

Digitale Unterstützung für klassische Unterrichtsmethoden mit ONCOO

Stefan Richtberg

Wilhelmsgymnasium München

Überblick

Schwierigkeitsgrad	für Anfänger
Vorbereitungsaufwand	gering
Fächer	alle
Durchführungsdauer/Zeitaufwand	unterrichtsbegleitend
Zielgruppe	Sekundarstufe I
Themengebiet	Brainstorming, Übungsphasen, Evaluation; inhaltlich für alle Themen nutzbar
Ziele	<ul style="list-style-type: none">◆ Schülerinnen und Schüler unterstützen sich gegenseitig in ihrem Lernprozess.◆ Schülerinnen und Schüler steigern ihren Aktivierungsgrad.◆ Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer evaluieren ihren Lern- bzw. Lehrprozess.
Kompetenzbereiche	Kommunizieren und Kooperieren: 2.1.1, 2.3.1 Problemlösen und Handeln: 5.2.1, 5.4.1

- **Worum geht es?** Mit Hilfe des Online-Tools ONCOO können klassische analoge Unterrichtsmethoden wie Kartenabfragen, Lerntempoduetts oder Placemat-Aufgaben digital unterstützt und umgesetzt werden. Dies ermöglicht konzentriertere Arbeitsphasen, sorgt für mehr Übersichtlichkeit – auch für die Lehrkraft – und reduziert den notwendigen Materialaufwand. Weiter kann mit der Evaluations-Zielscheibe schnell ein anonymes, anschauliches Feedback, Stimmungs- oder Meinungsbild eingeholt und für alle visualisiert werden. Das entsprechende Werkzeug kann dabei nicht nur im Präsenzunterricht, sondern auch im Distanzunterricht oder in hybriden Unterrichtsformaten genutzt werden.

Vorwissen

- ▶ **Technisches Vorwissen** Aufruf einer Webseite im Browser
- ▶ **Fachliches Vorwissen** Grundprinzip der jeweiligen Unterrichtsmethode

Ausstattung

▶ Geräte und Materialien

Geräteanzahl	Betriebssystem	Gerätetyp
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nur Lehrkraft <input type="checkbox"/> 1 Gerät pro Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> 1:1-Ausstattung 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> iOS <input checked="" type="checkbox"/> Android <input checked="" type="checkbox"/> Windows <input checked="" type="checkbox"/> macOS <input checked="" type="checkbox"/> Linux 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Smartphone <input checked="" type="checkbox"/> Tablet <input checked="" type="checkbox"/> Notebook <input checked="" type="checkbox"/> Desktop-PC

Zusätzlich wird ein Beamer am Gerät der Lehrkraft zur Visualisierung des Arbeitsstandes bzw. der Ergebnisse benötigt.

▶ Software

App bzw. Programm	Kosten	Kompatibilität	Funktion	Internet benötigt?
ONCOO	kostenlos	iOS, Android, Windows, macOS, Linux	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Kartenabfragen ◆ Helfersystem ◆ Lerntempoduett ◆ Placemat ◆ Evaluations-Zielscheibe 	dauerhaft

- ▶ **Web-Ressourcen** www.oncoo.de

Einsatz im Unterricht

► **Wie geht das?**

Grundsätzlich bietet das von zwei Informatik-Lehrkräften entwickelte Online-Kooperationstool ONCOO fünf verschiedene Einsatzmöglichkeiten (siehe Abb. 1). Darunter sind vier digital gestützte Varianten von auch klassisch analog genutzten Methodenwerkzeugen: Kartenabfrage, Helfersystem, Lerntempoduett und Placemat-Aufgaben. Weiter bietet ONCOO aber auch eine sehr anschauliche und flexibel einsetzbare Evaluations-Zielscheibe.



▲ **Abb. 1** Die fünf verschiedenen Werkzeuge von ONCOO



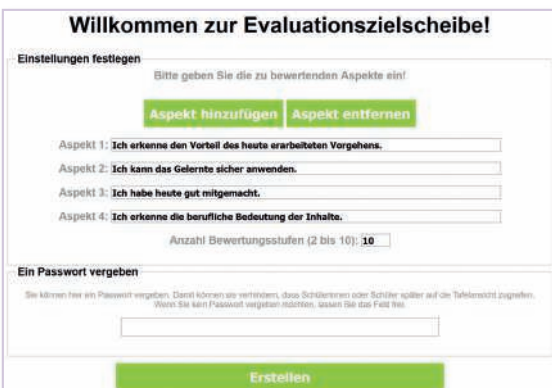
▲ **Abb. 2** Einfache Codeeingabe bei ONCOO führt zur Aktivität

► **Wie kann ich das in meinen Unterricht übertragen?**

Zum Einstieg in das Arbeiten mit ONCOO bietet es sich an, eine bereits analog genutzte Kartenabfrage oder Übungssequenz mit Helfersystem oder Lerntempoduett mithilfe von oncoo.de umzusetzen. Eine Vorbereitung der Aktivität im Vorfeld der Unterrichtsstunde sorgt dabei für eine technische Entlastung in der Stunde selbst. Sind Lehrkraft und Schülerinnen und Schüler mit dem digital gestützten Arbeiten mit ONCOO etwas vertraut, kann größtenteils auch auf eine Vorbereitung vorab verzichtet werden. Alle Aktivitäten lassen sich schnell und einfach innerhalb von 30 Sekunden spontan starten.

Typischerweise bieten sich entsprechende Methoden insbesondere in längeren Übungsphasen z. B. am Ende einer Lerneinheit oder in der Klausurvorbereitung an. Eine Kartenabfrage kann flexibler eingesetzt werden und bietet vielfältige Möglichkeiten der Ideensammlung, des Brainstormings oder

Die Nutzung aller Angebote läuft dabei immer nach dem gleichen, einfachen und datensparsamen Prinzip ab: Als Lehrkraft erstellt man in einem beliebigen Internetbrowser ganz ohne Eingabe von Zugangsdaten vorab oder auch direkt im laufenden Unterricht auf oncoo.de die gewünschte Aktivität. Dabei werden automatisch ein vierstelliger Code und ein entsprechender QR-Code generiert. Durch Eingabe des Codes auf oncoo.de (siehe Abb. 2) oder durch Scannen des entsprechenden QR-Codes mittels Kamera gelangen die Lernenden direkt und in wenigen Sekunden zur erstellen Aktivität. Dazu benötigen weder die Schülerinnen und Schüler noch die Lehrkraft einen Account. In der Aktivität können die Schülerinnen und Schüler ihren Namen angeben, was insbesondere beim Helfersystem, beim Lerntempoduett und bei Placemat-Aufgaben hilfreich ist. Wird zum Beispiel das Helfersystem während einer Übungsphase genutzt, so bearbeiten die Schülerinnen und Schüler nach der Einwahl in die Aktivität die ihnen gestellten Aufgaben außerhalb von ONCOO. Die Aufgaben können dabei klassisch analog oder auch digital sein. Ist der/die erste Lernende mit der Bearbeitung aller Aufgaben fertig, so markiert er dies bei sich in der ONCOO-Aktivität. Dieser Schüler oder diese Schülerin wird nun auf dem zentralen Bildschirm der Lehrkraft als verfügbarer Helfer sichtbar, den andere Schüler bzw. Schülerinnen anfordern können. Eine Rückkehr in den Status „Arbeitender“ ist dabei ebenfalls möglich.



▲ **Abb. 3** Verschiedene Evaluationsaspekte können bei ONCOO selbst festgelegt werden



▲ **Abb. 4** Echtzeitdarstellung der Ergebnisse auf Zielscheibe und in Diagrammen bei ONCOO

der Ordnung von Fachinhalten. Entsprechend ist die Darstellung der Ergebnisse etwas komplexer und wird durch weitere Möglichkeiten wie das Einfügen von Überschriften für die erstellende Lehrkraft ergänzt. Daher ist hier einmaliges Ausprobieren vorab empfehlenswert, um die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten mit der Benutzeroberfläche selbst besser kennenzulernen. Hierbei können auch die unter dem Punkt „Material für den Unterricht“ aufgeführten Tutorials hilfreich sein.

Besonders einfach im Einsatz ist das Werkzeug der Evaluationszielscheibe. Zu verschiedenen, frei definierbaren Aspekten (siehe Abb. 3) können die Schülerinnen und Schüler hier anonym auf einer Skala von 1 bis maximal 10 Punkten (Bereich anpassbar) angeben, wie sehr sie den einzelnen Aspekten zustimmen. Das regt zum Nachdenken über das eigene Arbeits- und Lernverhalten an und gibt zugleich der Lehrkraft ein Feedback über die Unterrichtswahrnehmung der Lernenden. Die Visualisierung der Ergebnisse erfolgt in Echtzeit und für alle transparent mithilfe von Punkten auf einer Dartscheibe (siehe Abb. 4).

Das Werkzeug der Evaluationszielscheibe lässt sich auch sehr gut im Rahmen von Distanzunterricht oder hybriden Formaten einsetzen, da ein Zugriff bzw. eine Stimmabgabe auch asynchron möglich ist.

► Was muss ich beachten?

Wenn die Schülerinnen und Schüler das gewählte Methodenwerkzeug noch nicht kennen und mit dem Einsatz und Ablauf entsprechend nicht vertraut sind, sollten die Methode selbst und ihre Idee für das Lernen zunächst erläutert und verdeutlicht werden. Sind hingegen schon Erfahrungen mit der gewählten Methode durch entsprechende analoge Arbeitsphasen vorhanden, kann auf eine Einführung weitgehend verzichtet werden, da die Nutzung für Schülerinnen und Schüler sehr intuitiv gestaltet ist.

Bei Einsatz des Helfersystems oder des Lerntempoduetts sollten den Schülerinnen und Schülern die zu bearbeitenden Aufgaben nicht per Beamer gezeigt werden. Die Projektionsfläche des Beamers wird für die ONCOO-Übersicht benötigt, die anzeigt, wer als Helfer zur Verfügung steht bzw. wer auch gerade die Bearbeitung einer Aufgabe abgeschlossen hat.

Bei Placemat-Aufgaben sind die Schülerinnen und Schüler auf die Bearbeitung der Aufgaben in einfachem Textformat festgelegt. Dies schränkt die Nutzung im naturwissenschaftlichen Unterricht etwas ein. Außerdem ist dieser Aufgabentyp nur bedingt für den Einsatz auf Smartphones geeignet, während alle anderen Aktivitäten sich problemlos mit verschiedensten Schülergeräten nutzen lassen.

Möchte man verhindern, dass sich Schülerinnen und Schüler in die Lehreransicht der Aufgabe einwählen und diese auch später anschauen und zurücksetzen können, ist es empfehlenswert, die Aktivität mit einem Passwort zu sichern. Die Passworteingabe ist dabei nur für die Lehrkraft notwendig.

Material für den Unterricht

► Weiterführende Materialien

► Screencast-Tutorial zu ONCOO von Unterrichten.digital

Das Screencast-Tutorial gibt einen guten, breiten Überblick über die Funktionsweise von ONCOO und hilft insbesondere bei der Arbeit mit der Kartenabfrage. Hier werden die verschiedenen Möglichkeiten, wie der Lehrer oder die Lehrerin mit den von den Schülerinnen und Schülern gesendeten Begriffen arbeiten kann, dargestellt.

<https://youtu.be/zFhGhEN2wWY>

► ONCOO in 90 Sekunden von Jens Lindström

Überblicksvideo über die verschiedenen Möglichkeiten von oncoo.de mit kurzen Beispielen

<https://youtu.be/GyFfsLWtUu8>

Weitere Informationen und Materialien finden Sie unter: www.mint-digital.de/unterrichtsidee