



## Gestaltung der Präsenzphase im Hinblick auf eine hohe Aktivität der Schülerinnen und Schüler

*Andreas Ott*

Berufliche Oberschule Passau (Bayern)

In diesem Round Table möchte ich zunächst die von mir genutzten Möglichkeiten der Gestaltung der Präsenzphase des Unterrichts vorstellen. Dabei gehe ich zunächst auf das "Aktive Plenum" und "Lernen durch Lehren" ein. Diese Sozialformen ermöglichen das, was die Begründer des Flipped Classroom als "give the classroom back to the pupils" bezeichnen. Die Lehrkraft gibt ihr Hoheitsgebiet (die Tafel) auf, um den Schülerinnen und Schülern so die Möglichkeit zu geben, das Klassenzimmer als ihren eigenen "Lernraum" zu erleben. Zusätzlich möchte ich Tools vorstellen, die es der Lehrkraft ermöglichen, ihre traditionell dominante Rolle im Klassenzimmer aufzugeben. Die Teilnehmenden sind anschließend eingeladen, diese und weitere von ihnen vorgestellte Möglichkeiten zu diskutieren, um so wertvolle Anregungen für den eigenen Unterricht zu bekommen.

**Dienstag, 16:45 – 18:00 Uhr**  
**„Didaktische Gestaltung von ICM“**



## Flipped Classroom in Kombination mit Game Based Learning

*Michael Fleischhacker*

Bildungsdirektion Wien

### **„Ich spiele – also bin ich.“ (ludo ergo sum)**

Johan Huizinga behauptet in seinem Buch „Homo Ludens/ der spielende Mensch“ folgendes:

*„Spielen scheint ein grundlegendes menschliches Tun zu sein, das Kreativität und Energie freisetzt. Spielend ist es es sogar möglich, verhärtete Strukturen auf zu brechen. Ganz neue Lösungen können sich - mitten im Spielen - zeigen.“*

Wird die Lebenswelt der Kinder, Jugendlichen, wie auch Erwachsenen betrachtet, nimmt das Spiel eine große Rolle in diesen Menschen ein. Dieser „Round Table“ soll durch praktische Beispiele aus dem Unterricht Mathematik und Geschichte aufzeigen, welche Erfolge bei der Kombination von Flipped Classroom und Game based learning erzielt werden können.

Hierbei wird aufgezeigt, wie zum Beispiel mit Minecraft gearbeitet wird, um Schülerinnen/Lernenden in einen kreativen, kollaborativen Lösungsprozess zu bringen. Weiters wird aufgezeigt, wie mit angehenden Pädagoginnen im Studium in einer Spielwelt gearbeitet wurde und wird, um dadurch zukünftig das Spiel in der Schule zu implementieren.

Hier ein Einblick in eines der Projekte:

<https://1drv.ms/b/s!AkXBp60F-xxQgpx4PhQ78dX6yRja6g?e=1rKK1h>

**Dienstag, 16:45 – 18:00 Uhr**

**„Didaktische Gestaltung von ICM“**



## Ein digitales Inverted Classroom Modell zur Berücksichtigung von Chancen und Herausforderungen digitaler Lehre: Ein Praxisbeispiel

*Larissa Diekmann*

Universität Bayreuth

Die Coronavirus-Pandemie hat die Lehr- und Lernsituation an Universitäten weltweit drastisch verändert (Crawford et al. 2020). Hierzu zählt die zeitweise vollständige Ersetzung von Präsenzdurch digitale Lehre (Marinoni et al. 2020). Neben einer als positiv empfundenen höheren Flexibilität beim Lernen sowie der Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen empfinden Studierende vor allem die fehlende Interaktion mit Studierenden und Lehrkräften und das eigenständige Lernen als besondere Herausforderungen (Traus et al. 2020). Diese Chancen und Herausforderungen können durch ein digitales Inverted Classroom Modell (ICM) zielgerichtet aufgegriffen werden: Eigenständiges Lernen wird im ICM aktiv durch Lehrende in der Experten-, Coach- und Mentoren-Rolle begleitet (Bergmann und Sams 2012) und Interaktion zwischen Studierenden und mit Lehrenden bewusst durch aktive Lernansätze gefördert (Akçayır und Akçayır 2018). Auch wenn es für eine rein digitale Lehrveranstaltung keiner elementaren Veränderung des Kernmodells bedarf, erfordert die Umstellung auf ein digitales ICM, wie anhand eines Praxisbeispiels skizziert, sowohl eine konsequente Berücksichtigung der veränderten Kontextbedingungen als auch einen besonderen Fokus auf die Verzahnung von Inhalt, Themen, Methodik und Medien im digitalen Raum. Die Evaluation der Lehrveranstaltung zeigt, dass das digitale ICM als überwiegend sehr positiv wahrgenommen wurde, wobei die geschaffenen Interaktionsmöglichkeiten besonders hervorgehoben wurden.

**Dienstag, 16:45 – 18:00 Uhr**  
**„Didaktische Gestaltung von ICM“**



## ICM-Konzept für die multimediale Kursgestaltung zur Förderung eines flexibleren Zeitmanagements unter Anwendung von Blended Learning

*Martin Uray, Isabella K. Krall*

Fachhochschule Salzburg

In der vorliegenden Arbeit präsentieren wir ein Konzept, welches am Beispiel eines Brückenkurses in der Disziplin der technischen Naturwissenschaften umgesetzt wurde. Das Konzept implementiert eine Vorstufe des Inverted Classrooms sodass der gesamte theoretische Inhalt von den Studierenden, angeleitet im E-Learning Format, zeitunabhängig und großteils selbständig erarbeitet werden kann.

Die einzelnen Lehrinhalte sind hierbei aufgeteilt in Topics, die aus einer multimedialen Mischung aus Videos, Simulationen, Web-Links, PDFs etc. bestehen. Die einzelnen zu erledigenden Aufgaben, sind dabei voneinander abhängig, d. h. man kann Topic 3 nicht vor 2 machen etc.

Um die Qualität der vermittelten Inhalte trotz dieser Flexibilität aufrecht zu erhalten und ein "Einfach-Durchklicken" zu verhindern, erfolgt eine konsequente und regelmäßige Überprüfung der Lerninhalte in der Form von verschiedenen Quizzes nach den einzelnen Aufgaben. Somit können sich die Studierenden optimal auf die Präsenzeinheiten vorbereiten, in denen das theoretische Wissen praktisch im Labor angewandt wird.

Die Produktion eines solchen Kurs-Formats erfordert natürlich einen gewissen initialen Aufwand, welcher sich aber durch jede weitere Abhaltung wieder minimiert und im besten Fall über Jahre weiterverwendet werden kann. Die zeitliche Flexibilität und die Reduktion der Präsenzphasen bei gleichem Lern- und Lehrinhalt durch den zielgerichteten Einsatz von Onlinemedien kann somit optimal gewährleistet werden.

**Dienstag, 16:45 – 18:00 Uhr**  
**„Didaktische Gestaltung von ICM“**



## Social Virtual Reality in universitären Lehrveranstaltungen? – Eine Fallstudie

*Miriam Mulders, Judith Hilger*

Universität Duisburg Essen

Im Sommersemester 2020 wurde eine interdisziplinäre Lehrveranstaltung an zwei deutschen Universitäten durchgeführt. Das gemäß dem Inverted-Classroom-Modell (z.B. Großkurth & Handke, 2014) entwickelte Seminar thematisierte den Einsatz des immersiven Mediums Social Virtual Reality (SocialVR) (z.B. McVeigh-Schultz, Kolesnichenko & Isbister, 2019) zu Lehr-/Lernzwecken. Im Fokus stand neben der Entwicklung des Lehr-/Lernkonzepts die Untersuchung der Eignung des Mediums als Bildungstechnologie für den universitären Kontext. Dieser Beitrag beschreibt die Konzeption und Durchführung der Bachelor-Lehrveranstaltung in den Disziplinen Erziehungswissenschaften und Informatik im Hinblick auf die besonderen Eigenschaften von SocialVR. Weiterhin werden die Ergebnisse erster Evaluierungen vorgestellt, welcher der Frage nachgehen, welche Stärken und Schwächen SocialVR für universitäre Lehrveranstaltungen bietet. Abschließend wird diskutiert, inwiefern SocialVR universitäre Lehre der Zukunft ergänzen kann.

**Dienstag, 16:45 – 18:00 Uhr**  
**„Didaktische Gestaltung von ICM“**