

## 4.1.5 Kamera an, Kamera aus (digitale Methode)

### Ziel

Einstieg gestalten, Teilnehmende kennenlernen, Stimmungsbilder darstellen

### Sozialform und Gruppengröße

Plenum

### Taxonomie

auditiv, visuell

### Material

internetfähiges Endgerät, Kamera, vorbereitete Aussagen

### Zeitumfang

5-10 Minuten

### Durchführung

1. Alle Teilnehmenden schalten ihre Kamera aus.
2. Anschließend verbalisiert die moderierende Person eine Aussage und postet sie in den Chat.
3. Alle Teilnehmenden, die dieser Aussage zustimmen oder sich dieser zugehörig fühlen, schalten ihre Kamera ein.
4. Das Ergebnis wird von der moderierenden Person verbalisiert.
5. Anschließend werden wieder alle Kameras ausgeschaltet und der Ablauf wird mit der nächsten Aussage wiederholt.

Beispieldaussagen:

Alle machen die Kamera an, die ...

- ausgeschlafen sind.
- bereits Vorwissen zum Thema X haben.
- noch Fragen zum Thema X haben.

### Variationen

- Die Teilnehmenden wechseln sich mit der Formulierung der Aussagen ab.
- In einem Präsenzzenario positionieren sich die Teilnehmenden auf einer Seite des Raumes, je nachdem ob die Aussage auf sie zutrifft oder nicht.

### Weiterarbeit

- Reaktion auf Stimmungsbilder und ggf. Handlungsbedarf ableiten

### Zum Nachlesen

Siebel, Caspar (2020). Das schnelle Kennenlernspiel für Video-meetings und Online-Seminare. Online verfügbar unter: <https://www.workshop-spiele.de/schnelles-kennenlernspiel-fuer-video-meetings-und-online-seminare/> [letzter Zugriff: 19.02.2025]



Lizenziert unter CC BY-NC-ND.

**Zitationshinweis:** Pferdekämper- Schmidt, Anne; Sartor, Teresa; Wilkens, Leevke; York, Jana (2022). Inklusionsorientiert Lehren und Lernen: Methodenkatalog für den Hochschulkontext. Kamera an, Kamera aus (digitale Methode). <https://doi.org/10.17877/DE290PB2-22>