

# Call for Participation: Inverted Classroom and Beyond

Thema: Agile Didaktik für nachhaltige Bildung

16. & 17. Februar 2023

Fachhochschule Graubünden in Chur (Schweiz)

Die zwölfte Tagung „Inverted Classroom and beyond“ widmet sich in diesem Jahr dem Fokusthema *Agile Didaktik für nachhaltige Bildung*. Eine intensive Auseinandersetzung mit diesen Inhalten wird durch vielfältige Formate initiiert und begleitet. Durch die Möglichkeit, andere Präsentationsformate selbst zu erleben und mitzugestalten, können gleichzeitig Impulse zur Weiterentwicklung innovativer Hochschuldidaktik entstehen. Die Tagung ist eine D-A-CH-Tagung und findet im Jahr 2023 in der Schweiz statt und wird wo möglich online gestreamt.

Wir freuen uns auf möglichst vielfältige Einreichungen, die **bis zum 30. September 2022** an [icmbeyond23@fhgr.ch](mailto:icmbeyond23@fhgr.ch) möglich sind.

Weiterführende Informationen zu den Themen ICM und Agile Didaktik, nachhaltige Bildung sowie den Beitragsformaten und den Einreichungsbedingungen finden Sie im Folgenden:

## 1 ICM meets Agile Didaktik für nachhaltige Bildung

Das Inverted-Classroom-Modell bietet ein besonderes Potenzial für agile Didaktik seitens der Lehrenden. Da die Studierenden sich in Selbstlernphasen inhaltlich auf Präsenzphasen vorbereiten, kann dies zur Initiierung von tiefergehenden Lernprozessen genutzt werden. Mehr Interaktion und eine grössere Prozessoffenheit ergeben sich. Wie diese gemeinsame Arbeit vor Ort geschickt zielorientiert gestaltet werden kann, dazu bieten Konzepte rund um «Agilität und Bildung» Hilfestellung.

Agile Didaktik könnte auch «situative Didaktik» oder «Didaktik als Performance» heißen. Dahinter steckt eine einfache Entdeckung: Es lohnt sich oft, in Lehre und Unterricht die jeweiligen, aktuellen Gegebenheiten, Chancen und Widerstände aus dem Moment heraus zu berücksichtigen, anstatt einem vorgefassten Plan strikt zu folgen. Nur: Das will gekonnt sein! Denn: Wenn Lehrpersonen "echt" mit den Lernenden inter-agieren, prägen alle gemeinsam den Verlauf. Es findet Überraschendes und Ungeplantes statt.

Anders gesagt: Wenn Lehrpersonen fortlaufend genau wahrnehmen, was bei Lernenden passiert, und ihr Vorgehen aus dem Moment heraus an die Erfordernisse anpassen, dann wird besonders intensiv gelernt. Das bedeutet allerdings auch, dass die Lehrperson den Lehr-/Unterrichtsverlauf fortlaufend «erfindet».

Agile Didaktik ist «wild und wirksamer». Lehren und Lernen wird zum Abenteuer! Doch wie lässt sich solche Lehre noch «managen»? Kann man so vorgegebene Ziele erreichen – vielleicht sogar besser? Was sagt die Forschung dazu? Können das nur "alte Hasen"? Was braucht es von Seiten der Lernenden? Die Tagung befasst sich mit diesen und weiteren Fragen im Kontext von ICM und bietet theoretische Hintergründe ebenso wie Erfahrungsberichte, Beispiele und Konzepte, Ideen und konkrete Anleitungen. (Quelle: <https://www.agiledidaktik.ch/agileDidaktik.html>).

## 2 Nachhaltige Bildung

Nachhaltige Bildung meint zweierlei: Erstens Bildung, die nachhaltig ist, also tatsächlich wirksam wird, von Dauer ist, und sinnvoll. Das Stichwort «sinnvoll» leitet allerdings schon über zu zweitens: Bildung für eine nachhaltige gesellschaftliche Entwicklung. Sobald Bildungsinhalte, -ziele und -wirkungen sinnvoll sind, tragen sie gute Mosaiksteine zu unserer Welt bei. Was umgekehrt bedeutet: Sinnvoll ist Bildung, wenn sie zugleich, direkt oder indirekt, jedenfalls mutmasslich, ein Beitrag zu «nachhaltiger Entwicklung» ist. Damit sind wir im Kerngebiet von «BNE», «Bildung für nachhaltige Entwicklung».

Wie kann man Bildung «Bildung für nachhaltige Entwicklung» so gestalten, dass sie wirkt? Interessanterweise fallen in der Fachliteratur dazu Begriffe wie «transformative Bildung» und ergeben sich Ansätze, die deutliche Verwandtschaften mit agiler (adaptiver, dialogischer, ...) Didaktik zeigen. Kein Wunder: Auch Forschungen zu Lernwirksamkeit generell zeigen, dass involvierende und wahrnehmende Lehrende substanzielles Lernen besonders stärken.

Die Bezeichnung «Bildung für nachhaltige Entwicklung» bringt bereits das Stichwort «Entwicklung» ein. Und: Gesellschaftliche Entwicklung und Entwicklung der Individuen dürfte einander gegenseitig bedingen. Es könnte sein, dass wir uns bereits am Übergang von «kompetenzorientierter Bildung» zu «entwicklungsorientierter Bildung» befinden. Schon die Aneignung von Kompetenzen und noch mehr die Förderung der persönlichen Entwicklung als Mensch lebt von einer «orientierten Offenheit» im Lehren. Das Thema «Agilität», «Adaptivität», «Dialogorientierung», «Kollaboration» dürfte also mehrfach mit dem Ansinnen einer «nachhaltigen Bildung» verbunden sein.

Auf der Tagung werden die inhaltlichen Schwerpunkte in den Keynotes und Beiträgen sowohl separat vertieft als auch Zusammenhänge, gegenseitige Abhängigkeiten und Potenziale untersucht. Im Mittelpunkt stehen dabei das Inverted-Classroom-Modell sowie agile Didaktik und nachhaltige Bildung. Hierzu bieten verschiedene Beitragskategorien (Aus der Praxis, Hands on, aus der Forschung, u.ä.), die auf verschiedene Bereiche (Schule, Hochschule, Fachdisziplinen, Hochschuldidaktik, Medienpädagogik, Erwachsenen-/Weiterbildung) ausgerichtet sein können, vielzählige Möglichkeiten. Abgesehen von zwei Keynotes sind die Beiträge in methodisch unterschiedlichsten sowie auch dialogorientierten Formaten geplant, auf klassische Vorträge wird weitgehend verzichtet. Wie bereits auf den letzten Tagungen „Inverted Classroom and beyond“ findet am Nachmittag des zweiten Tages eine Forschungs- und Schreibwerkstatt statt, die allen Teilnehmenden offensteht. Sie richtet sich an Personen, die Forschungs- und Publikationsprojekte zum Thema ICM gemeinsam mit anderen durchführen oder dies beabsichtigen. Neben dem Bericht über die bisherigen Tätigkeiten stehen daher die Vernetzung und Planung weiterer Projekte sowie die Vorbereitung von weiterführenden interdisziplinären Beiträgen für den Tagungsband im Mittelpunkt.

## 3 Details zu den Beitragsformaten

Um dem Publikum die Auswahl der für sie passenden Angebote zu erleichtern, werden die Beiträge mit verschiedenen Labeln versehen. Zusätzlich zu den Themenbereichen (s. Erläuterungen weiter unten) werden die Beiträge nach Beitragskategorie, -format und Zielgruppe geordnet. Bei einigen Labeln sind Mehrfachnennungen möglich.

## 3.1 Beitragskategorien

### 3.1.1 Aus der Praxis

Vorstellung und Diskussion von Beispielen, Ideen oder Ansätzen, wie die Themenbereiche in der Praxis realisiert werden. Den Schwerpunkt stellt die praktische Umsetzung unter dem Leitgedanken „Aus der Praxis für die Praxis“ dar.

#### **Hands on**

Erprobung von Tools, Konzepten o.ä. mit Bezug zu den Themenbereichen. Den Schwerpunkt stellt die aktive Exploration der Möglichkeiten durch die Teilnehmenden dar (diese Beitragskategorie sollte hauptsächlich im Beitragsformat „Workshop“ realisiert werden).

#### **Aus der Forschung**

Vorstellung und Diskussion von Forschungsergebnissen zu den Themenbereichen. Den Schwerpunkt bilden empirische Befunde mit Aussagekraft und Transferpotenzial. Um die (z.B. methodische) Qualität der Beiträge zu gewährleisten, durchlaufen Einreichungen in dieser Kategorie ein Peer-Review-Verfahren.

#### **Weitere**

Sie haben eine Idee für einen Beitrag in einem diskursiven Format mit Bezug zu den Themenbereichen, der sich keiner der drei Kategorien zuordnen lässt? Wählen Sie den Bereich „Weitere“ und definieren Sie eine eigene Kategorie.

## 3.2 Beitragsformate

Um den Austausch zu fördern, wird auf das klassische Vortragsformat verzichtet. Beiträge können stattdessen in folgender Form eingereicht werden:

- Workshop
- DisQspace
- Round Table – Expertise-Input
- Round Table – Praxisimpuls
- Poster

Weiterführende Informationen und Erläuterungen der einzelnen Formate finden Sie auf S. 5 dieses Calls.

## 3.3 Zielgruppen

Da die Tagung „Inverted Classroom and beyond“ ein breites und vielfältiges Publikum anspricht, werden bei der Beitragseinreichung Bereiche angegeben, die primär angesprochen werden sollen. Dies sind:

### 3.3.1 Schule

Umsetzungsmöglichkeiten, Forschungen oder Workshops, die in der Schule erprobt oder für den Einsatz in der Schule konzipiert sind.

### 3.3.2 Hochschuldisziplin

Umsetzungsmöglichkeiten, Forschungen oder Workshops, die primär für eine spezifische Hochschuldisziplin relevant und damit weniger hochschuldidaktisch, sondern stärker auf den fachlichen Austausch angelegt sind.

### 3.3.3 Hochschulbildung

z.B. Hochschuldidaktik, Hochschulentwicklung, Medienbildung, E-Learning, Third Space, Organisationseinheiten etc. Umsetzungsmöglichkeiten, Forschungen oder Workshops, mit einem hochschuldidaktischen oder/und medienpädagogischen Schwerpunkt und hohem Transferpotenzial.

### 3.3.4 Erwachsenen-/ Weiterbildung

Umsetzungsmöglichkeiten, Forschungen oder Workshops, die in der Weiterbildung erprobt oder für den Einsatz in der Erwachsenenbildung konzipiert sind.

## 3.4 Details zu den Themenbereichen

Die Themenbereiche spiegeln die inhaltlichen Schwerpunkte ICM, agile Didaktik und nachhaltige Bildung wider.

Experimente, Beobachtungen, Reflexionen, Erfahrungen, Forschungen und/oder Forschungsstände:

- zum Verhältnis von Didaktik und Lernwirkungen
- zum Verhältnis von Agilität und Inverted Classroom
- zur Konzipierung von nachhaltigen Lernwirkungen (kann - affirmative wie kritische - Bezüge haben zu Konzepten wie "future skills", "4K", "Metakompetenzen" usw.)

Ausdrücklich erwünscht sind Beiträge, in denen die Themenbereiche oder eine Auswahl miteinander kombiniert und in Beziehung gesetzt werden.

### 3.4.1 ICM

„Dem Inverted-Classroom-Modell (z.B. Handke 2015, Sams 2012, Schäfer 2012 u.a.) liegt die Idee zugrunde, dass die Präsenzzeit, die in Hochschule und Schule als Kontaktzeit von Lernenden und Lehrenden zur Verfügung steht, zu kostbar ist, um sie mit frontalen Formen der Wissensvermittlung zu füllen. Die Erarbeitung von Lerninhalten soll stattdessen zu wesentlichen Teilen durch die Lernenden eigenaktiv in sogenannten Selbstlernphasen erfolgen, die der Begegnung von Studierenden und Lehrenden vorgelagert sind. Dabei umfasst der Begriff der Selbstlernphase nicht nur das individuelle Arbeiten einzelner Studierender, sondern – je nach didaktischem Konzept – auch kooperative, digital gestützte und diskursive Formen. Die Präsenzzeit soll anschließend für Formen der Vertiefung und des Transfers genutzt werden, die von der Möglichkeit zur schnellen, multimodalen und diskursiven Verstehens Sicherung, wie sie die Face-to-face-Begegnung bietet, in besonderer Weise profitieren. Digital gestützte Arbeitsformen und digitale Lernressourcen sollen dabei insbesondere die Selbstlernphasen unterstützen und erweiterte Möglichkeiten für eine problemorientierte und lernendenzentrierte, ggf. auch kooperative Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand bieten.“(Mindt et al, 2020, S. 165)

Beiträge in diesem Themenbereich fokussieren entweder das Konzept als Ganzes, eine der beiden Phasen, bzw. deren Verbindung, oder stellen innovative Neuerungen und Weiterentwicklung des Modells in den Fokus.

### 3.4.2 Agile Didaktik und nachhaltige Bildung

Details zu diesen Themengebieten entnehmen sie gerne aus Abschnitt zwei und drei (S. 1 & 2).

## 4 Details zur Beitragseinreichung

Beiträge können **bis zum 30.09.2022 an [icmbeyond23@fhgr.ch](mailto:icmbeyond23@fhgr.ch)** gesendet werden. Bitte verwenden Sie dazu das [vorgegebene Formular](#). Der maximale Umfang für das Abstract beträgt 1.500 Zeichen inklusive Leerzeichen, aber exklusive der Literaturangaben. Zusätzlich sind folgende Angaben erforderlich:

- Themenschwerpunkt (Mehrfachnennung möglich)
- Beitragskategorie (Beitragseinreichungen der Kategorie „aus der Forschung“ durchlaufen vorab ein Peer-Review-Verfahren)
- Beitragsformat-Bereiche (Mehrfachnennung möglich)
- Zuordnung (optional)
- Bedarf in Bezug auf die Ausgestaltung des Raumes

## 5 Informationen zu den Beitragsformaten

### 5.1 Round Tables

Für die Round Tables werden verschiedene, thematisch passende Beiträge unter einem Oberthema zusammengefasst. Im Anschluss an die einzelnen Inputs oder Impulse ist jeweils eine kurze Fragerunde möglich, das Herzstück bildet dann jedoch die moderierte Diskussion aller Beiträge gemeinsam mit allen Vortragenden und dem Publikum. Mögliche Gruppierungen und Oberthemen werden aus den Abstracts heraus entwickelt. Eine mögliche Orientierung bieten die Themenbereiche. Zu jedem Round Table bestehen zwei mögliche Beitragsformate:

- Expertise Input: Zu jedem Round Table können Sie sich in Form eines kurzen Expertise-Inputs (z.B. inhaltliche Einführung, Überblicksdarstellungen, Ergebnisse aus wissenschaftlichen Studien) mit einer Dauer von 5-10 Minuten einbringen.
- Praxisimpuls: Des Weiteren besteht die Möglichkeit, in einer ca. 5-10-minütigen Sequenz (Pecha-Kucha-Input, Vorführung, o.ä.) Praxisimpulse zu geben (z.B. Umsetzungskonzepte, Beispielprojekte).

### 5.2 DisQspace: Studierendenorientiert und agil Lehren und Lernen

Vorstellung von Lehrkonzepten im offenen DisQspace-Format. Ein Zeitabschnitt innerhalb des DisQspaces beträgt ca. 20 Minuten. In dieser Zeit können Sie in einer ca. 5-10-minütigen Sequenz (s. Beitragsformen) Beispiele aus Ihrer Lehre präsentieren und anschließend mit den Teilnehmenden diskutieren oder auch mit ihnen ausprobieren. Informationen zu diesem Format erhalten Sie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=UQxRqBron9U> <https://marjorie-wiki.de/wiki/Disqspace>  
Mögliche Beitragsformen sind z.B. Pecha-Kucha-Input, Poster, praktische/interaktive Präsentation...(es handelt sich um ein sehr freies Format, das von Ihren Ideen lebt)

### 5.3 Workshop

Workshops sind ein Format für Kleingruppen mit begrenzter Teilnehmerzahl, das durch eine intensive, moderierte und kooperative Arbeitsweise gekennzeichnet und auf ein konkretes Ziel ausgerichtet ist. Workshops bieten Raum für Diskussion und individuelle Begleitung. Damit besteht die Stärke des Formats darin, dass intensiv an einem konkreten Ziel gearbeitet werden kann. Die Workshops werden eigenverantwortlich von den Ausrichtenden gestaltet, ein wesentliches Kennzeichen ist jedoch die Aktivierung der Teilnehmenden. Sie dürfen bis zu 90 Min. in Anspruch nehmen (bitte geben Sie bei der Einreichung einen zeitlichen Rahmen an). Benötigte Materialien können in Absprache organisiert werden.

## 5.4 Poster

Poster im Format A0 werden während der gesamten Tagung ausgestellt. Stellwände stehen bereit, wir bitten Sie, Material zum Befestigen mitzubringen. Die Poster Ausstellung hat einen eigenen Session Slot, in dem sie ihr Poster erläutern können. Darüber hinaus kann die Poster Ausstellung in Pausen besucht werden. Tipp: Das Bereitstellen von Handouts bzw. QR-Code zum Download des Posters oder Handouts ist zu empfehlen.

## 5.5 Pecha-Kucha-Inputs (6'40; viel Einsatz von Bildern)

Pecha Kucha (gesprochen Petscha Kutscha) kommt aus dem Japanischen und heißt so viel wie "Plaudern". Es geht darum, sich von einer vorgefertigten und überladenen Struktur von PowerPoint-Präsentationen zu lösen und nach einem festgelegten Prozedere einen Vortrag zu halten. Pecha Kucha begrenzt Ihre Präsentation auf eine strikte Anzahl an Folien. Vorgegeben sind 20 Folien mit jeweils 20 Sekunden Anzeigedauer. Auf jeder der Folien ist üblicherweise ein Bild zu sehen. Statt überladener Texte, Diagrammen und komplexer Schaubilder gibt es lediglich simple Bilder und Fotos auf den Folien zu sehen. Sie müssen sich also kurzfassen und sich bei Ihrem Vortrag auf das Wesentliche beschränken. Sie geben Ihre Präsentation im Vorfeld ab und es wird ein automatischer Folienwechsel eingestellt, Ihre Präsentation endet somit automatisch nach spätestens 6'40.