Die erfolgreiche Probestunde

SO LEITEST DU EINE UNTERRICHTSEINHEIT

GoStudent | TUTOR ACADEMY

EINFÜHRUNG

01

Gestalte deine Einführung kurz, warm und einladend. Skizziere, was dein*e Schüler*in erwarten kann und erkläre, wie dein Unterricht aufgebaut ist. Rede dabei stets in der„Wir“-Form. Achte darauf, dass sich dein*e Schüler*in wohlfühlt und vermittle, dass er oder sie während des Unterrichts jederzeit Fragen stellen kann.

EISBRECHER

02

Beginne mit dir selbst und erzähle etwas von deinen Interessen und Hobbys. Bitte dann deine*n Schüler*in, etwas von sich zu erzählen. Versuche es mit kurzen Spielen wie Pictionary, Gegenstände vor die Kamera halten und dazu etwas erzählen oder „Zwei Wahrheiten und eine Lüge“. Gib den Schüler*innen ausreichend Zeit, um mit dir warm zu werden.

UNTERRICHT

03

Halte den Gesprächsfluss in Gang und frage die Schüler*innen nach ihrem aktuellen Lernstand, Zielen, allgemeinen Fähigkeiten und Wissen zum fachlichen Inhalt. Beginne bei der Vermittlung der Inhalte mit einfachen Aufgaben, um zu sehen, wo die Schüler*innen stehen, bevor du zu schwierigeren Aktivitäten übergehst, um Wissenslücken und Lernbedarf zu ermitteln.

FEEDBACK

04

Versuche, wenn möglich, die Eltern/Erziehungsberechtigten dazu zu holen. Erwähne zuerst lobend, was gut gemacht wurde, und fasse dann kurz zusammen, worum es in der Stunde ging und worauf die Schüler*innen sich in Zukunft konzentrieren sollten. Mache Vorschläge, wie du sie beim Erreichen dieser Ziele mithilfe eines konkreten Plans unterstützen kannst. Sei selbstbewusst und ehrlich.

Vergiss nicht, auch dem oder der Bildungsexpert*in nach der Sitzung per WhatsApp ein Feedback zu geben.

Die erfolgreiche Probestunde

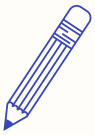
ÜBERBLICK

GoStudent | TUTOR ACADEMY

BEREITHALTEN

- Materialien (falls vorhanden)
- Information
- Tools

P.R.A.G. im Hinterkopf behalten Präzise, Relevant, Ansprechend, Geeignet



ERSTE EINDRÜCKE

- Legere, professionelle Kleidung
- Sauberer, aufgeräumter Hintergrund
- Heller, ruhiger Ort
- Pünktlichkeit
- Problembehebung

FEEDBACK

- Ausführlich
- Strukturiert
- Setze klare Ziele
- Nenne Bereiche, die Verbesserung
- Brauchen

SPRACHE

- Klare Anweisungen
- Ermutigendes Lob
- Ausgewogenes Feedback

Selbst die kleinste Veränderung im Tonfall kann einen Unterschied machen!

Was, wenn ... Spickzettel

FEHLENDE INFO?

Wende dich an den oder die Bildungsexpert*in

FEHLENDE WA-GRUPPE?

Wenden dich an die lokale Supportnummer

TECHNISCHE PROBLEME?

Schau in deinen lokalen Richtlinien nach

KEIN FEEDBACK?

Beantrage eine Anpassung in der WebApp

Die erfolgreiche Probestunde

RESSOURCEN & TOOLS

GoStudent | TUTOR ACADEMY

Eisbrecher-Fragen für deine Schüler*innen

1. Worauf freust du dich in diesem Schuljahr am meisten?
2. Wenn du dir irgendein Tier als Haustier aussuchen könntest, welches wäre das und warum?
3. Was snackst du am liebsten beim Lernen?
4. Für welche Superkraft würdest du dich entscheiden: Fliegen oder Unsichtbarsein? Warum?
5. Wer war der oder die beste Lehrer*in, den oder die du jemals hattest?
6. Was ist deine liebste Tageszeit und warum?
7. Würdest du lieber das Weltall oder die Tiefsee erforschen?
8. Was ist dein absoluter Traumberuf?

Eisbrecher-Spiele zum Ausprobieren

LEICHT

Was ist neben mir?

Bitte deine*n Schüler*in, ein beliebiges Objekt im Raum zu wählen, ohne es dir zu zeigen! Versuche zu erraten, um was es sich handelt, indem du ausschließlich Ja-Nein-Fragen stellst. Danach bist du dran!

MITTEL

2 Wahrheiten und eine Lüge

Bitte deine*n Schüler*in, dir drei Fakten zu sich zu nennen: zwei, die wahr sind, und einen, der falsch ist. Erinnere ihn oder sie daran, dir nicht zu verraten, was davon wahr und falsch ist. Versuche die Lüge zu erraten. Dann wechselt ihr euch ab.

SCHWER

Odyssee im Weltall

Deine Schüler*innen sollen sich vorstellen, dass sie in einer Raumstation leben, die jedoch bald explodieren wird! Es können nur fünf Gegenstände mitgenommen werden. Was nehmen sie mit und warum?

PROFI

In welchem Land bin ich?

Dein*e Schüler*innen sollen sich (im Kopf) ein Land aussuchen, in das sie gerne reisen würden. Sie sollen dir drei Hinweise geben, die auf das Land hindeuten. Versuche zu erraten, um welches Land es sich handelt. Danach wechselt ihr euch ab.