlich führende Vorgabe der Aufträge recht frei umsetzten und dabei zu unglaublich kreativen und unterschiedlichen Ergebnissen kamen. Das gegenseitige Zeigen und Feedback Geben war einer der Höhepunkte in diesem Semester.

Max Jerschke, Fachseminar S. Kündiger

3.7 Beispielfotos (Ergebnisse der Unterrichtsreihe)



Beispiel 1 - Foto 1



Beispiel 1 - Foto 2



Beispiel 1 - Foto 3



Beispiel 2 - Foto 1



Beispiel 2 - Foto 2



Beispiel 2 - Foto 3

4 Überarbeitung des Online Klausurgutachtens

Im April 2021 wurde das Online-Klausurgutachten für Darstellendes Spiel überarbeitet und unter www.klausurgutachten.de eingestellt. Es gilt sowohl für die E-Phase als auch für die Grundkurse. In die Gutachten-Vorlage wurden die wesentlichen Parameter des alten Gutachtens aufgenommen und präzisiert sowie für Kurse mit erhöhtem Anforderungsniveau erweitert. Die Aufgabenteile gliedern sich in

➔ Aufgabenteil A – Praktischer Anteil, unterteilt in

A1 - Grundanlage

A2 - Ausführung

➔ Aufgabenteil B – Reflexionsteil

➔ Sprachverwendung

Die Gewichtung ist von den Lehrkräften selbst vorzunehmen.

Mit Ausnahme der Sprachverwendung, die mit 15% obligatorisch im Reflexionsteil festgelegt ist, können die Teile A und B variabel eingerichtet werden.

In der Regel geht Teil A zwischen 60 - 70% und Teil B mit 30 - 40% in die Wertung ein.

Auch die Unterteile A1 (Grundanlage) und A2 (Ausführung) können variabel festgelegt werden, empfohlen wird eine Gewichtung von 50:50 oder 40 : 60 in Gesamt-A.

Beispieltabelle prozentuale Gewichtung:

Bereiche	Gewichtungsmöglichkeiten
Spielpraktischer Teil A	60% ; 65% ; 70%
A1: A2	50:50; 40:60
Reflexionsteil B	40% 35% 30%
Sprachverwendung	15% von Gesamt-B

Alle Textalternativen sind individuell auszuwählen. Es können je nach den Anforderungen des extra auszuweisenden Erwartungshorizontes für die Klausur Buchstaben gestrichen und/oder zusätzliche Bemerkungen am Ende jeder Seite formuliert werden.

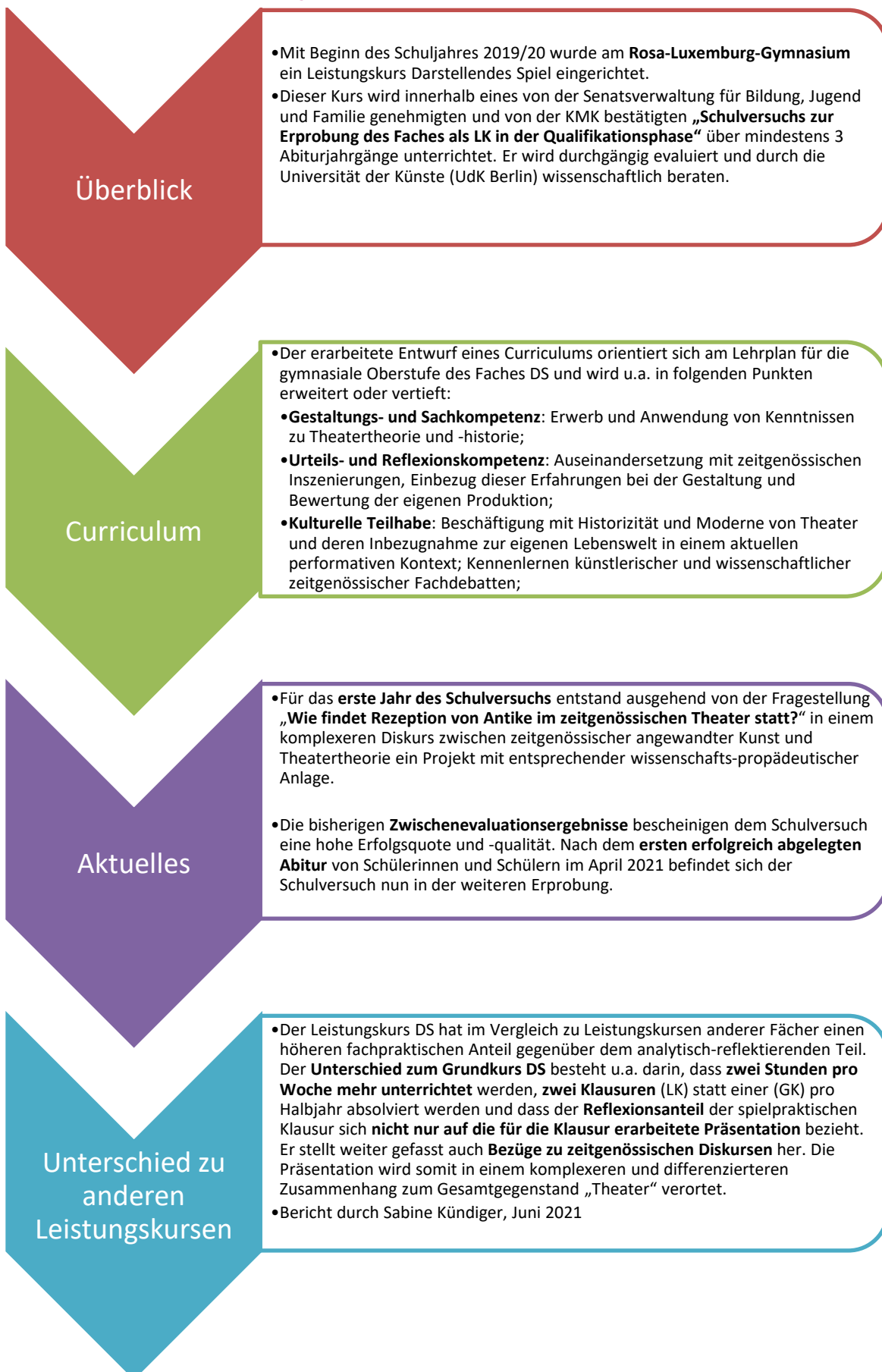
Ebenfalls können innerhalb eines Aufgabenteils/Teilbereiches die Textfelder unterschiedlicher Notenpunkte angekreuzt werden (Häkchen) - z.B. A, B, C -> Häkchen im Spektrum 13 - 15, D und E -> Häkchen im Spektrum 10 - 12; insgesamt würde hier wahrscheinlich das Kästchen mit 13 Punkten angeklickt werden.

Die Buchstaben I (Aufgabenteil A, Grundanlage A1) und F, G (Reflexionsteil B) werden eher in Bewertungen des erhöhten Anforderungsniveaus (Leistungskurs) Anwendung finden.

Es empfiehlt sich, den Erwartungshorizont kompatibel zu den Parametern des Online-Gutachtens zu formulieren.

Sabine Kündiger, Oliver Uden

5 Schulversuch: Leistungskurs Darstellendes Spiel



Kriterien im Online-Klausurgutachten für den Leistungskurs

Aufgabenteil A, Grundanlage (A1): Sachkompetenz/Gestaltungskompetenz - Schwerpunkt AFB I und AFB II

Überwiegende Kompetenzbezüge: Konzeption der szenisch-performativen Umsetzung

- A - Erfassen der Anforderungen der komplexen Aufgabenstellung
- B - Erfassen der zentralen Aussagen einer Vorlage (z.B. Text, Bild, Musik)
- C - Kennen, Beherrschen und Anwenden einer Schwerpunktsetzung im Verständnis und im Umgang mit der Aufgabe und der Vorlage (z.B. Text, Bild, Musik)
- D - Kennen, Beherrschen und Anwenden dramaturgischer Strukturen und dramaturgischer Kompositions- und Gestaltungsprinzipien - Kennen methodischer Herangehensweisen an Konzeptionen und Kompositionen
- E - Kennen und Beherrschen formaler Strukturen (z. B. Theaterformen)
- F - Erfassen und Gestalten von Räumen und Raumdispositionen
- G - Beherrschen und funktionales Anwenden konkreter theatraler Gestaltungsmittel z. B. aus den Bereichen Körper und Bewegung, Zeit und Timing (Tempo/Rhythmus/Dynamik), Ton/Klang/Geräusch, Sprache und Sprechen, Bild und Bühnenraum, aus medialen Bereichen sowie Erfassen von deren Wirkungspotenzial
- H - Wahl und Einsatz eines ästhetisch-kompositorischen Konzeptes, Originalität und Ausdruckstärke der Szene
- I - Kennen theatertheoretischer Grundlagen zum Begriff und zur Erscheinungs-Form des zeitgenössischen/postdramatischen Theaters sowie zur Geschichte der Entwicklung des Theaters
- J - Kennen von (aktuellen) Inszenierungen und Projekten

Aufgabenteil A, Ausführung (A2): Gestaltungskompetenz - Schwerpunkt AFB I und AFB II

Überwiegende Kompetenzbezüge: Theatrale Gestaltungsmittel und Ausdrucksträger

- A - Konkretes Umsetzen einer dramaturgischen Struktur und konkreter dramaturgischer Kompositions- und Gestaltungsprinzipien
- B - Konkretes Umsetzen und Gestalten von Körper- und Bewegungsabfolgen und -elementen
- C - Wahrnehmen und bewusstes Umsetzen von Körperhaltung und -präsenz
- D - Bewusstes Gestalten und Verständlichkeit der Sprache
- E - Figurengestaltung (Figurenbewusstsein, Stimmigkeit, Durchgängigkeit, Kohärenz)
- F - Bewusstes Rhythmisieren des szenischen Ablaufes

**Aufgabenteil B, Reflexion: kommunikative und kulturelle Kompetenz – Schwerpunkt AFB III
Überwiegende Kompetenzbezüge: Erläutern, Reflektieren, Werten**

- A – Erläutern und Reflektieren des Arbeitsprozesses
- B – Urteilskompetenz hinsichtlich der Gestaltungsentscheidungen
- C – Wahrnehmen des Wirkungspotenzials z.B. der szenischen Komposition, der gewählten Raumdisposition, der eingesetzten Medien, der verwendeten sprachlichen Parameter
- D – Begründen des ästhetisch-atmosphärischen Konzeptes
- E – Methodische Fertigkeit der Reflexion (sicheres Verwenden von Fachsprache, deutliches Trennen von Analyse und Urteil, Einbeziehen funktionaler Kontexte)
- F – Auseinandersetzung mit der Textvorlage auf dem Hintergrund theoretischer Bezüge – konkretes Einbeziehen der Textvorlage sowie weiterer theatertheoretischer Kenntnisse
- G – Reflektiertes Umgehen mit der kulturellen Teilhabe an eigenen und (professionellen) fremden Projekten und Inszenierungen
- H – Sachlichkeit, treffende Auswahl, Funktionalität der geäußerten Kritik

Sprachverwendung

Überwiegende Kompetenzbezüge:

- A – Der Aufgabenstellung angemessene Sprachverwendung
- B – Verständlichkeit durch Einhalten sprachlicher Normen (Rechtschreibung, Grammatik, Zeichensetzung)
- C – Kenntlichmachen der Schwerpunktsetzung und Strukturierung durch geeignete Formulierungen, Absätze und sprachliche Überleitungen
- D – Korrektes Verwenden von Fachbegriffen im sprachlichen Kontext
- E – Äußere Form

6 Berufsbegleitende Weiterbildung Theater/Darstellendes Spiel

Im neuen Schuljahr 21/22 werden wieder zwei berufsbegleitende Weiterbildungsmaßnahmen beginnen:

1. Kurs Theaterarbeit in der Grundschule, Dauer über zwei Halbjahre - Leitung Cornelia Tiefenbacher (tiefenbacher@lisa-tetzner.de)
2. Kurs Theater/Darstellendes Spiel in der Sek I und Sek II, Dauer über vier Halbjahre - Leitung Sabine Kündiger (sabine.kuendiger@rlg.berlin)

Beide Kurse sind voll belegt, über erneute Ausschreibungen wird über die Senatsverwaltung rechtzeitig informiert.

7 Weitere Literaturempfehlungen zum digitalen Unterricht

- Zeitschrift Schultheater, Heft 41: theater:digital, Friedrich Verlag Hannover, 2. Quartal 2020
- Zeitschrift für Theaterpädagogik, Heft 78: Theater und Digitalität, Schibri Verlag, April 2021

Anlage: Vergleich der Lernmanagementsysteme (Stand Juli 2021)

Falls an Ihrer Schule noch Entscheidungen für die Nutzung eines Lernmanagementsystems zu fällen sind, hilft möglicherweise die nachfolgende Übersicht bei der Entscheidungsfindung. In der nachfolgenden Tabelle finden Sie die wesentlichen Funktionen, die die Lernmanagementsysteme zurzeit bieten.

Funktionsvergleich Lernraum Berlin und itslearning.berlin

Funktion	Beschreibung	Lernraum Berlin	Itslearning
Kommunikation			
Messaging	Instant Messaging-System für schnelle Kommunikation zwischen Nutzerinnen und Nutzern	x	x
Benachrichtigungen	Automatische Benachrichtigungen erinnern an wichtige Termine (z. B. Abgabe von Aufgaben), hinterlegte Korrekturen von Aufgaben	x	x
Mitteilungen	Mitteilungen in Kursen an bestimmte Gruppen, Nutzerinnen oder Nutzer versenden	x	x
Rundschreiben	Benachrichtigungen für große Gruppen (z.B. über Schulorganisationskurs)	x	x
Nachrichtenforum/ Schwarzes Brett	Zentrales Nachrichtenforum in Kursräumen	x	x
Forum	Diskussionsforen in Kursräumen	x	x
Organisation			
Kalender	Kalender für Kurse und Schultermine mit Möglichkeit zur Synchronisation mit lokaler Kalendersoftware	x	x
Raumbuchung	Funktion zur internen Buchung von Räumen und Materialien		x
Startseite	Gestaltung der Schul-Instanz-Startseite durch die Schule	x (in Planung)	
Kooperation			
Videokonferenzen	Integrierte Videokonferenz-Software BigBlueButton	x (+ tel. Einwahl)	x
Externe Kooperationspartnerinnen und -partner	Einladungsfunktion für externe Kooperationspartnerinnen und -partner zur gemeinsamen Durchführung von Kursen und Veranstaltungen sowie zur Durchführung von Videokonferenzen	x	

Projekte	Unabhängige Kursräume für SuS zur Arbeit an gemeinsamen Projekten	x	x
Gruppenarbeit	Gruppeneinteilung von Schülerinnen und Schülern zur Arbeit an gemeinsamen Projekten und differenzierten Zuweisung von Aktivitäten (z. B. Aufgaben)	x	x
Kollaborative Arbeit	Erstellen und synchrones Bearbeiten von Text-, Präsentations- oder Tabellendokumenten, Teilen von Dateien im Studierendenordner, gemeinsames Erstellen von Wikis und Glossaren	x	x
Feedback	Einrichten und (anonymes) Durchführen von Umfragen und Evaluationen	x	x
Schulinterne Materialkurse (Bibliothek)	Finden, Teilen und Verändern von Lehr- und Lernmaterialien anderer Lehrkräfte innerhalb der Schule	x	x
Mobiles Lernen	Zugriff auf Schulumgebung (Mandant) mit mobilen Endgeräten durch App möglich.	x	x
Dateien teilen, verwalten und bearbeiten			
Dateiupload	Hochladen von Dateien in Kurse sowie die persönliche Dateiablage vom lokalen Gerät	x	x
Online-Editor/Kollaboratives Dokument	Erstellen, Teilen und gemeinsames Bearbeiten von Text-, Präsentations- oder Tabellendokumenten in Kursen	x	x
Speicherplatz	Flexibler Speicher je Schule	x	x
Unterrichtsmaterial			
Arbeitsmaterialien	Bereitstellung von Inhalten in Verzeichnissen, Buchform	x	x
Multimedia-Inhalte	Bereitstellen, Einbetten oder Abspielen von Texten, Präsentationen, Links, Audio- und Video-Dateien	x	x
Interaktive Inhalte	Umfragen, Aufgaben, Tests / Quizze, Spiele, z. B. interaktive H5P-Inhalte	x	x (kein H5P)
Material-Pool	Pool von zentral zur Verfügung gestellten Unterrichtsmaterialien	x	x
Aufgaben und Bewertung			
Aufgaben	Stellen, Begleiten und Bewerten von Aufgaben	x	x
Test/Quiz	Selbstbewertende Tests und Quizze mit vielfältigen und multimedialen Formaten	x	x
Online-Feedback (Lehrkraft)	Direktes Korrigieren und Kommentieren von eingereichten Aufgaben mit Feedbackfunktion	x	x
Peer Feedback	Gegenseitige Beurteilung von Aufgaben durch Schülerinnen und Schüler	x	x
Aufgabenorganisation	Überblick über Aufgabenfortschritt für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler	x	x

Differenzierung	Differenziertes Bereitstellen von Aktivitäten (z. B. Aufgaben), Materialien oder Lernbereichen für einzelne Schülerinnen und Schüler, festgelegte Gruppen oder nach Erreichen definierter Voraussetzungen	x	x
Kompetenzen, Kompetenzraster	Verbinden von Lehrplan-Standards mit Materialien und Aktivitäten und Kompetenzraster für kompetenzorientiertes Lehren und Lernen	x	x
Weitere didaktische Funktionen (Auswahl)			
	tet.folio: Einbinden von Büchern und Folien, die in tet.folio erstellt wurden	x	
	GeoGebra: Einbinden von Konstruktionen und Funktionsgraphen, die mit der dynamischen Geometrie-Software GeoGebra erstellt wurden	x	
	Ausstellen einfacher Zertifikate für Schülerinnen und Schüler bei Erreichen definierter Ziele	x	
	ePortfolio: Funktion zur Erstellung digitaler Portfolios durch Schülerinnen und Schüler		x
	Lernpfade: Lehrkräfte können Aufgaben, Materialien und Tests zu Lernwegen arrangieren	x	x
	Individuelle Lernpläne: Lehrkräfte definieren mit Lernenden Ziele und begleiten sie bei deren Erreichung		x