

# Doppeldecker-Toolkit für digitalisierungsbezogene Kompetenzen in der Lehrkräftebildung

Interview

## Wer seid ihr?

Ich bin Dr. Bündgens-Kosten und zusammen mit meiner Kollegin Karoline Thorbecke mache ich das Projekt Doppeldecker-Toolkit.

## Was macht ihr?

Es ist absolut wichtig, dass angehende Lehrkräfte digitalisierungsbezogene Kompetenzen erwerben, aber gleichzeitig bleiben die bisher vermittelten Kompetenzen auch wichtig. Wie gelingt es uns also einerseits diese klassischen fachdidaktischen Kompetenzen zu vermitteln, aber andererseits auch digitalisierungsbezogene Kompetenzen nicht zu vernachlässigen? Das Doppeldecker-Toolkit versucht darauf eine Antwort zu geben. Und zwar haben wir Lehr-Lern-Arrangements entworfen, die ganz klassische fachdidaktische Inhalte vermitteln, aber für die Vermittlung, für die Erarbeitung digitale Tools strategisch einsetzen. Das Ganze heißt Doppeldecker, weil wir einen Doppeldecker machen. Zuerst erfahren die Studierenden aus der Lernerperspektive diese Lehr-Lern-Arrangements, dann reflektieren sie ihre Erfahrungen als Lernende und übertragen das anschließend auf ihr eigenes Lernen und auf die schulische Praxis.

## Wo finde ich weitere Infos?

Mehr über das Projekt erfahren Sie auf der DigiTeLL-Webseite.

## Abschlussvideo

1. Hallo, das ist Dr. Judith Bündgens-Kosten und ich bin Karoline Thorbecke. Wir sind das DigiTeLL-Partnership-Projekt „Doppeldecker-Toolkit für digitalisierungsbezogene Kompetenzen in der Lehrkräfteausbildung“.



2. Warum Doppeldecker-Toolkit? Der didaktische Doppeldecker steht nach Wahl (2002) zunächst für die Verbindung von praktischer Erfahrung und theoriegeleiteter Reflexion.

Mit unserem Projekt wollen wir Englischlehramtsstudierenden zudem ermöglichen, im Pflichtmodul Assessment integriert fachliche wie digitalisierungsbezogene Kompetenzen zu entwickeln. Es handelt sich bei unserem Projekt also um einen doppelten Doppeldecker



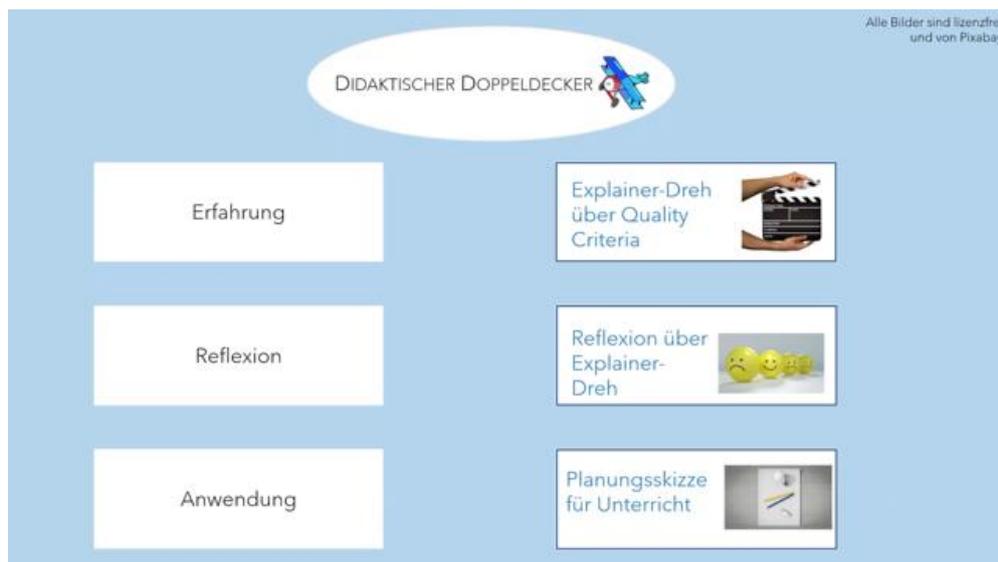
3. Dafür geht der didaktische Doppeldecker in einem Dreischritt vor: Die Studierenden erfahren ein digitales Tool oder eine digitale Methode zunächst selbst aus Lernendenperspektive.
4. Dann reflektieren sie diese Erfahrung theoriegeleitet und wenden das Tool oder die Methode schließlich selbstständig an. Wie kann man sich das konkret vorstellen? Ich erkläre es Ihnen am Beispiel unseres ersten von insgesamt vier geplanten Learning Designs:

Eine Umfrage ergab, dass sowohl Studierende wie Dozierende, mehr über den Einsatz von Explainer-Videos erfahren wollen und sich das Thema „Gütekriterien“ dafür besonders anbietet. Explainer-Videos oder zu Deutsch Erklärvideos sind Filme, in denen erläutert wird, wie man etwas macht oder wie etwas funktioniert, bzw. in denen abstrakte Konzepte und Zusammenhänge erklärt werden.

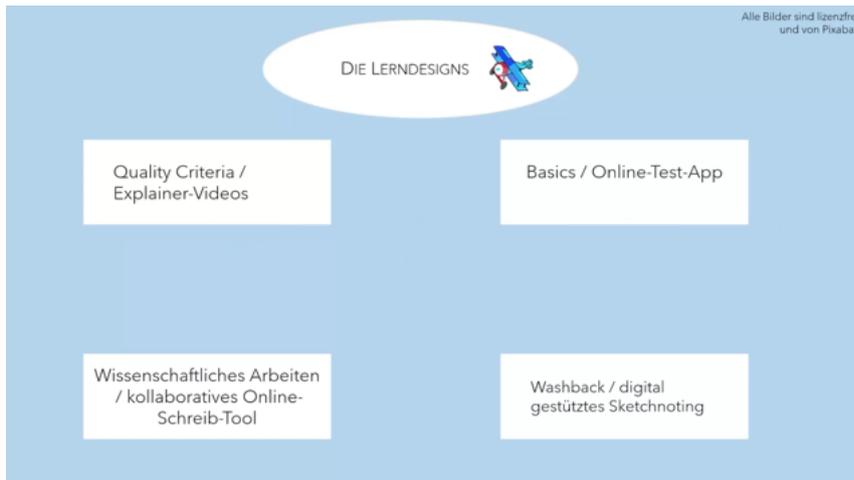


5. In dieser Aufgabe erarbeiten sich die Studierenden erst fachbezogenes Wissen über die Gütekriterien in einem LernBar-Kurs und verarbeiten dieses Wissen dann, indem sie in Gruppen kurze Explainer-Videos zu jeweils einem Gütekriterium erstellen mit Hilfe des Online-Tools MySimpleShow, welches gratis für den Gebrauch in Bildungseinrichtungen ist. Nachdem sie die Potentiale und Fallstricke von Explainer-Videos also selbst *erfahren* haben, *reflektieren* sie diese Erfahrung theoriegeleitet. Zuletzt wenden sie ihre reflektierte Erfahrung dann unterrichtsbezogen an, indem sie

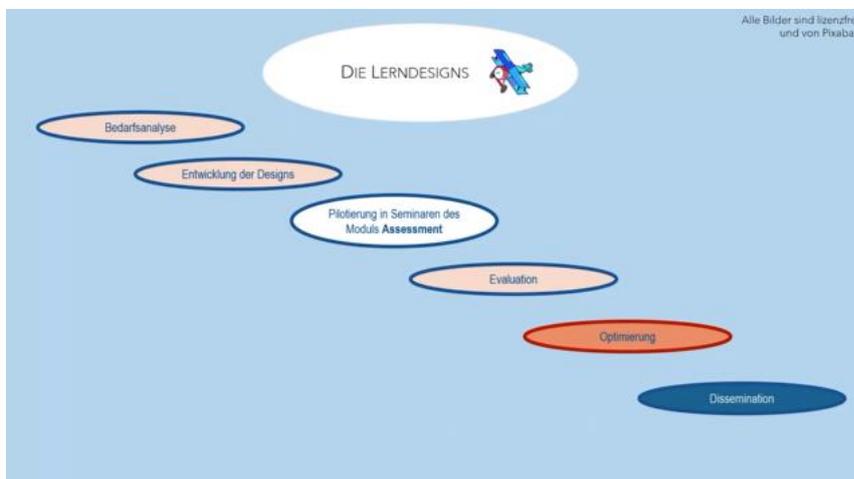
eine Planungsskizze für eine Unterrichtseinheit zu Explainer-Videos für eine 5. Klasse erstellen. In diesem Learning-Design bekommen die Studierenden also die Möglichkeit, fachbezogenes Wissen über Gütekriterien sowie digitalisierungsbezogene Kompetenzen zum Einsatz von Explainern integriert zu entwickeln. Zudem werden sie angeregt, die Schüler\*innenperspektive einzunehmen und so deren Bedürfnisse performativ sowie theoretisch zu reflektieren. Unser Ansatz ist deshalb nicht nur studierenden-, sondern auch schüler\*innenorientiert.



6. Zusätzlich zu diesem ersten Learning Design zu den Qualitätskriterien haben wir drei weitere Designs im letzten Semester in den Assessment-Seminaren pilotiert. In jedem der Designs wird jeweils ein digital gestützte Methode genutzt, um einen seminarspezifischen Inhalt zu erarbeiten. In einem Design wiederholten die Studierenden die grundlegenden Begrifflichkeiten von Assessment durch das Erstellen von Online-Tests mit einer Online-Test-Erstellung-App. In einem weiteren Design übten die Studys ihre Kompetenzen im wissenschaftlichen Schreiben durch Peer-Feedback mit Hilfe eines Online-Schreib-Tools. Im letzten Design beschäftigten sich die Studys mit dem positiven, wie negativen Washback von Assessment, indem sie digitale Sketchnotes auf Tablets erstellten. Sketchnoting ist eine Technik, um visuell gestützte Notizen zu machen.



7. Alle unsere Learning Designs haben wir aufbauend auf einer Studierenden- und Dozierendenumfrage entwickelt. Nachdem die vier Designs nun in den Seminaren pilotiert worden sind, sind wir momentan dabei, die Designs aufbauend auf den Evaluationsergebnissen zu optimieren. Im zweiten Jahr der Projektlaufzeit werden diese Lerndesigns durch die Erstellung einer fächerübergreifenden Handreichung für die Lehre auch in anderen Fachdidaktiken der Goethe-Uni nutzbar gemacht werden.



8. An unserem Stand beim DigiTeLL-Abschlussevent präsentieren wir Ihnen gerne die Materialien aller vier Tasks, die Evaluationsergebnisse und auch beispielhafte Stud<produkte. Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit! Wir freuen uns auf Ihren Anmerkungen und Fragen!