

Didaktische Gestaltung und Planung

Die konkrete Ausgestaltung eines Inverted Classrooms ist abhängig von diversen Faktoren wie den jeweiligen **Lehr-Lernzielen** der Veranstaltung, den Vorkenntnissen und Lernbedürfnissen der Studierenden, den Vorlieben und Erfahrungen der Lehrperson sowie nicht zuletzt den curricularen und strukturellen Rahmenbedingungen (z. B. Teilnehmerzahlen, Prüfungsordnungen, technische und räumliche Ressourcen). Die Entscheidung darüber, welche Online-Tools und Methoden genau zum Einsatz kommen, wie Lerneinheiten sinnvoll zu strukturieren sind und welche individuellen und/oder kooperativen Aufgaben sowohl im digitalen als auch im analogen Setting gestellt werden, bedarf der Berücksichtigung o.g. Faktoren.

Didaktische Vorüberlegungen

Folgende Überlegungen können für die didaktische Gestaltung und Planung eines Inverted Classrooms richtungsweisend sein:

Ziele klären

- Was wünsche ich mir für das Lernen und Lehren in meinem Unterricht?
- (Wie) kann ein Inverted Classroom dazu beitragen, meine Lehre zu verbessern?
- Welche **Lernziele** möchte/muss ich in meiner Veranstaltung verfolgen?
- Welche **Kompetenzen** sollen die Lernenden erwerben?

Zielgruppe identifizieren

- Wer sind die Lernenden (Studienanfänger/innen, Vorkenntnisse, Teilnehmerzahl)?
- Welche speziellen Bedürfnisse bringen sie mit?

Bedingungen prüfen

- Was möchte ich in der Präsenzphase erreichen?
- Welche **Methoden** bieten sich im Rahmen meiner Lehrveranstaltung in-class an, damit die Lernziele erreicht werden?

- Wie sind die räumlichen Bedingungen (technische Infrastruktur, Flexibilität z. B. in der Anordnung der Bestuhlung)?

Interaktion befördern

- Wie aktiviere ich meine Studierenden sowohl in-class als auch online, sodass sie sich nicht nur einfach „berieseln“ lassen?
- Wie kann ich auch **online** Interaktionen fördern?

Rahmen bestimmen

- Drehe ich direkt meine komplette Lehrveranstaltung um?
- Nehme ich erst mal nur eine einzelne Sitzung heraus, die ich versuchsweise verändere?

Material auswählen

- Welche Online-Materialien nutze ich? Welche Anforderungen stelle ich an diese?
- Greife ich auf **Open Educational Resources (OER)** zu?
- Fertige ich selbst **Lehrvideos** und anderes Material an und wenn ja, wie mache ich das?
- Wie stelle ich die Barrierefreiheit meiner **Präsentationen** oder meiner **Videos** sicher?

Eigene Rolle reflektieren und Evaluation

- Was ist meine **(neue) Rolle als Lehrende/r**? Und wie finde ich mich in sie ein?
- Wie kann ich den Lernprozess der Studierenden und meine Lehrveranstaltung sinnvoll begleiten und **evaluieren**?

Die Präsenzsitzung, deren Weiterentwicklung im Fokus des Interesses im ICM steht, sollte den Ausgangspunkt für die Planung des konkreten Methodeneinsatzes bilden. Welche Methoden Sie als Lehrende für die Out-of-Class-Phase einsetzen, ergibt sich schließlich aus der Überlegung, wie Ihre Lernenden adäquat auf die In-Class-Phase vorbereitet werden sollen.

Exemplarisch sind drei Kernaspekte der Gestaltung hervorzuheben, auf die die In-Class-Phase im ICM typischerweise fokussiert: *Aktivität, Kommunikation* und *Vertiefung/Anwendung*.

Diese Aspekte können auf verschiedenen Wegen realisiert werden. Eine herausfordernde Aufgabe für Sie als Lehrende ist es, die Interaktionen entsprechend zu strukturieren und zu moderieren, um sie voranzutreiben und lernförderlich zu gestalten. Die nachfolgende Abbildung bildet eine exemplarische Sammlung einiger Ideen zur Gestaltung der In-Class-Phase ab.

[bild id="3208" size="full" align="none" border="0" url="" class="" caption="" alt="" title=""]

Eigene Darstellung: Exemplarische Kernaspekte und Methodenbeispiele zur Gestaltung der In-Class-Phase.

Die Out-of-Class-Phase ist so zu gestalten, dass die Lernenden mit dem für eine gewinnbringende Teilnahme an der In-Class-Phase erforderlichen „Rüstzeug“ ausgestattet werden. Um Wissen zu transportieren, können, müssen aber nicht unbedingt **Videos** eingesetzt werden. Mithilfe eines Lernmanagementsystems wie **Moodle** können verschiedenste Materialien strukturiert und zur Anregung eines aktiven Lernverhaltens mit zusätzlichen Features (z. B. **Gamification**-Elementen, individuellen Tests oder kooperativen Aufgaben) angereichert werden.

Autor*in

Sabine Römer, Mitarbeiterin im Bereich eLearning des Zentrums für Wissenschaftsdidaktik der Ruhr-Universität Bochum und Ansprechpartnerin für allgemeine E-Learning-Beratung mit u. a. den Schwerpunkten auf Inverted Classroom-Szenarien, Game Based Learning, H5P, Augmented Learning und 360°-Bilder und -Touren.