



LERNZIELE UND ABSICHTEN

Dieses Szenario wird in einem Lehrer-Erstausbildungs- oder Weiterbildungsumfeld entwickelt. Lehrkräfte aus ähnlichen oder unterschiedlichen Schulfächern werden gebeten, ein Lernszenario zu entwickeln, in dem Bewertungsaktivitäten mit Technologien (Webtools, Mobile Apps, Roboter) beschrieben werden. Jede Lehrkraft wird auch gebeten, das Szenario für seine Kolleg:innen umzusetzen, die als Schüler:innen fungieren und eine aktive und kollaborative Rolle übernehmen werden.

Dieses Szenario zielt darauf ab, Möglichkeiten für Lehrpersonen zu schaffen:

- 1) Sich mit dem Konzept des Peer Learning als Strategie für die Aus- und Weiterbildung und berufliche Entwicklung von Lehrer:innen vertraut zu machen
- 2) Identifizierung und Analyse von Webtools/mobilen Apps, die als pädagogische Strategie für eine effektivere Bewertung von Lernprozessen von Studenten verwendet werden könnten (hauptsächlich für diagnostische Zwecke und formative Evaluation)
- 3) das Konzept des Lehrens durch Lernen zu verstehen, indem ein Szenario erstellt und implementiert wird, in dem Lernraum und IKT genutzt werden, um die verschiedenen Produkte / Artefakte der Schüler zu unterstützen, die für innovative Bewertungen verwendet werden könnten (interaktive Präsentation, Videos, Mindmaps, Wortwolken, digitale Wände, Roboterprogrammierung);
- 4) über die Vorteile und Herausforderungen nachzudenken, die mit der Nutzung von Weltraum- und digitalen Technologien zur Verbesserung der Vermittlungs- und Bewertungspraktiken verbunden sind.



NARRATIVE ÜBERSICHT

In der heutigen Zeit stehen Lehrer:innen in ihren täglichen Praktiken vor vielen Herausforderungen, und die Zeit, die sie haben, um darauf zu reagieren, hat umgekehrt abgenommen. Kollaborativ zu arbeiten ist eine der Lösungen, um mit diesen Schwierigkeiten umzugehen. Kooperatives Lernen zwischen Lehrern, Peer Assisted Learning und Peer Counselling werden als pädagogischer Ansatz zur Förderung der beruflichen Zufriedenheit der Lehrer sowie der beruflichen Entwicklung und Weiterbildung dargestellt. Peer-to-Peer-Teaching gewinnt zunehmend an Anwendbarkeit, da es nicht nur Wissensgewinne, sondern auch emotionalere, soziale und kognitive Vorteile bringt. Außerdem wird IKT oft als nützliche Lösung zur Unterstützung kollaborativer Aktivitäten zwischen Lehrer:innen sowie zur Unterstützung des Lernens und der Kompetenzentwicklung von Schüler:innen bezeichnet.

Eine kleine Gruppe von Lehrer:innen (6-8) wird an einer Trainingsaktivität teilnehmen, die auf Peer-Teaching als pädagogischer Unterrichtsstrategie basiert. Jeder Lehrer wird gebeten, ein Webtool oder eine mobile App auszuwählen und ein Lernszenario (mit einem Unterrichtsplan) zu entwerfen, in dem diese digitale Lösung für Bewertungszwecke verwendet wird. Jedes der Lernszenarien wird von seinem Autor umgesetzt und alle anderen Lehrer:innen nehmen als Schüler:innen daran teil. Alle von ihnen geben den Autor:innen des Lernszenarios Feedback, um dessen Verbesserung zu unterstützen.



BEITRAG ZUM LERNEN UND LEHREN

Peer-Teaching als pädagogische Lehrstrategie, Peer-to-Peer-Learning, szenariobasiertes Lernen.

BEWERTUNG

Die Lehrer:innen werden sowohl vom Ausbilder als auch voneinander auf der Grundlage von i) dem entwickelten Lernszenario, ii) der Erfahrung, an der Umsetzung des Lernszenarios teilzunehmen, bewertet.



ROLLEN

LEHRENDE

Unterstützung des Peer-to-Peer-Lernens, Erstellung der Materialien, die zur Unterstützung der Selbsteinschätzung und Heterobewertung von Lehrer:innen erforderlich sind

LERNENDE

voneinander lernen

LERNUMGEBUNG

Lehrer:innen und Hochschullehrende arbeiten mit allen Konzepten der Lernzonen zusammen. Die Aktivitäten beginnen mit der Interaktion des Trainers mit den Lehrern: Die/der Hochschullehrende erkundet die Säulen des Trainings, das Konzept des Peer-Teaching und des szenariobasierten Lernens. Für ein tieferes Verständnis dieser Konzepte arbeiten die Lehrer:innen in Gruppen und tauschen ihr Verständnis aus. Als nächstes werden die Lehrer:innen gebeten, ein Lernszenario zu entwickeln, das ein bestimmtes Webtool für Bewertungszwecke nutzt. Wenn alle Szenarien fertig sind, werden sie vom Autor umgesetzt und alle verbleibenden Lehrer nehmen als "Schüler" teil. Bei der Implementierung von Lernszenarien werden die verschiedenen Lernzonenkonzepte verwendet, wie sie in jedem Szenario definiert sind.

LERNAKTIVITÄTEN

Die Aktivitäten beginnen mit einer Präsentation der wichtigsten Konzepte, die die Organisation dieser Trainingsaktivität durch den Lehrerausbilder unterstützen: i) Peer-Teaching und ii) Szenariobasiertes Lernen. Danach sind die Lehrer in zwei Gruppen organisiert und erkunden relevante Materialien zu einem dieser 2 Themen: Gruppe A = Peer-Teaching und Gruppe B = Szenariobasiertes Lernen. Jede Gruppe wird gebeten, einen 5-minütigen Pitch zu erstellen, um der anderen Gruppe die wichtigsten Ideen zum Thema zu präsentieren.

Dann wird eine weitere Präsentation des Lehrerausbilders zu verschiedenen Bildungstechnologien (6-zu-8) gehalten und die Lehrer:innen werden gebeten, eine davon unter Berücksichtigung ihrer Interessen auszuwählen. Durch die individuelle Arbeit werden die Lehrer:innen gebeten, ein Lernszenario (und einen 30-Minuten-Plan) zu entwerfen, in dem die ausgewählte Bildungstechnologie für Bewertungszwecke verwendet wird. Sie sind eingeladen, die verschiedenen Lernzonen im innovativen Lernraum bei der Gestaltung ihres Lernszenarios zu nutzen.

Danach nehmen alle Teacher an der 30-minütigen Lektion teil, die von jedem der Kollegen entwickelt wurde, und fungieren als "Studierende". Dies geschieht in 2 oder 3 verschiedenen Trainingseinheiten. Am Ende der Implementierung jedes Lernszenarios füllt jede Lehrkraft ein Online-Formular aus, in dem er diese Erfahrung bewertet und dem Autor Feedback gibt. Der Trainer übernimmt eine Beobachterrolle und gibt auch jedem der Lehrperson Feedback. Jede Lehrer:in sammelt das Feedback, das er/sie von seinen Kolleg:innen erhält, und verbessert sein/ihr eigenes Lernszenario. Eine abschließende Reflexion darüber, wie diese Ausbildung die eigene berufliche Entwicklung fördert, wird von allen Lehrer:innen gefragt.

HERAUSFORDERUNGEN

Lehrer:innen dazu bringen, miteinander zusammenzuarbeiten. Schwierigkeiten, die Lehrer:innen dazu zu bringen, die Rolle von Studierenden zu übernehmen.

RESSOURCEN

Alle Webtools und Software, die für Bewertungszwecke relevant sind, könnten identifiziert werden. Die folgenden Bildungstechnologien werden nur als Beispiele bezeichnet.

- Interaktive Quiz (z.B. Kahoot, Socrative, Quizlet)
- Wortwolken-Apps (z. B. Wordwall, WordItOut, WordArt)
- Interaktive Präsentationslösungen (z.B. Mindmeister, Mentimeter)
- Videobearbeitungswerkzeuge (z. B. Kizoa, Plotagon)
- Digitale Wände (z.B. Padlet, Lino, Wakelet)
- Roboter (z.B. m-Bot; Dash & Dot) und Online-Programmierplattformen (wie m-blocks, tynker, bitBlox, arduino.cc oder ähnliche)

LITERATUR

Peer-Teaching als pädagogische Lehrstrategie
<https://www.cambridge.org/elt/blog/2018/04/18/peer-collaborative-teacher-development/>
FCL-Lernzonen
<https://fcl.eun.org/develop>
ITEC-Projekt-Lernszenarien
<http://itec.eun.org/web/guest/scenarios#:~:text=iTEC%20scenarios%20are%20short%20narrative,which%20facilitate%20more%20engaging%20classrooms>