

WAHLPFLICHTMODUL:
DIGITALISIERUNG FÜR SCHULEN
AM BEISPIEL OSTFRIESLAND

Kurzschulung ONCOO



Verfasser:	Johannes Theiner
Semester:	Sommersemester 2021
letzte Änderung:	22. November 2021

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung	1
2 Kartenabfrage	2
3 Helfersystem	3
4 Lerntempoduett	3
5 Placemat	3
6 Zielscheibe	4

1 Einführung

ONCOO, zu erreichen unter oncoo.de bildet bereits bekannte Unterrichtsmethoden des interaktiven Lernens als rechnergestützte Werkzeuge ab.

Anders als bei vielen anderen vergleichbaren Webseiten wird kein Account benötigt, um die Änderung der Einstellungen zu verhindern ist es möglich die Tafelansicht mit einem Passwort zu schützen.

Die Startseite ist schlicht gehalten und erlaubt es nur ein bereits bestehendes ONCOO als Lehrer oder Schüler zu öffnen, sowie ein neues ONCOO zu erstellen (siehe Abb. 1).

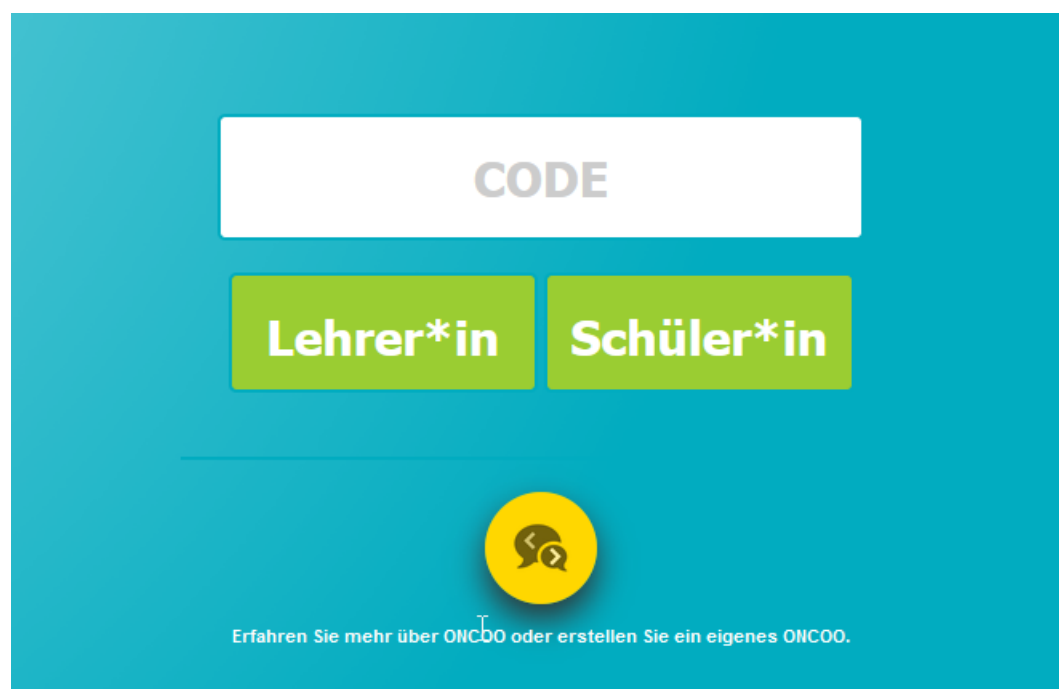


Abbildung 1: ONCOO Startseite

2 Kartenabfrage

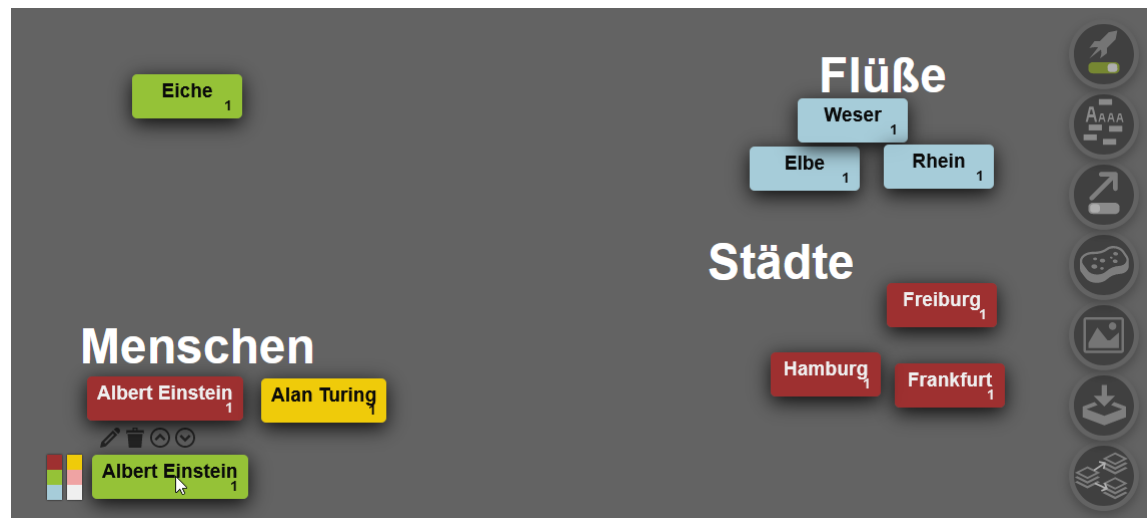


Abbildung 2: Beispielhafte Tafelansicht

Die Kartenabfrage kann für das Sammeln und systematisieren von Ideen genutzt werden. Der Schüler kann dafür Text in einer der zuvor eingestellten Farben an die Tafel senden. Die Lehrkraft kann die dabei entstehenden Karten verschieben, umfärben, entfernen und aufwerten, sollte eine Idee mehrfach auftauchen. Zusätzlich kann sie Überschriften und Pfeile hinzufügen, sowie das hinzufügen neuer Karten deaktivieren.

Willkommen zur Kartenabfrage!

ein Passwort vergeben

Sie können hier ein Passwort vergeben. Damit können sie verhindern, dass Schülerinnen oder Schüler später auf die Tafelansicht zugreifen. Wenn Sie kein Passwort vergeben möchten, lassen Sie das Feld frei.

weitere Einstellungen

Aufgabenstellung beim Start anzeigen

Wenn Sie möchten, dass die Aufgabenstellung an der Tafel erscheint, geben Sie sie hier an.

Kartenbeispiele und/oder -hinweise beim Start anzeigen

Unabhängig von den hier vorgenommenen Einstellungen können immer alle Farben genutzt werden.

anzeigen?	Beispiel (anpassbar):	Beschreibung:
☒	Menschen	
☒	Länder	
☒	Geschichte	
☐	Beispiel	
☐	Beispiel	
☐	Beispiel	

Erstellen

Abbildung 3: erstellen einer neuen Kartenabfrage

Dieses Werkzeug ist kompatibel mit Computer, Smartphone, Tablet & Smartboard.

3 Helfersystem

Das Helfersystem zeigt Schüler, die bereits mit dem Arbeitsauftrag fertig sind, an einer Projektionsfläche als Helfer an. (siehe Abb. 4) Schüler die Hilfe benötigen wissen so, an wen sie sich wenden können.

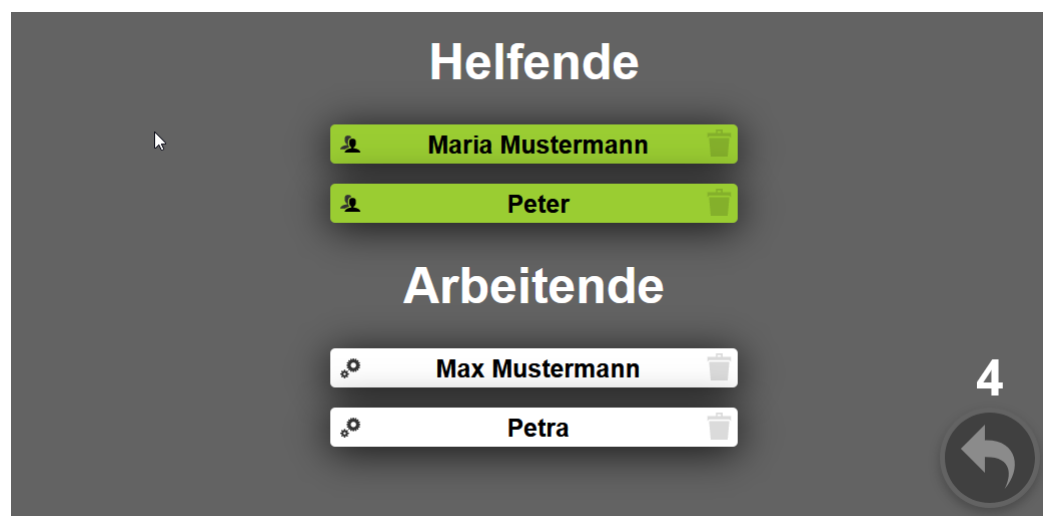


Abbildung 4: Helfersystem

Dieses Werkzeug ist kompatibel mit Computer, Smartphone & Tablet.

4 Lerntempoduett

Beim Lerntempoduett/Lerntandem wird zuerst eine gegebene Aufgabe in Einzelarbeit bearbeitet. Sobald zwei Schüler fertig mit dieser sind, finden sie sich zusammen und besprechen diese. Dieses Vorgehen kann mit beliebig vielen Aufgaben durchgeführt werden.

Dieses Werkzeug ist kompatibel mit Computer, Smartphone & Tablet.

5 Placemat

Bei der Placemat Methode dokumentiert ein Schüler zuerst seine Ideen in Einzelarbeit, dann werden diese Ideen in Gruppenarbeit ausgetauscht und ein gemeinsames Ergebnis der Klasse präsentiert.

Dieses Werkzeug ist kompatibel mit Computer, Smartphone & Tablet.

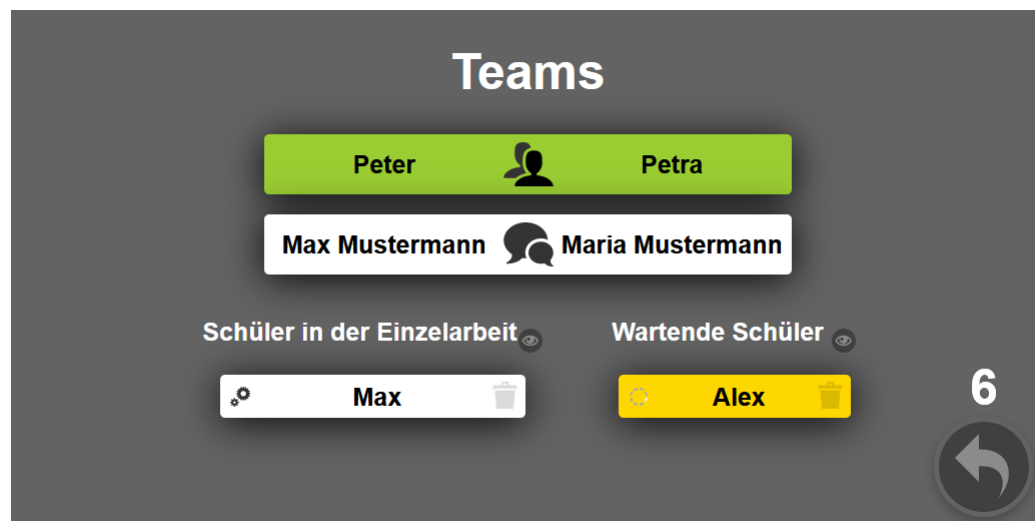


Abbildung 5: Lerntempoduett

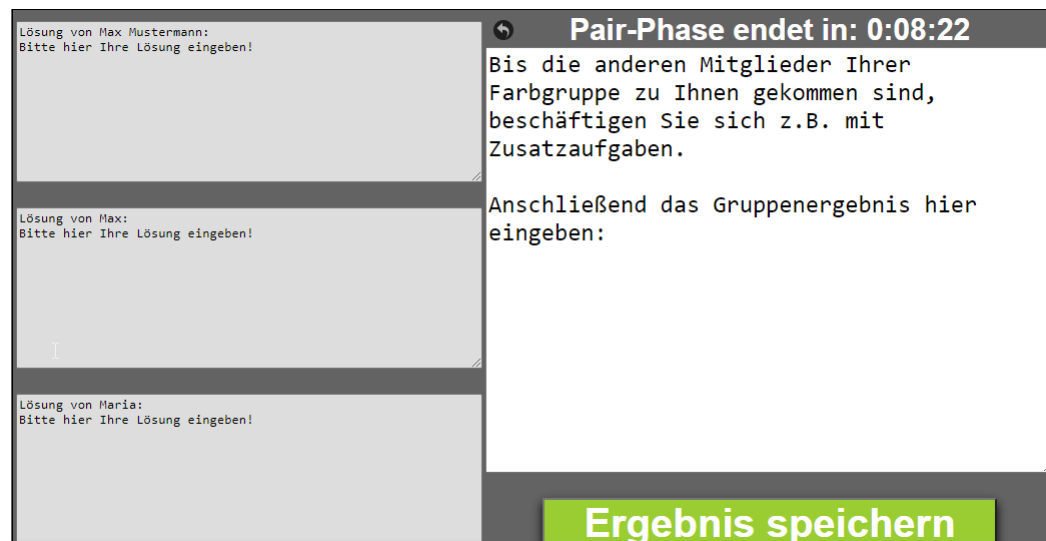


Abbildung 6: Ansicht Placemat Schüler in Pair/Square-Phase

6 Zielscheibe

Die Zielscheibe ermöglicht es schnell und anonym Feedback zu sammeln.

Dieses Werkzeug ist kompatibel mit Computer und Smartphone.

Think-Phase endet in: 0:03:01		Pair-Phase endet in: 0:08:01	
	A	B	C
⚙️	Maria Mustermann ☑️	Peter ☑️	Petra ☑️
✉️	Max Mustermann ☑️	Max ☑️	Maria ☑️

Abbildung 7: Tafelansicht Placemat

		ich stimme ...									
		<= ... nicht zu					... voll zu =>				
Ich erkenne den Vorteil des heute erarbeiteten Vorgehens.	k.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ich kann das Gelernte sicher anwenden.	k.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ich habe heute gut mitgemacht.	k.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ich erkenne die berufliche Bedeutung der Inhalte.	k.A.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Bewertung absenden

Abbildung 8: Feedback Bogen Schüler



Abbildung 9: Tafelansicht Zielscheibe