

im Hörsaal und zu Hause, Podcasts für unterwegs

Gibt es evidenzbasierte Methoden, um dem unter Studierenden weit verbreiteten Aufschieben des Lernens bis kurz vor der Klausur (akademische Prokrastination) entgegen zu wirken? Kurze Antwort: ja!

Erstellt am 27.07.2018

Eckdaten

Kann Lösungsansätze für folgende Problemstellungen der Lehre bieten:

- Geringe Lernmotivation
- Passivität der Studierenden
- Heterogenes Vorwissen
- Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen

Nutzt folgende Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses:

Interaktivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Adaptivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Synchronizität: 5 (trifft vollkommen zu)

Selbststeuerung: 5 (trifft vollkommen zu)

Eignet sich für folgende Virtualisierungsgrade:

- Anreicherung
- Integration



Mit dem Bildungsziel „Employability“, der beruflichen Handlungskompetenz, forciert der Bologna-Prozess eine curriculare Kompetenzorientierung der Lehre. In diesem Bestreben adressiert das Praxisbeispiel die Kompetenzorientierung über die Modulgrenzen hinweg. Konkret geht es um das IT-Qualifikationsziel „Web-Engineering“. In den Modulen des Informatik-Grundstudiums soll nach dem „Constructive Alignment“ das Fakten- und Methodenwissen lernförderlich vermittelt, nachhaltig gelernt und formativ geprüft werden.

Im Praxisbeispiel kommen evidenzbasierte Lehr- und Lernformate zum Einsatz: Quizze und Konzepttests nach der „Peer-Instruction“-Methode im Hörsaal, Podcasts und Lernkarteien für zu Hause und unterwegs. Die Strategie des verteilten Lernens wird in die Verlaufsstruktur der Vorlesungen über die Modul- und Semester Grenzen hinweg integriert. Die Lernziele der vorausgesetzten Module und des aktuellen Moduls werden über Quizze und Lernkarteien – wiederholend und verschränkt – getestet. Diese inhaltlich-zeitliche Verzahnung von Lehren, Lernen und Prüfen reduziert das Aufschieben des Lernens (Prokrastination) und das massierte Lernen vor Klausuren (Bulimie-Lernen).

Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses

Interaktivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Wissensquizze mit dem Audience-Response-System ARSnova und seiner wettbewerbsbasierten gamifizierten Variante arsnova.click im Hörsaal und zu Hause mit digitalen Lernkarteien auf arsnova.cards

Adaptivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Die im Lernkartei-Tool arsnova.cards implementierten Wiederholungsalgorithmen nach Leitner oder Woźniak legen die zu lernenden Wissenskarten auf Basis des berechneten individuellen Lernfortschritts erneut vor.

Synchronizität: 5 (trifft vollkommen zu)

Das Live-Feedback mit dem Audience-Response-System und die Echtzeit-Beantwortung der Hörsaalfragen durch die Gruppe ermöglichen synchrone Lern- und Kommunikationsprozesse.

Selbststeuerung: 5 (trifft vollkommen zu)

Die Studierenden können ihre eigenen Lernkarteien auf arsnova.cards erstellen und teilen oder Karteien von Lehrenden aus einem Themen-Pool auswählen. Im Lernmodus einer Kartei können sie festlegen, in welchen Intervallen mit welchem täglichen Workload (Anzahl Lernkarten) sie bis zu einem bestimmten Termin (Klausur) wiederholt die Lerninhalte der Kartei lernen wollen.

Lösungsansätze für Problemstellungen der Lehre

Für die folgenden Problemstellungen kann das Praxisbeispiel Lösungsansätze bieten:

- Geringe Lernmotivation:
Studierende werden per Mail oder Push-Nachrichten ans Lernen der Wissenskarten erinnert. Der Erwerb von Bonuspunkten für kontinuierliches wiederholtes Lernen fördert ihre Bereitschaft, dies zu tun.
- Passivität der Studierenden:
Partizipation durch Hörsaal-Quizze und Live-Feedback, Bonuserwerb durch spielbasierte Quiz-Wettbewerbe in der Vorlesung und für regelmäßiges Lernen mit digitalen Lernkarteien zu Hause
- Heterogenes Vorwissen:
Im Themen-Pool der Lernkartei-Plattform liegen im Endausbau Lernkarteien zu den Inhalten aller Pflichtmodule des Grundstudiums vor. Diese können individuell für die Kompensation fehlenden Vorwissens genutzt werden.
- Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen:
Die Prüfungsfragen auf der Lernkartei-Plattform arsnova.cards werden mit vorgeschlagenen Verben auf dem angestrebten Lernzielniveau formuliert.

Virtualisierungsgrad

Der Virtualisierungsgrad beschreibt das Verhältnis zwischen Präsenz- und virtuellen Phasen. Das Praxisbeispiel unterstützt die folgenden Virtualisierungsgrade:

- Anreicherung

- Integration

Ressourcen

Soft- und Hardware

- Audience-Response-System; spielbasierte Quiz-App ähnlich Kahoot!; Lernkartei-App

Open Educational Resources

- Audience-Response-System
- spielbasierte Quiz-App
- Lernkartei-App

Weitere Informationen zum Praxisbeispiel

- Literatur zu den verwendeten Tools im Praxisbeispiel
- Beschreibung des Praxisbeispiels (S. 91-98)

Kontakt

Sie möchten mehr über das Praxisbeispiel erfahren? Hier können Sie Kontakt zu den Autorinnen und Autoren aufnehmen:

Prof. Dr. Klaus Quibeldey-Cirkel

Wiesenstraße 14

D- 35390 Gießen

Mail: klaus.quibeldey-cirkel[at]mni.thm.de

Zitation

e-teaching.org (2018). Digital gegen das Bulimie-Lernen: Quizzen im Hörsaal und zu Hause, Podcasts für unterwegs. Zuletzt geändert am 01.08.2018. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/digital-gegen-das-bulimie-lernen-quizzen-im-hoersaal-und-zu-hause-podcasts-fuer-unterwegs>. Zugriff am 26.10.2021

Barrierefreiheit [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)