

Matthias Ballod / Gunhild Berg

DIGITALISIERUNG GESTALTEN: KONZEPTIONELLE ASPEKTE DES [D-3] PROJEKTS AN DER MLU

Die Digitalisierung der Schulen und des Schulunterrichts ist eines der am heftigsten umstrittenen bildungspolitischen Themen der vergangenen Jahre: Auf der einen Seite stehen Mahnungen, die heute schon digitale Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler auch von der Erwachsenenwarte aus zu realisieren und nicht aus der Unterrichtswirklichkeit auszublenden, den berechtigten Klagen über technisch defizitäre Voraussetzungen an den Schulen und Anwendungssorgen der Lehrerinnen und Lehrer auf der anderen Seite gegenüber. Das Problemfeld ist in pädagogischer, politischer, technischer Hinsicht und nicht zuletzt in der subjektiven Bewertung vielschichtig und, wie sich gezeigt hat, durch Kampagnen und kurzfristige Förderinitiativen allein kaum zu bewältigen.

ZIELE

Aus dieser Problemlage heraus entstanden Idee und Konzeption für das Projekt *[D-3] Deutschdidaktik digital*, das seit dem Oktober 2017 am Germanistischen Institut der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg die Arbeit aufgenommen hat: [D-3] setzt schon in der Ausbildungsphase der Lehrerinnen und Lehrer an, indem Digitalisierung im fachdidaktischen wie medien-spezifischen Kompetenzfeld an der Hochschule gefördert wird. Die Deutschlehrerinnen und Deutschlehrer an weiterführenden allgemeinbildenden Schulen von morgen werden heute im Umgang mit digitalen Methoden fit gemacht. Dieses Ziel verfolgt das Projekt mehrdimensional, indem digitale Methoden nicht einlinig bloß als Lernhilfen gebraucht, sondern als

Lehr-, Lern- und Prüfungsmittel eingesetzt werden, um so zum einen digitale Unterrichtssituationen an der Hochschule umfassend zu gestalten und zum anderen die heutigen Lehramtsstudierenden mit diesem selbst erlebten, digital gestützten Lehr-Lern-Szenario auf ihren Perspektivenwechsel als Lehrende und Prüfende ihrer künftigen Schülerinnen und Schüler vorzubereiten.

Den Bedarf an Verwendung von und Unterricht in digitalen Methoden im Rahmen ihrer universitären Ausbildungsphase identifizieren Studierende selbst, wie eine aus dem Projekt heraus durchgeführte Umfrage unter 113 Studierenden des 3. Fachsemesters in den Lehramtsstudiengängen Deutsch an Gymnasien, Sekundar-, Grund- und Förderschulen an der Martin-Luther-Universität im Wintersemester 2017/18 dokumentiert: Mehr als zwei Drittel der befragten Studierenden wünschen sich einhellig eine quantitativ wie qualitativ intensivere Nutzung digitaler Medien in Seminaren und Vorlesungen an der Hochschule, die indes, so die zweithäufigste Forderung, „sinnvoll“ und also nicht beliebig oder lediglich technikverliebt sein dürfe. Technischen (Weiter-)Bildungsbedarf sehen die Studierenden dabei nicht weniger bei den universitären Lehrkräften als auch bei sich selbst, wenn sie sich Schulungsangebote von der Universität zum Umgang mit digitalen Medien erhoffen. Ihre persönliche schulische wie universitäre Lernerfahrung prägt die Erwartung an ihr eigenes künftiges Unterrichten: Handys nicht von der Schulbank verbannen zu müssen, wünscht sich explizit eine der befragten angehenden Lehrpersonen.



Abb. 1: Nach Häufigkeiten skalierte Antworten auf die Frage, welche digitalen Medien den befragten Lehramtsstudierenden während ihres Studiums bislang begegnet sind (Ergebnis und Grafik: René Barth)

Auf diesen reklamierten Handlungsbedarf, diejenigen, die bald selbst Deutsch an den Schulen unterrichten werden, mit dem „sinnvollen“, d. h. didaktisch planvollen Einsatz digitaler Medien vertraut zu machen, reagiert das [D-3] Projekt. Sein Ansatzpunkt ist es, Defizite und Bedarfe in konkreten Lehr-Lern-Situationen der LehrerInnenausbildung gemeinsam mit Dozierenden und Studierenden der Deutschdidaktik zu eruieren, um Lösungsangebote zu schaffen.

METHODIK

Den theoretisch-konzeptionellen Rahmen des Projekts zeigt die Grafik zur grundsätzlichen Kompetenzorientierung des (fachdidaktischen) Hochschulunterrichts: Die mit dem Dreieck symbolisierte Trias stellt die generell miteinander verbunden gedachte Ausrichtung des Projekts bzw. der projektierten (Lehramts-)Studien auf wissens-, produktions-, handlungs-, prozess- und kompetenzorientierte

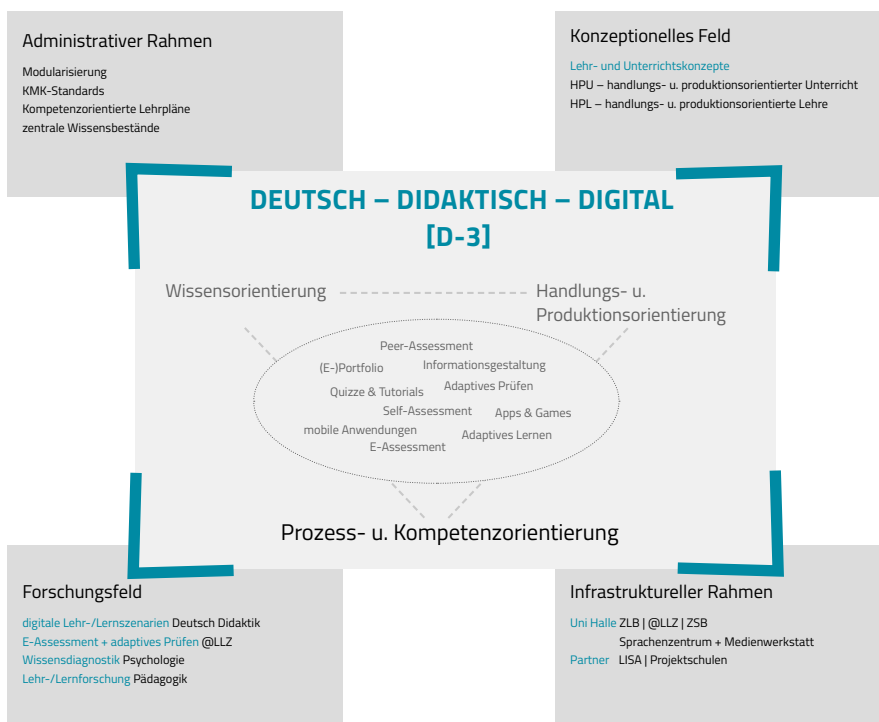


Abb. 2: Methodisch-konzeptioneller Rahmen des Projekts [D-3] (Idee: Matthias Ballod)

Lehr-Lern-Konzepte dar. In diesen auch funktionalen Zusammenhang stellt das Projekt digitale Methoden und Techniken ergänzend zu den bewährten Wirkungen und Einsatzmöglichkeiten analoger Methoden ein. Im operativen Mittelpunkt der Projektarbeit stehen deshalb digitale Methoden und Medien wie E-Portfolios, Quizze & Tutorials oder mobile Anwendungen, deren gezielter Einsatz eben diesen drei Zielaspekten der (fachdidaktischen) Lehre dient und die zudem diese drei Zielaspekte aufeinander bezogen funktionalisieren. Die trianguläre Verbindung der drei Zielaspekte verdeutlicht, dass sich die Verwendung digitaler Methodik nicht darauf beschränkt, die traditionelle Wissensvermittlung auf digitale Mittel hin ‚übertragen‘ zu wollen. Abgezielt wird nicht darauf, bewährte konventionelle durch digitale Methoden schlicht zu ‚ersetzen‘. Vielmehr können elementare Wissensbestände insbesondere mithilfe digitaler Methoden handlungs- und produktionsorientiert unterrichtet und insofern der Erfolg einer wissensorientierten Ausbildung noch erhöht werden. Der Einsatz digitaler Lehr-Lern-Techniken birgt folglich einen Mehrwert besonders für die Umsetzung fachdidaktischer Konzepte des handlungs- und produktionsorientierten Lernens und Lehrens, den das Projekt operationalisiert, um (Lehramts)Studierende prozess- und kompetenzorientiert auszubilden.

LEHR-LERN-EFFEKTE DIGITALER METHODEN

Die triadische Zielstellung eines wissens-, produktions- und prozessorientierten Kompetenzerwerbs wird im Folgenden anhand von Beispielen für digitale Methoden vorgestellt, die im [D-3] Projekt Verwendung finden. Vorab ist jedoch festzuhalten, dass die Auswahl der hier nur exemplarisch aufgeführten digitalen Medien im Projekt davon geleitet ist, weder nur vereinzelt noch besonders viele technische Hilfsmittel beliebig einzusetzen. Vielmehr ist es dem Projekt um den systematischen Einsatz digitaler Technik nach methodisch-funktionalen Hinsichten zu tun. Deshalb konzentrieren wir uns zuvörderst auf Ressourcen wie die Lernplattform ILIAS, die an der Martin-Luther-Universität zwar vorhanden ist, deren Nutzungsmöglichkeiten bei Studierenden wie Dozierenden aber bislang

zu wenig bekannt sind und zu wenig ausgereizt werden. Denn ILIAS gibt eine ideale Basis dafür ab, an diesem Learning Content Management System (LCMS) ein Know-how zu erwerben, das auf andere Systeme zu übertragen gelernt werden kann. Eine digitale Lernplattform wie ILIAS eröffnet verschiedenartige und verschieden komplexe Optionen: Zum einen können Dozierende und Studierende den Lernstoff einer Lehrveranstaltung inhaltlich – wissensorientiert – digital darstellen, dadurch zeit- und ortsunabhängig online speichern und verfügbar halten. Zum anderen müssen die Lerninhalte für die spezifisch digitalen Aufbereitungsformate der Lernplattform zugerichtet, formatiert und technisch eingepflegt werden. Diese digitale ‚Übersetzung‘ bietet im Ergebnis nicht nur den Vorteil, dass die Wissens Elemente temporär wie lokal unlimitiert verfügbar sind, sondern auch, dass sie zusammenhängend in einer digitalen Textgattung dargestellt werden müssen: Wikis, E-Portfolios, E-Glossare, E-Lernmodule mit z. B. multimedialen Inhalten oder Linksammlungen sind eigene, spezifisch digitale Wissensformate. Dieses digitale birgt ein technisches wie pragmatisches Textsortenwissen, das selbst wiederum erlernt sein will und mit ersten eigenen Anwendungen unter didaktischen Zwecksetzungen produktiv erlernt werden kann. Darüber hinaus fördern spezielle digitale Wissensformate wie Wikis, Blogs oder Chats kooperative Lernprozesse, in denen lernende Studierende durch Kollaboration Wissen gemeinsam aufbereiten, durch Peer-Assessment-Tools Wissen einander gegenseitig vermitteln und diesen Wissenserwerbsprozess formativ wie summativ wechselseitig evaluieren. Gerade durch digitale Formate werden sie also angehalten, die Lehr-Lernenden-Perspektive beständig zu wechseln und diesen Perspektivenwechsel zu reflektieren. Bei festzustellenden Defiziten dieses digitalen didaktischen Systems und weiteren Bedarfen konkreter Lehr-Lern-Situationen, die gemeinsam mit Dozierenden und Studierenden identifiziert werden, entwirft das Projekt Lösungen, die vorhandene Ressourcen wie ILIAS um weitere und ggf. externe Angebote erweitern. Geplant sind insbesondere auch Serious Games und Apps einzusetzen, um mobile Lernangebote zu nutzen und neue Lernmittel durch eigene Softwareentwicklungen bedarfs-

gerecht zu schaffen. Beispielsweise ist geplant, den Studierenden ein digitales Tool zur Verfügung zu stellen, das in ILIAS eingebettet und als eigene App programmiert wird, das die individuelle Kompetenzprogression der Lernenden (selbstverständlich anonym) erfasst. Mit diesem einer Tracking App ähnlichen mobilen Instrument können Studierende prozessorientiert ihre Lernerfolge und -defizite festhalten, Lernbedarfe ermitteln und in Lernzeitpläne einpflegen. Solche digitalen Mittel unterstützen die Lernleistung, indem sie nicht allein auf das in Prüfungen abnehmbare Wissen fokussieren, als vielmehr den Lernfortschritt als Prozess erlebbar machen, den Lernende mit Aktivitäts- wie Ruhephasen und Selbsteinschätzungen eigenverantwortlich steuern. Verstärkt werden können solche Effekte prozessorientierten Lernens, bei dem sich Übungsfortschritte und Lernzeiten digital managen lassen, durch Feedback-Systeme, die Rückmeldungen von Dozierenden an Studierende erleichtern. Doch insbesondere durch die nicht-dominant fremd-, sondern vornehmlich selbstkritische wie selbstbestimmte Organisation ihres Lernens sollen Studierende Wissenserwerb als kontinuierlichen Prozess aktiv zu meistern verstehen. Die Ressource eines eigenen IT-Spezialisten im Projekt bietet für solche Programmierungsvorhaben schon in ihrer Entwicklungsphase die seltene Möglichkeit, den Unterricht nicht einem auf dem Markt vorhandenen Produkt anpassen zu müssen, sondern aus dem Unterricht heraus Bedarfe zu identifizieren und mit geeigneten Softwarelösungen darauf zu reagieren. Dem handlungs- und produktionsorientierten Lernen dienen neben Erklärvideos oder Video-Tutorien etwa auch E-Lernmodule, in denen konkrete Sachverhalte mit Texten, Bildern, Grafiken, Links, Videos multimedial aufbereitet, erläutert und einzelne Fragen in beliebig festzulegender Detailliertheit inhaltlich strukturiert selbst beantwortet werden. Ähnlich Jeopardy setzt diese Art der Antwort eine (ggf. imaginäre) FragestellerIn voraus und bereitet damit potentielle schulische Fragesituationen vor.

SYSTEMATISCHER PROJEKTANSATZ

Diese Beispiele für methodisch-didaktische Überlegungen und ihre technischen Umsetzungen sind in

stete Evaluationen als alle Projektphasen begleitende Maßnahmen eingebunden, wobei die jeweiligen Erhebungen dazu dienen, evaluatorische Ergebnisse in die laufende Projektarbeit zurückzuspiegeln. Ausgewertet werden dabei sowohl Kompetenzprogressionen auf der Ebene der einzelnen Studierenden als auch das Feedback auf den Einsatz bestimmter digitaler Methoden, das auf Lehrveranstaltungsebene von Lernenden wie Lehrenden gleichermaßen eingeholt wird, wie die Resultate des Gesamtprojekts. Diese drei Evaluationswerkzeuge sichern die Validität der Projektergebnisse, indem sie Effekte erfassen und in die Projektarbeit formativ einbringen.

Angesichts der Zielstellung, kompetenzorientiertes Lernen und Lehren mit modifizierten Methoden in einem passenden didaktischen Konzept weiterzuentwickeln und zu optimieren, genügt es indes nicht, lediglich die Lerndimension zu beeinflussen. Vielmehr darf nicht nur das Lernen, sondern auch Lehren und Prüfen müssen gleichfalls an die veränderten digitalen und kompetenzorientierten Erfordernisse angepasst werden. Komplettiert wird das Projekt daher durch ein Angebot digitaler Leistungs- und Prüfungsformate wie E-Portfolios oder Erklärvideos. Solche handlungsorientierten Formate sind dann nicht länger bloß Lernstoff, sondern werden zum Gegenstand eines studentischen kooperativen Lernens. In der Dozierendenperspektive eröffnen sich neue Feedback- und Reflexionsebenen auf die studentische Leistungs- und Prüfungserbringung. Mehr noch: Ausgewähltes Basiswissen im Fach ‚Deutsch‘, Methodenkompetenz oder z. B. das wissenschaftliche Arbeiten, das im Lehrplan der Hochschule zu kurz kommt, wird sukzessive in strukturierten Selbstlerneinheiten zur Verfügung gestellt. Digitale Methoden fördern auf diese Weise prozessorientiertes Lernen und Prüfen bzw. Geprüftwerden. In enger Kooperation mit dem Zentrum für multimediales Lehren und Lernen (LLZ) der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg ist es darüber hinaus möglich, E-Klausuren sogar mit größeren Teilnehmendenzahlen flexibel und mobil abzunehmen und damit auch diese Form des E-Assessments im Rahmen des Projekts durchzuführen.

Um die erprobten Maßnahmen zusammenzuführen und nachhaltige Effekte zu sichern, sollen die gewonnenen Ergebnisse in curriculare Angebote umgesetzt werden. Dafür arbeiten wir auf der Grundlage der Projektergebnisse an einer fachspezifischen E-Didaktik, die die empirisch gewonnenen Erkenntnisse in digital gestützte Kurselemente sowie umfängliche Lehr-Lern-Konzepte insbesondere für die Deutschdidaktik und den Deutschunterricht an Hochschulen und Schulen umsetzt. Aus der Lehr-Lern-Praxis heraus stellt sich das Projekt damit die Aufgabe, ein zukunftsfähiges Modell des methodisch-funktionalen Einsatzes digitaler Methoden in der Deutschdidaktik zu entwickeln. [D-3] ist sich dabei des Vorteils bewusst, dass dieses Modell einer Digitalisierung der Deutschdidaktik, also einer E-Didaktik, nicht von politisch-abstrakten Richtlinien, fachfremden Institutionen oder gar kommerziell interessierten Softwareanbietern oktroyiert, sondern aus den Bedarfen des Faches selbst heraus gebildet wird. Diese Chance, aus fachdidaktischen Potenzialen und Erfordernissen ein bedarfsgerechtes Einsatzfeld digitaler Mittel in der Deutschdidaktik sowohl theoretisch fundiert als auch praktisch erprobt erarbeiten zu können, ist eine Kernmotivation dieser Projektinitiative.

ANKNÜPFUNGSPUNKTE UND PERSPEKTIVEN

Durch die dreijährige Förderung (2017-2020) an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg ist das Projekt in die Lage versetzt, diese Aufgaben umfassend anzugehen, d.h. sowohl methodisch-funktional als auch systematisch und mit einer kontinuierlichen begleitenden Evaluation. Gegenwärtig agiert das Projekt in der ersten Ausbildungsphase der Lehramtsanwärterinnen und -anwärter an der Hochschule. Verstetigten Nutzen erhoffen wir uns zum einen im Bereich der schulpädagogischen Praxis, zum anderen sind wir bestrebt, nachhaltige Veränderungen im curricularen Bereich der Lehrendenausbildung zu bewirken: Die Projektergebnisse bieten eine bedarfs- und situationsgerechte Sondierung dafür, dass die systematische Bildung und Prüfung von Kompetenzen in digitalen Medien und Methoden fest in Studienordnungen, Studienmo-

dulen und Studiengängen implementiert und in nicht ferner Zukunft für alle Lehramtsstudiengänge nicht nur der Martin-Luther-Universität verbindlich gemacht werden.

Mit den Absolventinnen und Absolventen der Lehramtsstudiengänge werden, so versprechen wir uns, gezielt genutzte digitale Methoden und Techniken verstärkt und vermehrt in der Unterrichtswelt der Schülerinnen und Schüler ankommen. Doch damit die Schulpraxis nicht erst in Zukunft Entwürfe und Erkenntnisse der Projektarbeit validiert, unterstützt das Projekt schon heute engagierte Studierende, die an den betreuten universitären Lehrveranstaltungen teilnehmen und sich in (partiell) digital gestalteten Unterrichtseinheiten in ihren SPÜ an Partnerschulen des Projekts üben wollen. Ihre Erfahrungen aus der schulpraktischen Anwendung sind unser Gewinn für die weitere Projektarbeit. Denn so konzeptionell [D-3] in der gegenwärtigen Startphase des Projekts noch ist, so unentbehrlich ist es für uns, dass sich die theoretisch gerahmte Konzeption in konkreten Lehr-Lern-Situationen bewährt.

Der Austausch und die Zusammenarbeit mit Studierenden und Hochschuldozierenden ebenso wie mit interessierten Lehrerinnen und Lehrern sind uns daher gerade jetzt wichtig. Die Ziele des Projekts lassen sich nur in konkreten Lehr-Lern-Szenarien von Schule und Hochschule erreichen, sodass sie auch an eben dieser Praxis ihre Tauglichkeit ‚messen‘ lassen.

Sehr interessiert sind wir daher an Praxiserfahrungen, Anforderungen und Rückmeldungen aus den Schulen zum Thema ‚Digitalisierung von Unterricht und Lernen‘. Wenden Sie sich gerne an uns. Für weitere und aktuelle Informationen besuchen Sie

- » unseren Blog <https://blogs.urz.uni-halle.de/d3projekt>,
- » unsere Website d-3.germanistik.uni-halle.de
- » oder folgen Sie den Projektaktivitäten auf Twitter: https://twitter.com/D3_Projekt.

Auf diesen Seiten finden Sie überdies eine breite, aber in diesem Beitrag bewusst außen vor gelasse-

ne Auswahl an Literatur und (Online-)Quellen sowie eine stetig wachsende Zahl interessanter Links. Sukzessive wird ein (digitaler) Methoden-Pool gespeist, auf Tagungen hingewiesen und auf (Weiterbildungs-)Veranstaltungen verlinkt. Außerdem werden Zwischenbefunde aus dem Projekt präsentiert, neue Entwicklungen aufgegriffen sowie viele Anregungen zur Anreicherung des eigenen Unterrichts oder zur Erweiterung der eigenen Medienkompetenz bereitgestellt. Dadurch gestaltet [D-3] eine von Digitalisierung geprägte Bildungslandschaft mit, orientiert sich dabei aber nicht ausschließlich an Infrastruktur oder Technik, sondern konsequent an fachlichen, didaktischen und methodischen Anforderungen der sich rasant wandelnden Lern-, Arbeits- und Lebenswelten.