

Handreichung Digitale Lehre

Beteiligung der Studierenden in Online-Veranstaltungen

Herausgegeben von PerLe – Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen
Dezember 2020

www.perle.uni-kiel.de

Weitere nützliche Angebote von PerLe:

Methodenset: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenset

Methodenvideos: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenvideos

Impuls-Videos: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/videos

Methodenpool: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenpool

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Beteiligung der Studierenden in Online-Veranstaltungen

Kurzbeschreibung

Die Lehrperson nutzt digitale Tools, um kollaborative Arbeit zu unterstützen. Dies sind zum Beispiel digitale Whiteboardtools, Präsentationstools oder Texteditoren, die eine gleichzeitige Bearbeitung von Texten erlauben und Studierende zur aktiven Partizipation motivieren. Dies beinhaltet sowohl die Beteiligung der Studierenden an der jeweiligen Veranstaltung als auch am gesamten Lehr- und Lernprozess durch aktives Mitdenken und Mitgestalten.

Mehrwert

Durch diese Methode setzen sich die Studierenden zum einen inhaltlich intensiv mit den Lehrinhalten auseinander. Sie rezipieren nicht nur, sondern erleben sich in der Verantwortung, Inhalte interessant und zielgruppenorientiert zu gestalten und diese innerhalb der Gruppe zu vermitteln. Dadurch bekommen die Studierenden einen intensivierten Zugang zu den Lehrinhalten. Außerdem lernen die Studierenden, sich zeitlich zu strukturieren, wenn sie in die Mitgestaltung aktiv eingebunden werden. Vorhandenes Vorwissen der Studierenden im Bereich digitale Medien kann konstruktiv für die Lehr- und Lerngestaltung genutzt werden.

Rolle der Lehrperson

Die Lehrperson ermöglicht den Studierenden, sich mithilfe von digitalen Tools aktiv an der Lehrveranstaltung und deren Gestaltung zu beteiligen. Sie delegiert Aufgaben(bereiche) und ermöglicht die Übernahme von Verantwortlichkeiten hinsichtlich der Themenschwerpunkte, der Projekte oder einer Forschungsfrage im Rahmen der Lehrveranstaltung. Zusätzlich erläutert die Lehrperson (bei Bedarf) die zu nutzenden Tools und beantwortet diesbezügliche Rückfragen.

Die Lehrperson ist für die Gesamtstruktur der Lehrveranstaltung verantwortlich. Für den Umfang an Beteiligung, der von den Studierenden selbst kommt, sowie die Erarbeitung der vermittelten Lehrinhalte, ist die Lehrperson nicht verantwortlich. Sie muss jedoch im Sinne der Qualitätsprüfung eingreifen, falls die Inhalte nicht oder nur unzureichend erarbeitet wurden. Dies sollte die Lehrperson auch transparent machen, da sie die Inhalte gegebenenfalls abprüfen muss, sofern sie mit den Zielen deckungsgleich sind.

Format

Kollaboratives Arbeiten

Kompetenzen

- Eigenständiges Arbeiten
- Auseinandersetzung mit den Lehr- und Forschungsinhalten
- Kollaboratives Arbeiten

Dauer der Veranstaltung

Abhängig von der Veranstaltungsform und den zu erarbeitenden Inhalten

Einsatzmöglichkeiten

Seminar, Übung

Anzahl der Teilnehmenden

4 – 30 Personen

Detailbeschreibung

Für eine aktive Teilnahme der Studierenden innerhalb einer Online-Lehrveranstaltung können unterschiedliche Möglichkeiten genutzt werden. Ähnlich wie in der Präsenzlehre können Referate und Präsentationen Teil einer Beteiligung sein. Hierbei ist die Nutzung von PowerPoint-Präsentationen online im Rahmen der Videokonferenzen möglich. Diese können beispielsweise per Zoom oder BigBlueButton abgehalten werden.

Außerdem ist es hilfreich, vor oder zu Beginn der Online-Veranstaltung das Vorwissen und die Erfahrungen, welche die Studierenden mitbringen, zu besprechen. Hieraus können sich durch die Bildung von Kleingruppen und die gegenseitige Unterstützung der Studierenden untereinander je nach Voraussetzungen und Vorkenntnissen gute, konstruktive Möglichkeiten der Partizipation ergeben. Dabei sollte die Lehrperson beachten, Kleingruppen gegebenenfalls so aufzuteilen, dass in jeder Gruppe eine Person mit Vorwissen anwesend ist. Dies empfiehlt sich auch, wenn synchrone Kleingruppenarbeit in Breakout-Räumen durchgeführt wird. So haben die Studierenden gute Voraussetzungen, eigene Ideen einzubringen, um das digitale Medium konstruktiv für die Gestaltung der Veranstaltung und/oder die Vermittlung bzw. Erarbeitung der Inhalte zu nutzen.

Zusammen mit den Studierenden kann ausgehandelt werden, welche Lernziele erreicht werden sollen und wie und warum diese erarbeitet werden sollen. Den Studierenden sollten dabei möglichst viele Freiheiten gegeben werden, zugleich sollten sie aber dazu verpflichtet werden, die Verantwortung für den eigenen Lernprozess anzunehmen. In gewissem Rahmen können die Studierenden Inhalte, Struktur und Arbeitsweisen gemeinsam mit der Lehrperson aushandeln und so Verantwortungsgefühl entwickeln. Dies kann auch dazu führen, dass die Studierenden motivierter lernen. Für Abstimmungen und Rückmeldungen können Tools wie PollUnit oder Pingo genutzt werden.

Innerhalb der jeweiligen thematischen Rahmung können die Studierenden eigene Umsetzungsideen mit den digitalen Medien erarbeiten. Dabei kann es entweder um Textdokumente, Podcasts, Videos, Simulationen, Blogs oder ähnliches gehen. Dafür eignen sich beispielsweise digitale Whiteboardtools, bei denen alle Mitglieder eigene Ideen virtuell visualisieren können, entweder synchron oder asynchron, um einen aktiven und nachhaltigen Austausch zu ermöglichen.

Probleme und Herausforderungen

Die Studierenden bringen gegebenenfalls unterschiedliches Vorwissen bezüglich des Arbeitens im digitalen Medium mit, wodurch ein Ungleichgewicht hinsichtlich der Beteiligungsmöglichkeiten entstehen kann.

Die Gestaltung der einzelnen Lehreinheiten kann durch das Delegieren an die Studierenden unterschiedlich ausfallen. Gegebenenfalls braucht es eine stärkere Anleitung durch die Lehrperson.

Die Lehrperson braucht die Bereitschaft der Studierenden, nicht nur inhaltlich, sondern auch strukturell aktiv mitzuarbeiten und sollte darauf vorbereitet sein, diese Mitgestaltung zuzulassen. Je nach Kontext kann der **Grad der Partizipation** der Studierenden an der Lehrveranstaltung variiert werden bis zur Mitwirkung, Mitbestimmung und Selbstbestimmung.

→ Vgl. Mayrberger, Kerstin: Partizipative Mediendidaktik. Gestaltung der (Hochschul)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung, Weinheim 2019, S. 106.

Tools

- BigBlueButton (bigbluebutton.org) – Diskussionsforum und Online-Videokonferenzen mit Breakout-Räumen
- Zoom (zoom.us) – Diskussionsforum und Online-Videokonferenzen mit Breakout-Räumen
- Padlet (de.padlet.com) – Kollaboratives Arbeiten, Dokumentation des Arbeitsprozesses
- ConceptBoard (app.conceptboard.com) – Kollaboratives Arbeiten, Dokumentation des Arbeitsprozesses
- Etherpad (etherpad.org) – Kollaboratives Arbeiten, Dokumentation des Arbeitsprozesses
- PollUnit (pollunit.com) – Umfragen, Abstimmungen
- Pingo (trypingo.com)

Links

- Aufzeichnung der Veranstaltung „Studierende aktivieren in reiner Online-Lehre“ weitere hilfreiche Links:
www.e-teaching.org/praxis/themenspecials/quickstarter-online-lehre/kursprogramm/studierende-aktivieren
- Mayrberger, Kerstin: Partizipative Mediendidaktik. Gestaltung der (Hochschul)Bildung unter den Bedingungen der Digitalisierung, Weinheim 2019
- Video „Aktivierung in digitalen Lehrveranstaltungen“:
www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/na/methodenpool/aktivierung-digitale-lehre

Methoden

- Methode „Ziele-Forum“: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenset/ziele-forum
- Methode „One-Minute-Paper“: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenset/one-minute-paper
Video-Link: Video-Link: www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/allgemein/lehrmethode-one-minute-paper
- Methode: „Inkognito“ www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/methodenset/inkognito
- Methode „Aktivierung in digitalen Lehrveranstaltungen“:
www.einfachgutelehre.uni-kiel.de/na/methodenpool/aktivierung-digitale-lehre