

Hintergrund

Aus den Notwendigkeiten der Corona-Pandemie [1] heraus erfolgte nach dem Prinzip des Emergency Remote Teaching [2] die Innovation und die Digitalisierung der Hochschullehre weitestgehend ad hoc, um die Lehre und das Lernen in Krisenzeiten sicherzustellen. Empirische Ergebnisse aus den pandemiebedingten Onlinesemestern zeigen, dass der Aufwand für die Lehre sowohl für Studierende als auch für Lehrende zugenommen hat [3], die digitalen Kompetenzen sich weiterentwickelten [4], die studentischen Leistungen in Abhängigkeit von den Autor/innen sich verschlechterten [3] oder verbesserten [5], während die Prävalenz für depressive Verstimmungen und Ängste eindeutig stieg [6]. Daraus ergibt sich der Bedarf einer systematischen Weiterentwicklung des Lehrens und Lernens. Zur Weiterentwicklung der Lehre hat die Hochschule Magdeburg-Stendal zwei Projekte initiiert – „Didaktisch und digital kompetent Lehren und Lernen“ und „Zentrale Anlaufstelle für innovatives Lehren und Lernen interdisziplinärer Kompetenzen der KI“ – welche die Aufgabe haben, didaktisch innovative und qualitativ hochwertige Lehr-/Lernangebote an der Hochschule Magdeburg-Stendal zu fördern und auszubauen. In beiden Projekten wird der DBIR-Ansatz angewandt, der durch seine iterative Vorgehensweise dem Prinzip „Forschen durch Gestalten“ folgt [7], d.h. Interventionen werden ausgehend von einem didaktischen Problem kooperativ und zyklisch entwickelt, erprobt und dann implementiert. Die konkrete Vorgehensweise und die ersten Erfahrungen im Umgang mit dem DBIR werden im Folgenden präsentiert. Da bisher lediglich die Kennlernphase in allen Projekten abgeschlossen ist, soll besonders diese Ergebnisse im Fokus stehen.

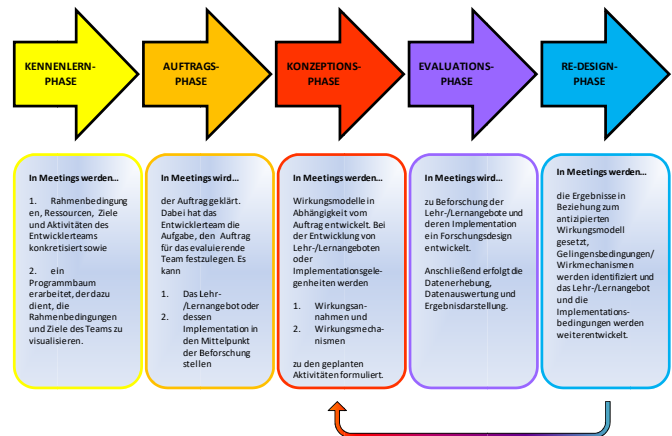
Der Design Based Implementation Research-Ansatz

Der Design Based Implementation Research-Ansatz (DBIR) stellt einen konzeptionellen Entwurf zur Beforschung von Lehr-/Lernsettings dar. Entstanden ist der Ansatz in Abgrenzung und Erweiterung zu dem Design Based Research-Ansatz (DBR), der die Lehr-/Lernentwicklung und daraus folgende Kompetenzentwicklung iterativ und partizipativ beforscht und damit einen Beitrag zur Entwicklung von Theorien des Lehrens / Lernens und zur Entwicklung von Lehr-/Lernmaterialien leistet. Der DBIR ergänzt diese Forschungsperspektive um die Implementation der Lehr-/Lernmaterialien in den unterschiedlichen Lehr-/Lernsettings der Bildungsinstitutionen. Ziel ist es, Gestaltungsprinzipien von Lehr-/Lernmaterialien und Implementationsbedingungen zu identifizieren und zu entwickeln, die einer gelungenen Lehre förderlich sind.

Vorgehensweise

In beiden Projekten (h2d2, ZAKKI) gibt es ein evaluierendes Team und mehrere Entwickler/innenteams. Während die Entwickler/innenteams inhaltlich an den Lehr-/Lernangeboten und Materialien arbeiten, begleitet das evaluierende Team diese Angebotsentwicklung didaktisch und deren Implementierung aus Perspektive der Organisationsentwicklung.

Die wissenschaftliche Begleitung erstreckt sich iterativ über fünf Phasen – der Kennenlern-, Auftrags-, Konzeptions-, Evaluations- und Re-Design-Phase. In jeder einzelnen Phase werden die Inhalte in enger Zusammenarbeit bilateral zwischen dem betreffenden Entwicklerteam und dem evaluierenden Team in Workshops und Meetings erarbeitet.



Um dem partizipativen Charakter des DBIR-Ansatzes gerecht zu werden, werden sowohl Präsenzveranstaltungen als auch Onlineformate genutzt. Dabei fällt die Wahl bewusst auf Programme, die interaktives und kollaboratives Arbeiten begünstigen - neben einem Tool für Videokonferenzen (Zoom) wird eine virtuelle Kollaborationsplattform (Miro) verwendet. Die Vorteile von kooperativen Onlinewhiteboards gegenüber linearen Präsentationen liegen in der niedrigschwelligen Mitarbeit aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer in den Meetings, der unmittelbaren Dokumentation der Arbeitsschritte und der grafischen Vernetzbarkeit von Wissen im interaktiven, partizipativen und kollaborativen Arbeiten.

Ergänzend dazu wird auch innerhalb der Evaluationsteams die Zusammenarbeit mit den Entwickler/innenteams in Form kollegialer Beratung kontinuierlich reflektiert, um sowohl Verbesserungsvorschläge zur Gestaltung als auch Vereinbarungen, Ergebnisse und nächste Prozessschritte zu dokumentieren.

Quellen

- [1] García-Morales, V. J.; Garrido-Moreno, A.; Martín-Rojas, R.: The Transformation of Higher Education After the COVID Disruption: Emerging Challenges in an Online Learning Scenario. In: Front. Psychol. 12, S. 616059. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.616059, 2021.
- [2] Hodges, C. B.; Moore, S.; Lockee, B. B.; Trust, T.; Bond, M. A.: The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Online verfügbar unter <https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/104648>, 2020.
- [3] Arndt, C.; Ladwig, T.; Knutzen, S.: Zwischen Neugier und Verunsicherung: interne Hochschulbefragungen von Studierenden und Lehrenden im virtuellen Sommersemester 2020: Ergebnisse einer qualitativen Inhaltsanalyse. Unter Mitarbeit von TUHH Neuber, K.; Göbel, K.: Zuhause statt Hörsaal. In: Medienpädagogik 40, S. 56–76. DOI: 10.21240/mpaed/40/2021.11.10.X, 2021.

Reflexion der Erfahrung mit dem DBIR

Die Kennenlernphase stellt aufgrund des partizipativen, iterativen Charakters des DBIR einen Aushandlungsprozess dar, der im günstigen Fall dazu führt, die Rahmenbedingungen, Ressourcen, Ziele, Aktivitäten und Interessen der Teams jeweils transparent zu machen. Gleichzeitig kann es hier aufgrund unterschiedlicher Vorstellungen oder Prioritäten zu Spannungen und Konflikte kommen. Die Erfahrungen zeigen, dass eine zu stark formierende Selbstrepräsentation des Evaluationsteams eine als asymmetrische wahrgenommene Beziehung zwischen Entwickler/innenteam und evaluierendem Team etablieren kann.

Daher wird in der Kennenlernphase den Entwickler/innenteams gleich zu Beginn die Möglichkeit geboten, sich persönlich und in ihrer Rolle als Entwickelnde vorzustellen. Erst danach stellt sich das evaluierende Team dar. Auf diese Weise erhält das Entwickler/innenteam die Gelegenheit, in einen Selbstdarstellungs- und Reflexionsprozess ihrer Arbeitsbedingungen und Vorstellungen mit dem evaluierenden Team einzutreten. Über diese Rollenklärung werden die Voraussetzungen für eine offene und wertschätzende Gesprächsatmosphäre geschaffen, in der die Teilnehmenden trotz unterschiedlicher Rollen (entwickeln vs. beforschen) auf Augenhöhe miteinander ins Gespräch kommen. Daraus resultierend können in unterschiedlichem Grad Widerstände mit Blick auf die Zusammenarbeit und dem Ergebnis der Beforschung thematisiert und handhabbar gemacht werden. Es lassen sich folgende allgemeine Gestaltungsprinzipien, die im Rahmen der Kennenlernphase gewonnen worden sind, für die Zusammenarbeit zwischen dem Entwicklerteam und dem evaluierenden Team identifizieren:



Zusammenfassung, Erfahrungsgrenzen und Ausblick

Erste Erfahrungen mit dem DBIR zeigen, dass die Workshopangebote Aushandlungsprozesse darstellen, in denen eine Rollenklärung zwischen dem evaluierenden Team und dem Team der Entwickler/innen stattfindet, um Aufgaben, Evaluations- und Bildungskonzepte zu etablieren. Darüber hinaus zeigt sich, dass wertschätzende Kommunikation, niedrigschwellige Ansätze, beteiligungsorientierte Formate, Visualisierung von Prozessen, Herangehensweisen und Wirkungsannahmen entscheidende Faktoren sind, um DBIR-Ansätze bei der Entwicklung von innovativen, digitalen und nachhaltigen Lehr-/Lernangeboten erfolgreich zu realisieren. Die Umsetzung eines DBIR-Ansatzes setzt dabei kommunikative, didaktische, organisationale und empirische Kompetenzen voraus.

Bisher liegen nur Erfahrungen mit der Kennlernphase vor, also der Durchführung von mehreren Meetings mit sieben verschiedenen Entwickler/innenteams. Ob sich das Gesamtkonzept der Begleitforschung als schlüssig erweist bzw. ob die Gestaltungsprinzipien, die im Rahmen von Reflexionssitzungen nach den Meetings in der Kennlernphase gewonnen worden sind, allgemeinen Charakter besitzen, kann erst beurteilt werden, wenn zu allen Phasen Erfahrungen vorliegen. Was sich bereits jetzt mit Sicherheit sagen lässt ist, dass die Zusammenarbeit auch immer durch die Projektstrukturen sowie durch die individuell und fachkulturell handelnden Personen geprägt ist. Zukünftig ist es wünschenswert mehr Praxiserfahrungen zu teilen, um unterschiedliche Vorgehensweisen in Abhängigkeit von verschiedenen Projektstrukturen kennenzulernen. Die dabei gemachten Erfahrungen sollten miteinander verglichen werden, um auf diese Weise wissenschaftlich- und praxisfundiertes Handlungswissen generieren zu können.

- [5] Gonzalez, T.; La Rubia, M. A. de; Hincz, K. P.; Comas-Lopez, M.; Subirats, Laia; Fort, Santi; Sacha, G. M.: Influence of COVID-19 confinement on students' performance in higher education. In: PLOS ONE 15, 10, e0239490. DOI: 10.1371/journal.pone.0239490, 2020.
- [6] Deng, J.; Zhou, F.; Hou, W.; Silver, Z.; Wong, C. Y.; Chang, O. et al.: The prevalence of depressive symptoms, anxiety symptoms and sleep disturbance in higher education students during the COVID-19 pandemic: A systematic review and meta-analysis. In: Psychiatry research 301, S. 113863. DOI: 10.1016/j.psychres.2021.113863, 2021.
- [7] Means, B.; Harris, C. J.: Towards an Evidence Framework for Design-Based Implementation Research. In: National Society for the Study of Education, 112/2, S. 350–371, 2013.

Kontaktadressen

Hochschule Magdeburg-Stendal
Projekt h2d2 / Projekt ZAKKI
begleitforschung@sgm.h2.de



<https://www.h2.de/h2d2>



<https://www.h2.de/ZAKKI>