

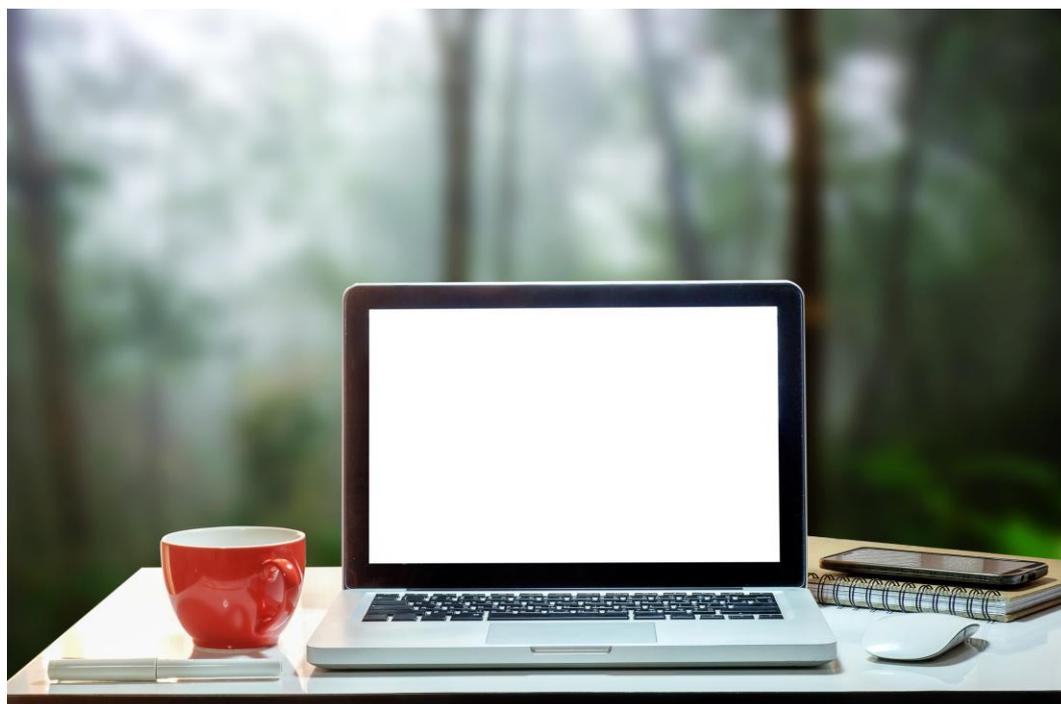
## **LOT01S**

---

Autor: Konrad Fassnacht

### **Training im virtuellen Klassenzimmer**

**Lernskript**



Der einfacheren Lesbarkeit halber beschränken wir uns in unseren Lernskripten auf die männliche Form der Anrede. Selbstverständlich sind damit auch weibliche Personen gemeint, die wir durch diese Vereinfachung auf keinen Fall diskriminieren wollen.

In einigen unserer Lernskripte verweisen wir auf Webseiten im Internet. Wir haben diese nach sorgfältiger Begutachtung ausgewählt. Da wir jedoch auf den Inhalt und die Gestaltung dieser Webseiten keinen Einfluss haben, distanzieren wir uns ausdrücklich von diesen Seiten, falls sie jugendgefährdende, rechtsradikale, verfassungsfeindliche oder anderweitig rechtswidrige Inhalte enthalten.

**Copyright ©2017, FCT Akademie GmbH – Die Weitergabe des Dokuments in elektronischer oder gedruckter Form ist nicht zulässig. Ausdrücke sind nur in dem Umfang erlaubt, wie sie ein Teilnehmer unserer Lehrgänge für seinen persönlichen Bedarf benötigt.**

# Training im virtuellen Klassenzimmer

## Inhaltsverzeichnis

1	Übersicht über die Lerneinheit.....	4
2	Der Lebenszyklus einer Technologie .....	5
3	Begrifflichkeiten.....	5
3.1	Was ist das virtuelle Klassenzimmer?.....	5
3.2	Was ist ein Webinar?.....	6
3.3	Unterschiedliche Online-Veranstaltungen .....	7
4	Virtuelles versus traditionelles Klassenzimmer .....	8
5	Funktionen im virtuellen Klassenzimmer .....	10
	Zusammenfassung.....	13

## 1 Übersicht über die Lerneinheit

Das Training im virtuellen Klassenraum unterscheidet sich in vielen Punkten maßgeblich vom Training in Präsenz an einem gleichen Ort. Der „Lernraum“ ist ein virtueller Raum, die Teilnehmenden können sich gegenseitig hören (manchmal auch sehen), gemeinsam an Dokumenten arbeiten, parallel chatten, auf einem Whiteboard Ideen zusammentragen oder ein PC-Programm ausprobieren (mittels Application Sharing) und vieles mehr. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die Teilnehmenden und der Trainer können sich unabhängig vom Ort im Netz treffen und miteinander zeitgleich interagieren. Gleichzeitig müssen sich alle Beteiligten aber bewusst sein, dass mit der Virtualität auch ein paar Stolpersteine verbunden sind, die es zu beachten und zu umschiffen gilt. Beispielsweise ist der Kommunikationskanal eingeschränkt, in der Regel ist die Übertragung von Mimik und Gestik begrenzt. Zwischen den beteiligten Personen ist immer eine „Technik“ geschaltet, welche die Art der Kommunikation sowie der Kooperation bestimmt und sich nicht einfach so ändern lässt. Im vorliegenden Skript werden die Grundlagen vorgestellt und erste Hinweise gegeben, wie sich die Technik im virtuellen Klassenraum gewinnbringend für virtuelle Lern- und Arbeitsgruppen nutzen lässt

## 2 Der Lebenszyklus einer Technologie

Alle neuen Technologien verfolgen einen bestimmten Lebenszyklus. Zuerst emuliert eine neue Technologie ganz einfach eine alte Technologie. So ahmte das frühe Fernsehen nichts anderes als das bekannte Theater nach – es öffneten sich Vorhänge und die Zuschauer nahmen den Blickwinkel eines Theaterbesuchers ein. Entsprechend war z.B. die Kamera fest installiert, Kameranahen und Szenenwechsel gab es nicht. Erst später wurde begonnen, mit dem Medium Fernsehen Dinge zu machen, die im Theater nicht möglich waren.

Nicht viel anders verhält es sich mit dem virtuellen Klassenzimmer. Obwohl schon fast 20 Jahre alt, steht diese Lerntechnologie am Anfang ihrer Entwicklung. Und entsprechend wird versucht, das aus dem traditionellen Präsenzlernen Bekannte im virtuellen Klassenzimmer zu emulieren. Schon allein der Begriff „virtuelles Klassenzimmer“ suggeriert, dass es sich „nur“ um die Ausweitung des Lernens und Lehrens in vier Wänden auf die virtuelle Welt handelt.



Je mehr Erfahrung wir mit diesem Medium und dieser Technologie sammeln, umso mehr Ideen können wir entwickeln, um die Möglichkeiten des virtuellen Klassenzimmers voll und ganz auszuloten. Diese Ideen werden keine technischen sein, sondern didaktische, methodische und pädagogische Ideen.

## 3 Begrifflichkeiten

### 3.1 Was ist das virtuelle Klassenzimmer?

Das virtuelle Klassenzimmer, oft auch „virtual classroom“ genannt, ist eine Software, mit der synchrone (zeitgleiche) Veranstaltungen im Netz durchgeführt werden können. Das bedeutet, dass alle Beteiligten zur gleichen Zeit online sind, das Gleiche hören, sehen und erleben - ähnlich wie in einem Klassenzimmer vor Ort in Präsenz. Die Lernenden und der Dozent/Trainer können in einem virtuellen Raum miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten.

Das Besondere am virtuellen Klassenraum gegenüber den herkömmlichen Konferenzsystemen ist, dass spezielle Tools und Funktionen integriert sind, die darauf abzielen, das

Lernen und Arbeiten in Gruppen zu unterstützen. Beispielsweise gibt es Feedbackfunktionen, die Zustimmung, Ablehnung und Gefühle in Form von Smileys oder auch „schneller“ oder „langsamer“ ausdrücken können. Weiterhin sind meist Umfrage- und Testtools integriert, die von den Lernenden live ausgefüllt und sofort ausgewertet werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, gemeinsam auf einem sogenannten Whiteboard zu schreiben (z.B. für ein Brainstorming) und noch vieles mehr (siehe dazu Kapitel 5).

Eine Sitzung im virtuellen Klassenraum sieht in der Regel so aus, dass sich zu einem vorher festgelegten Termin Lernende mit ihrem Dozenten/Trainer live und online treffen. Dazu benötigen sie in der Regel ein Headset (oder einen integrierten Lautsprecher) und einen Zugangscode. Der Ort, an dem sie sich befinden, spielt dabei keine Rolle, wesentlich ist nur, dass sie über einen multimedialfähigen Rechner Zugang zum Internet haben. Die meisten virtuellen Klassenzimmer-Systeme sind über einen Browser erreichbar und die Lernenden müssen keine eigene Software auf ihrem Rechner installieren. Die technische Hürde an einem virtuellen Klassenraum teilzunehmen, ist also gering.

Der Begriff „Virtuelles Klassenzimmer“ ist dabei ein „gefährlicher“ Begriff, denn er führt Trainer und Lernende auf das Glatteis.

- Trainer tendieren dazu, ihre Trainings 1:1 vom Seminarraum in das virtuelle Klassenzimmer zu übertragen, was zu suboptimalen Ergebnissen führt.
- Lernende tendieren dazu, an Veranstaltungen im virtuellen Klassenzimmer zu passiv teilzunehmen – und nebenzu etwas anderes zu erledigen.

### 3.2 Was ist ein Webinar?

Ein Webinar ist ein Seminar, das im World Wide Web stattfindet. Das Wort Webinar ist wie die meisten neueren Begriffe im E-Learning ein Kunstwort, gebildet aus den Begriffen „Web“ und „Seminar“.



Ein ähnliches Kunstwort ist Podcast, das sich aus den Begriffen „iPod“ und „Broadcast“ = „Radiosendung“ zusammensetzt.

#### Bitte beachten Sie:

Webinar wird oft mit allem gleichgesetzt, was im virtuellen Klassenzimmer stattfindet. Dies ist eine zu starke Vereinfachung. Wir unterscheiden daher unter anderem die folgenden Möglichkeiten des virtuellen Klassenzimmers:

Webinar	Interaktive Schulung bis zu 12 Teilnehmer 60 bis 90 Minuten
Webkonferenz	Großveranstaltung mehr als 12 Teilnehmer 30 bis 60 Minuten
Webmeeting	Hochinteraktive Besprechung bis zu 6 Teilnehmern bis zu 120 Minuten

### 3.3 Unterschiedliche Online-Veranstaltungen

Sehen Sie sich unter einem leicht anderen Aspekt noch einmal an, worin sich ein Webinar von

- Online-Meetings / Webmeetings,
- Online-Präsentationen / Webpräsentation oder auch
- Online-Konferenzen / Webkonferenzen

unterscheidet.

Der Unterschied wird vor allem am Begriff „Seminar“ deutlich: Bei einem Webinar geht es um das interaktive Lernen in einer geschlossenen Gruppe, betreut und angeleitet durch einen Trainer und Dozent. Die Inhalte sind in der Regel festgelegt, wie auch die Dauer, der Ablauf und die Methoden, die während des Webinars zum Einsatz kommen. Es geht bei einem Webinar um eine Lehr-/Lernveranstaltung, die davon lebt, dass die Teilnehmenden eben nicht vor Ort sein müssen, sondern im Prinzip weltweit teilnehmen können.

## 4 Virtuelles versus traditionelles Klassenzimmer

In Lektion 2 haben Sie erfahren, dass beim derzeitigen Stand des Technologiezyklus das virtuelle Klassenzimmer sehr häufig im Stil des traditionellen Klassenzimmers verwendet wird. Gerade unerfahrene Trainer tendieren zu dieser Gleichsetzung. Das Ergebnis sind langatmige, unattraktive und überfrachtete Webinare, bei denen sich die Teilnehmer relativ schnell ausklicken und im Web surfen, E-Mails bearbeiten oder sich sonst wie ablenken. Das Multitasking der Teilnehmenden ist die große Herausforderung.

Aus diesem Grund ist es wichtig, die Unterschiede zwischen diesen beiden Klassenzimmer-Varianten herauszuarbeiten und deren Implikationen auf virtuelle Schulungen zu untersuchen. Dies soll anhand der drei Kriterien Kommunikationskanal, Umgebung und soziale Präsenz aufgezeigt werden.

- Kommunikationskanäle

Der Trainer im traditionellen Klassenzimmer verfügt über drei Kommunikationskanäle, die er mehr oder weniger virtuos bedienen kann: das gesprochene oder geschriebene Wort als Träger der Informationen, die Intonation der Stimme, um der Information Struktur zu geben und die Körpersprache, um dem Ganzen den entsprechenden Ausdruck zu verleihen. Manche Trainer haben dies zu einer Perfektion entwickelt, bei der die Grenze zur übertriebenen Selbstdarstellung nicht selten überschritten wird. Dabei spielt gerade die Körpersprache eine wichtige Rolle.

Im virtuellen Klassenzimmer fehlt die Körpersprache praktisch völlig. Auch ein Video kann hier nur Rudimente ersetzen. Schlimmer noch: Im Lernprozess wirkt das Video, das kaum Informationen bringt, eher störend - es sollte mit Ausnahme von Anfang und Ende der Schulung sowie weiteren bestimmten Situationen besser ausgeschaltet werden. Allerdings kann die Körpersprache doch wirken: Indem man sie im virtuellen Klassenzimmer einsetzt, bekommt die Stimme – als hier wichtigster Kommunikationskanal – eine viel stärkere Gewichtung. Trainer, die im virtuellen Klassenzimmer ohne Körpersprache sprechen („sieht der Teilnehmer ja eh nicht“) werden stimmlich langweilig und monoton wahrgenommen.

Nutzen Sie daher die Körpersprache, auch wenn man sie nicht sieht. Sie können damit den Verlust dieses wichtigsten Kanals zumindest ein klein wenig ausgleichen. Mehr auf jeden Fall als mit der Videokamera.

- Umgebung

Im traditionellen Klassenzimmer lernen wir in einer geschützten Umgebung. Alles um uns herum ist Klassenzimmer und ein Teilnehmer muss das Klassenzimmer schon verlassen oder gezielt aus dem Fenster schauen, um „draußen“ zu sein. Ablenkungen, Störungen und Unterbrechungen sind somit viel seltener.

Das virtuelle Klassenzimmer ist nur der Computerbildschirm mit dem Headset. Die gesamte Umgebung ist nicht Klassenzimmer, sondern Büro, Arbeitsplatz, Hotelzimmer, etc. Sobald der Teilnehmer vom Rechner aufschaut, ist er schon ein Stück aus dem Klassenzimmer gegangen. Aber es kommt noch schlimmer: Im Klassenzimmer selbst gibt es zahlreiche Verführer, z.B. E-Mail, Internet, Spiele, etc. Und wie leicht lassen wir uns verführen oder unterbrechen, wenn das Online-Training langweilig ist.

Für uns als Trainer heißt das, dass wir das Training anders aufsetzen müssen. Es muss interaktiv sein, die Teilnehmer einbinden, Spaß machen, Neugierde wecken. Das hat direkte Implikationen auf die Lerninhalte und deren Vermittlung. Die Inhalte müssen viel mehr erarbeitet als vom Trainer frontal vorgetragen werden. Dies bedeutet, dass die Inhalte aus dem traditionellen Training nicht 1:1 übernommen werden können. Sie müssen an das Training im virtuellen Klassenzimmer angepasst werden:

- Einbringung interaktiver Elemente
- weniger vorgetragene Inhalte, mehr Erarbeitung von Inhalten
- kontinuierliche Einbindung der Teilnehmer

**Merken Sie sich bitte:**

Ein Trainer im virtuellen Klassenzimmer hat starke Konkurrenz. Egal wie engagiert und motiviert er sein Training gestaltet – der Trainer hat immer einen „Mitbewerber“ in der permanenten Multitasking-Versuchung der Teilnehmer, die während des Trainings E-Mail lesen, andere Arbeiten verrichten oder einfach nur spielen.

Es gilt, diesen Mitbewerber hinter sich zu lassen, so dass die Teilnehmer nur und ausschließlich dem Training folgen. Dies ist eine der größten Herausforderungen im Online-Training.

- Soziale Präsenz

Die sogenannte soziale Präsenz, also das Ausmaß wie die anderen als Personen wahrgenommen werden, ist in allen online-gestützten Lern-, Kommunikations- und Arbeitsumgebungen eingeschränkt. Mimik und Gestik werden meist nicht übertragen, die Atmosphäre im Raum ist nicht spürbar und es gibt auch keine unverbindlichen Austauschmöglichkeiten unter den Teilnehmenden. Sondern alle sitzen zuhause an ihrem Rechner und können nicht mal eben gemeinsam in der Pause einen Kaffee trinken oder sich in der Mittagspause in lockerer Atmosphäre kennenlernen.

Das führt letztendlich dazu, dass sich sowohl das Gruppenklima als auch das Zusammengehörigkeitsgefühl der virtuellen Gruppe nicht so ohne weiteres einstellen.

Dies bedeutet, dass wir als Trainer aktiv werden müssen. Setzen Sie beispielsweise kurze Kennenlern-Runden ein oder lassen Sie zwischendurch in einem Webinar auch mal kurz „Spaßthemen“ einfließen (die Betonung liegt auf „kurz“). Hilfreich ist es auch, Fotos aller Teilnehmenden und des Trainers auf Folien einzubinden, so dass die Teilnehmer von den anderen ein Bild vor Augen haben - auch wenn sie ihn oder sie nicht sprechen sehen.

### **Merken Sie sich bitte:**

Im virtuellen Klassenzimmer ist es für die Ausbildung einer guten Lern- und Arbeitsatmosphäre wesentlich, wie wir als Trainer mit den Teilnehmenden umgehen. In virtuellen Kontexten orientieren sich die Teilnehmenden noch viel stärker als in Präsenz am Umgangsstil sowie am Umgangston des Trainers und lassen sich von diesem Stil beeinflussen lassen bzw. übernehmen ihn. Das heißt für uns als Trainer: freundlicher Ton, wertschätzender Umgang mit allen Beteiligten, immer wieder zur aktiven Beteiligung anregen und insgesamt auch mit einem Lächeln in der Stimme agieren.

## **5 Funktionen im virtuellen Klassenzimmer**

Ein virtuelles Klassenzimmer hat eine Reihe von Tools integriert, die darauf ausgerichtet sind, das gemeinsame Lernen und Arbeiten im Netz zu unterstützen. Dabei kann zwischen Kommunikationstools, Kooperationstools, Test- und Umfragetools sowie Feedbackfunktionen unterschieden werden.

### **1. Kommunikationstools**

- **Audiokonferenz:** Die Audiokonferenz ist das Herzstück eines virtuellen Klassenzimmers. Ein Webinar lebt davon, dass sich alle Beteiligten gegenseitig hören und miteinander sprechen können. Alle virtuellen Klassenraum-Systeme haben daher ein Audiotool integriert, wenn auch manchmal technisch unterschiedlich realisiert. In der Regel ist das Audiotool direkt integriert, manchmal kommt aber auch VoIP (Voice over IP) oder eine Telefonkonferenz begleitend zum Einsatz. Ratsam ist es, mit einem Headset zu arbeiten, damit Nebengeräusche oder Rückkoppelungen durch ein im Rechner integriertes Mikrofon ausgeschlossen werden.
- **Videokonferenz:** Neben dem Audiotool gibt es in fast allen Systemen auch die Möglichkeit ein Videobild zu übertragen, d.h. die Beteiligten können sich auch

gegenseitig sehen. Das ist aber nur dann möglich, wenn alle eine Kamera eingebunden haben. Anzumerken ist dabei, dass beim momentanen Stand der Technik der Videokanal die Internetbandbreite belasten kann. Bei großen Gruppen ist daher vom Einsatz der Videokonferenz eher abzuraten, weil die Verbindung ins Netz dann zu langsam wird. Und wie schon oben beschrieben, kann ein Video-Bild eher störend wirken. Die Stimme ist wesentlich wichtiger.

- Chat: Ein weiteres Herzstück des virtuellen Klassenraums ist der integrierte Chat, die Kommunikation über die Tastatur also. In diesem Chat können alle Beteiligten während des Webinars jederzeit schreiben. In der Regel gibt es ein Chatfenster für alle, zusätzlich kann der Trainer noch private Chatfenster integrieren, um einzelne Personen direkt ansprechen zu können.

## 2. Kooperationstools

- Whiteboard: Das Whiteboard kann verglichen werden mit einer Schultafel (allerdings mit weißem Hintergrund) in Präsenz. Die meisten Whiteboard-Systeme haben verschiedene Funktionen integriert. In der Regel eine Textfunktion (d.h. alle können gleichzeitig auf dieser Tafel schreiben), eine Zeichnen-Funktion (z.B. Kreise, Quadrate, Farben), eine Markerfunktion (z.B. können mit kleinen Pfeilen oder Punkten Markierungen auf der Tafel vorgenommen werden) oder es gibt einen Pointer (vergleichbar einem Laserpointer bei Folienpräsentationen mit dem Beamer).
- Application Sharing: Beim Application Sharing wird die Bedienoberfläche eines Programms oder auch ein kompletter Desktop eines PCs auf allen anderen beteiligten PCs gemeinsam dargestellt. Ein Beispiel dazu: Ein Trainer öffnet ein Textverarbeitungsprogramm mittels Application Sharing auf seinem PC: Dann können alle anderen im virtuellen Klassenraum dieses Textverarbeitungsprogramm auch sehen und zudem auch alle Eingaben, die der Trainer im Programm macht (z.B. über die Tastatur oder die Maus). Davon unterschieden werden kann noch das Desktop Sharing, wobei dies nur ein gradueller Unterschied ist: beim Desktop Sharing kann der gesamte Desktop für die anderen freigeschaltet werden, beim Application Sharing nur eine Applikation also nur ein Programm.
- Gruppenraum: Die meisten Systeme bieten gesonderte „Gruppenräume“. Ähnlich wie in Präsenz können Gruppen gebildet werden, die sich dann in einem eigenen Raum treffen, um beispielsweise eine Gruppenaufgabe zu lösen oder gemeinsam ein Brainstorming durchzuführen usw. In der Regel stehen in den Gruppenräumen dieselben Kommunikations- und Kollaborationstools zur Verfügung wie im allgemeinen Raum.

### 3. Test- und Umfragetools

Viele Systeme unterscheiden zwischen einem Test und einer kurzen Umfrage. Der Online-Test kann in der Regel vorher vorbereitet werden und während des Webinars den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt werden. Beispielsweise in Form von Multiple-Choice-Fragen. Eine Umfrage kann auch zwischendurch spontan erstellt werden (diese Funktion ist aber nicht in allen virtuellen Klassenzimmern vorgesehen).

### 4. Feedbackfunktionen

Für die schnelle Rückkoppelung zwischen Teilnehmenden und Trainer (bzw. zwischen den Teilnehmenden untereinander) gibt es die integrierten Feedbackfunktionen. Das sind zumeist kleine Symbole, die vom Teilnehmenden jederzeit angeklickt werden können. Das können beispielsweise Zustimmung in Form eines grünen Hakens, Ablehnung in Form eines roten Kreuzes sein. Sie können aber auch Gefühle ausdrücken, z.B. durch verschiedene Smileys. Manche Systeme haben auch spezielle Symbole für Wortmeldungen vorgesehen (z.B. eine kleine Hand) oder auch um dem Trainer ein Feedback zum Vortragsstil geben zu können (z.B. Symbole für schneller oder langsamer).

## Zusammenfassung

In diesem eSkript haben Sie zunächst erfahren, dass sich das virtuelle Klassenzimmer in den „Lebenszyklus“ von Technologien integriert.

Das virtuelle Klassenzimmer ist dabei eine Software, mit deren Hilfe sich Trainer und Lernende zeitgleich (synchron) über das Internet treffen, mit einander kommunizieren, Inhalte präsentieren und Ergebnisse erarbeiten können. Ein Webinar ist dabei ein webgestütztes Seminar im virtuellen Klassenzimmer.

Wichtig ist es, dass man sich die Unterschiede zwischen dem virtuellen und dem traditionellen Klassenzimmer bewusst macht, um so wirklich gute Webinare zu konzipieren und durchzuführen. Die Unterschiede betreffen unter anderem die Kommunikationskanäle, die Umgebung der Lernenden und die soziale Präsenz.

Jedes virtuelle Klassenzimmer hat mehr oder weniger viele Tools oder Funktionen, mit denen Webinare, Webkonferenzen, Webmeetings, etc. umgesetzt werden können. Zu diesen Tools gehören

- Kommunikationstools (Audio, Video, Chat)
- Kooperationstools (Whiteboard, Application Sharing, Grupperäume)
- Test- und Umfragetools
- Feedbackfunktionen