

RMU-Dialogkonferenz

16. Februar 2024

Innovative Medienpakete zur multimedialen Förderung handlungsorientierter Kompetenzen (angehender) Lehrkräfte - Einsatzmöglichkeiten und Nutzbarkeit

Katharina Frank, Prof. In Dr. Olga Zlatkin-Troitschanskaia, Dr. Sebastian Brückner, Dr. Christiane Kuhn, Dr. Jasmin Reichert-Schlax
(JGU Mainz)

Beitragsformat: Vortrag

Ein zentrales Ziel der Lehrkräftebildung ist die Förderung handlungsorientierter Kompetenzen, um (später) erfolgreich unterrichten zu können [1-2]. Um den beruflichen Anforderungen gerecht zu werden, bedarf es bereits im Studium eines Fokus auf die Anwendung des Lehrwissens in komplexen Unterrichtssituationen [1-4]. Hierfür rückt der Einsatz qualitativ hochwertiger, multimedialer Lehr-Lern-tools, welche die Komplexität der Unterrichtspraxis widerspiegeln, in den Fokus der Lehrkräftebildung [5-7].

Im BMBF-Projekt TWIND werden didaktisch fundierte multimediale Lehr-Lern-tools („Medienpakete“) zur Förderung allgemein-, medien- und fachdidaktischer Kompetenzen entwickelt und evaluiert [8]. Der Fokus liegt auf aktuellen fächerübergreifenden (u.a. Einsatz digitaler Medien oder künstlicher Intelligenz wie ChatGPT im Unterricht) sowie fachlichen Herausforderungen im Bereich der Wirtschaftsdidaktik (u.a. Enterprise Resource Planning oder Ausbildungsberuf im E-Commerce) [9]. Mit dem Ziel handlungsorientierte Kompetenzen zu fördern, werden die Medienpakete in Anlehnung an die Ansätze des Constructive Alignment [10] sowie etablierter Instruktionsdesigns [11-12] entwickelt und auf selbstgesteuerte, digitale Lernumgebun-

gen adaptiert [11, 13]. Als Einstiegsproblem dienen realitätsnahe, videobasierte Unterrichtsszenarien (z.B. Verständnisproblem der Schüler:innen), die den Nutzer:innen den Bedarf einer praxisnahen Erschließung der Inhalte aufzeigen. Mithilfe audio-, video- und textbasierter Medien werden relevante Inhalte vermittelt, die von formativen Übungs-, Anwendungs- und Reflexionsaufgaben begleitet werden. Weiterhin werden die Nutzer:innen auf ergänzende Informationen und Literatur verwiesen. Das durch Medien vermittelte und Aufgaben gefestigte Wissen in exemplarischen Szenarien und problemorientierten Fällen, befähigt die Nutzer:innen dazu, Lösungsansätze für das Einstiegsproblem zu erarbeiten und entsprechende Kompetenzen zu erlangen. Um die Medienpakete einer möglichst großen Zielgruppe zugänglich zu machen, werden diese auf einer Online-Plattform als Open Educational Resource (OER) dem Virtuellen Campus Rheinland-Pfalz zur Verfügung gestellt.

Präsentiert werden neben Design und Inhalt der Medienpakete, welche durch angehende Lehrkräfte sowie Expert:innen (wie Fachleiter:innen) bewertet und optimiert wurden, die multiplen und phasenübergreifenden Einsatzmöglichkeiten. Alle Medienpakete, mit Elementen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, richten sich an Lehramtsstudierende im Bachelor- und Masterstudiengang, an Referendar:innen sowie an fertige Lehrkräfte in der Weiterbildung. Den Nutzer:innen wird einerseits ein selbstreguliertes Lernen ermöglicht und andererseits können Dozierende adaptiv und situationsspezifisch einzelne Elemente individuell und bedarfsgerecht zusammenstellen, um diese in bestehende Lehre zu integrieren (u.a. für Blended Learning oder Flipped Classroom Settings), wodurch insbesondere heterogene Lernengruppen gefördert werden können.

Literatur:

- [1] Cooper, J. M. (2010). Classroom Teaching Skills. Cengage Learning.
- [2] Kersting, N. B., Sutton, T., Kalinec-Craig, C., Stoehr, K. J., Heshmati, S., Lozano, G., & Stigler, J. W. (2016). Further exploration of the classroom video analysis (CVA) instrument as a measure of usable knowledge for teaching mathematics: taking a knowledge system perspective. *ZDM*, 48(1-2), 97-109. doi:10.1007/s11858-015-0733-0
- [3] De Loach, S. B. (2012). What every economist should know about the evaluating of teaching: A review of the literature. In G. M. Hoyt & K. McGoldrick (Eds.), *International handbook on teaching and learning economics* (S. 363-373). Edward Elgar.
- [4] Minea-Pic, A. (2020). Innovating teachers' professional learning through digital technologies. *OECD Education Working Papers*, 237, OECD Publishing. doi:10.1787/3329fae9-en
- [5] Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for Quality Learning at University*. SRHE and Open University Press.
- [6] Manca, S. (2020). Snapping, pinning, liking or texting: Investigating social media in higher education beyond Facebook. *The Internet and Higher Education*, 44, 1-13. doi:10.1016/j.iheduc.2019.100707
- [7] Aljawarneh, S. A. (2020). Reviewing and exploring innovative ubiquitous learning tools in higher education. *Journal of computing in higher education*, 32(1), 57-73. doi:10.1007/s12528-019-09207-0
- [8] Brückner, S., Saas, H., Reichert-Schlax, J., Zlatkin-Troitschanskaia, O., & Kuhn, C. (2021). Digitale Medienpakete zur Förderung handlungsnaher Unterrichtskompetenzen von angehenden Lehrkräften mit Fach Wirtschaft. *Berufs- und Wirtschaftspädagogik online*, 40. https://www.bwpat.de/ausgabe40/brueckner_et_al_bwpat40.pdf
- [9] Beck, K., Brückner, S., & Zlatkin-Troitschanskaia, O. (2020). Wirtschaft in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung. In C. Cramer, J. König, M. Rothland, & S. Blömeke (Hrsg.), *Handbuch Lehrerinnen- und Lehrerbildung* (S. 565-572). Klinkhardt.
- [10] Biggs, J. (2014). Constructive alignment in university teaching. *HERDSA Review of Higher Education*, 1, 5-22.
- [11] Merrill, M. D. (2002). First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 43-59.
- [12] van Merriënboer, J. J. G., Clark, R. E., & Croock, M. B. M. de (2002). Blueprints for complex learning: The 4C/ID-model. *Educational Technology Research and Development*, 50(2), 39-61.
- [13] Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote* (5., erweiterte Auflage). Oldenbourg Verlag.