

HYBRIDE LEHRE

Konzepte und Umsetzungsmöglichkeiten

24. – 28. Juni 2024

THEMENWOCHE
HYBRIDE LEHRE

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN

Claudia Bremer

Inhalte

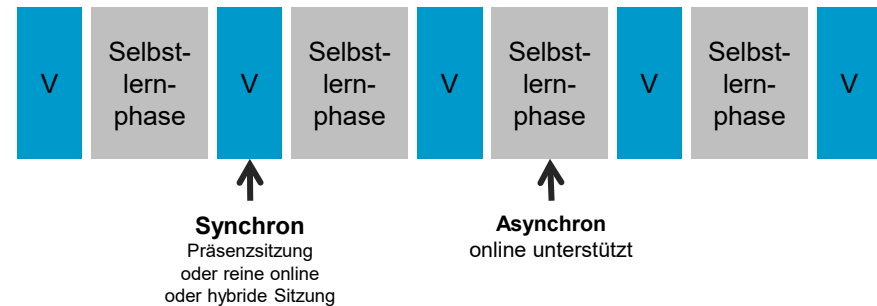
Unterschied zu / Kombination mit Blended Learning
Didaktische Szenarien hybrider Lehrveranstaltungen

Begrifflichkeit „hybrid“ und „Blended Learning“?

hybrid



Blended Learning



Wozu Präsenz?

- Studien(selbst)organisation
- Haptisch arbeiten (Labor, Experimente)
- Kontakt, Austausch, auch informell
- Körperliche Aspekte im Raum

Aufmerksamkeit, Körpersprache, nonverbale Aspekte, Verortung im Raum,...

Wozu online synchron / hybrid?

Zugang, Öffnung, Zielgruppen, Flexibilität, ...

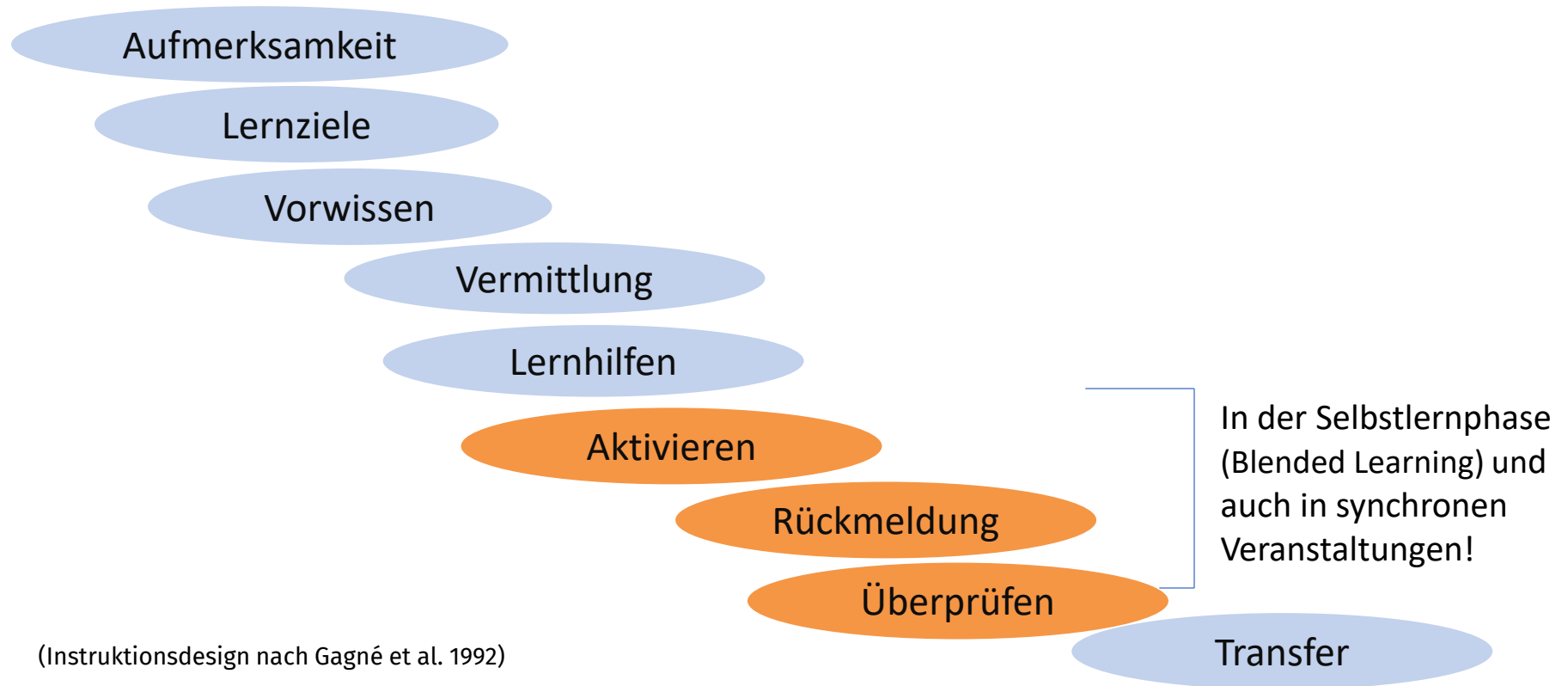
**Blended
Learning**

Aspekte einer **guten hybriden** Lehrveranstaltung

Alle Aspekte, die für eine gute
Präsenzveranstaltung gelten

Alle Aspekte, die für eine gute
Online-Veranstaltung gelten

Gestaltung einer Veranstaltung nach Aspekten des Instruktionsdesigns




(Instruktionsdesign nach Gagné et al. 1992)

Prinzipien guter (online) Veranstaltungen

- Kennenlernen / Kontakt
- Orientierung / Struktur / Rückmeldekanäle
- Vorkenntnisse aktivieren
- Wissensvermittlung
- Anwendung (Aktivierung)
 - > Aktivierung der „Präsenzler“ und „Onliner“
- Rückmeldung auf Anwendung

Prinzipien guter (online) Veranstaltungen

- Kennenlernen / Kontakt
- Orientierung / Struktur / Rückmeldekanäle
- Vorkenntnisse aktivieren
- **Anwendung (Aktivierung)**
-> Aktivierung der „Präsenzler“ und „Onliner“
- **Wissensvermittlung**
- Rückmeldung auf Anwendung 

Herausforderungen

Studierende vor Ort



Studierende remote



Teilnehmende vor Ort

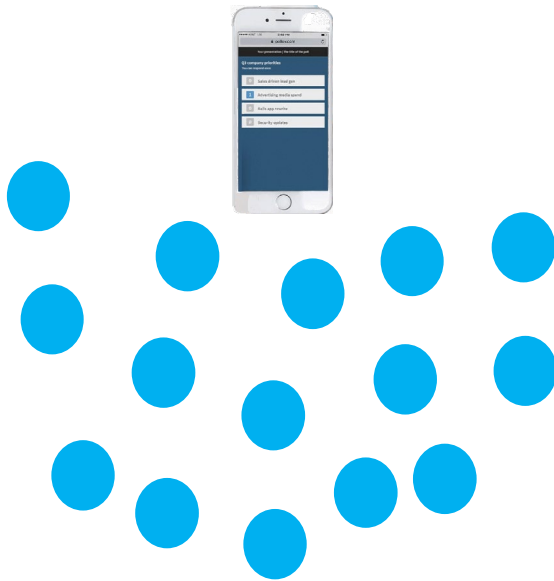
- werden von Ihnen angeschaut, und Sie können sie sehen.
- können sich gegenseitig sehen.
- spüren die Stimmung im Raum.
- ...

Remote Teilnehmende

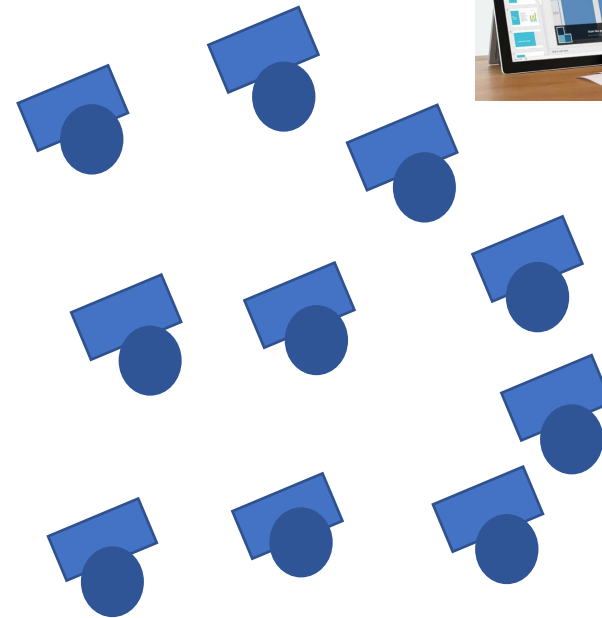
- können andere Teilnehmende ggf. nicht sehen oder werden nicht gesehen.
- wissen nicht, ob und wie sie gesehen werden -> ggf. große Hemmschwelle, sich per Audio/Video zu beteiligen
- Ablenkungsneigung, brauchen daher ggf. mehr Disziplin.
- Technische Hürden

SZENARIO I

 Lehrende



Vor Ort



„Onliner“



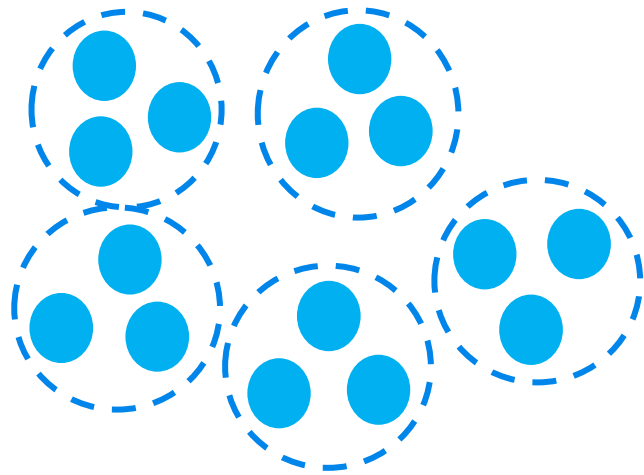
Audience Response Systeme (ARS) / Quizzools z.B.

- eduvote
- ARS Nova
- Mentimeter
- kahoot

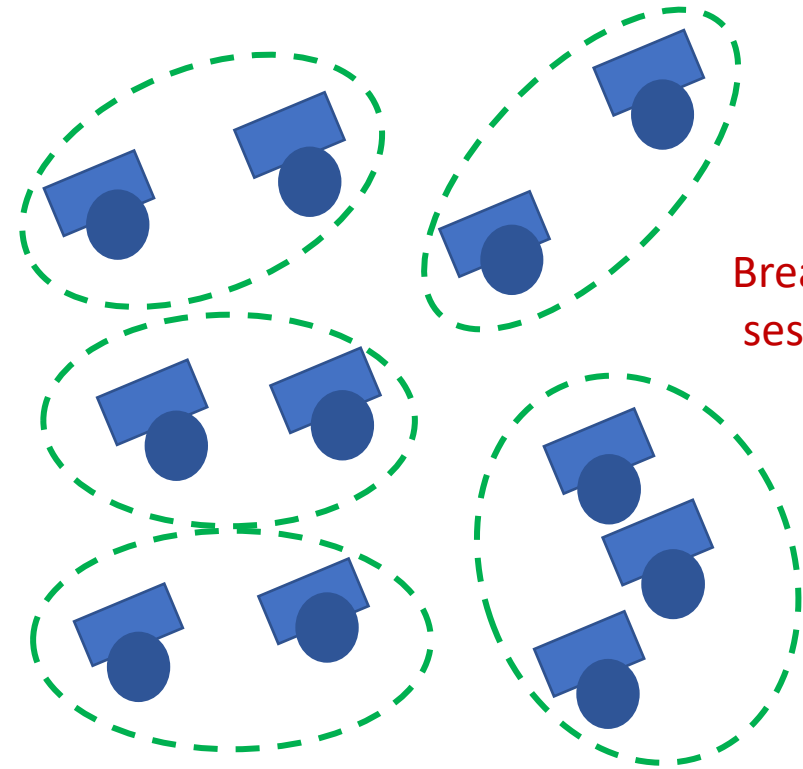
SZENARIO II

 Lehrende

Partnergespräch
o. Kleingruppen



Vor Ort

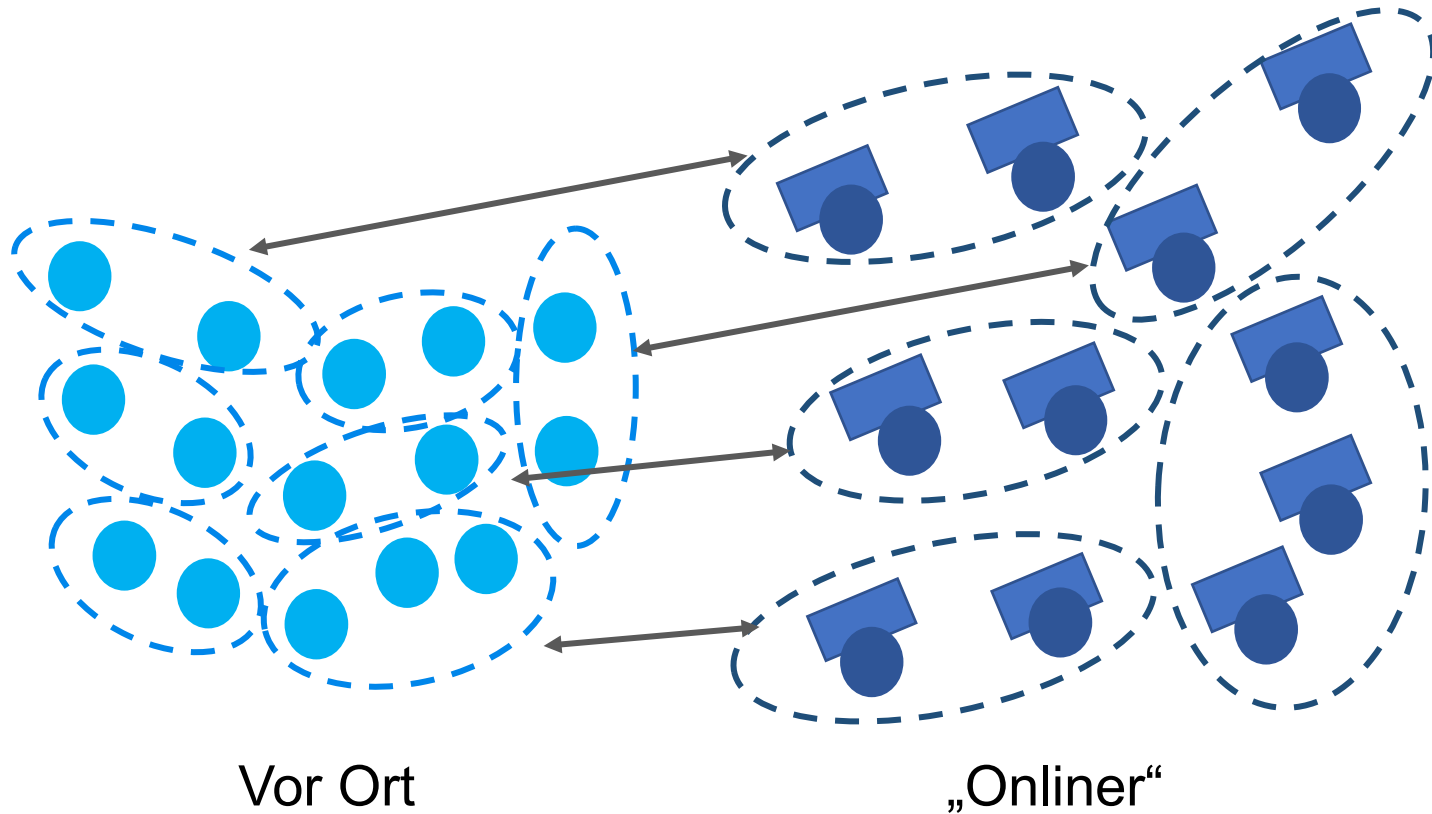


Breakout-
sessions

„Onliner“

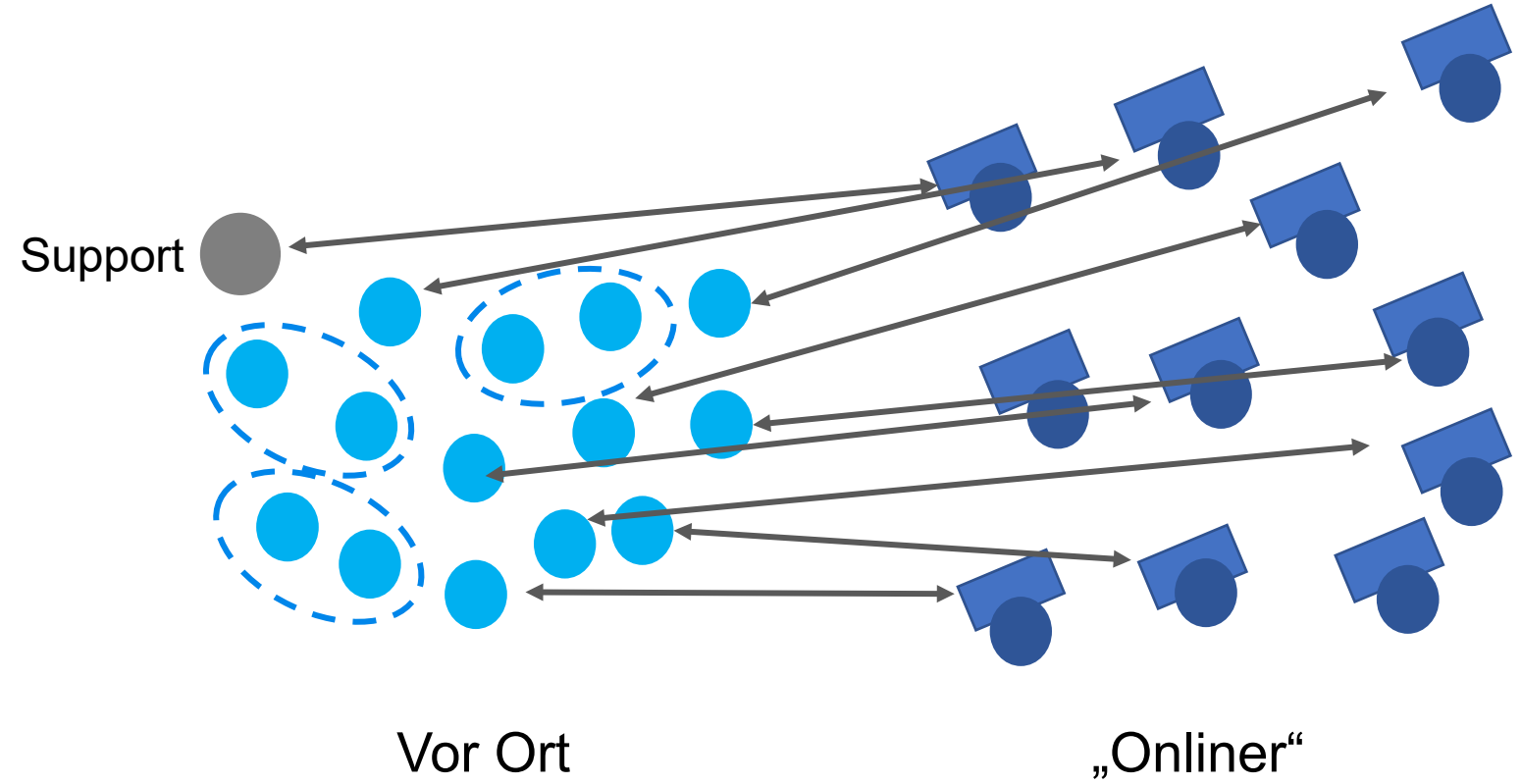
SZENARIO IIIa

 Lehrende



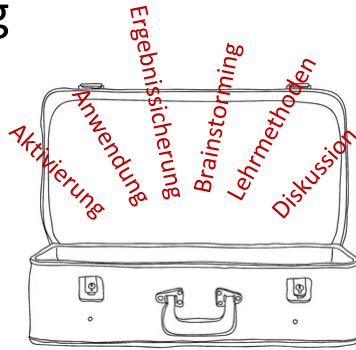
SZENARIO IIIb

 Lehrende



Aktivierende Methoden (Beispiele)

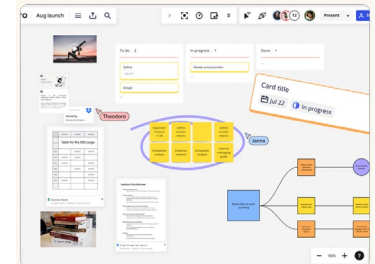
- Quiz / Abstimmung
- Übung
- Brainstorming
- Agenda Setting
- Ergebnissicherung
- One Minute Paper
- Rollenspiel
- Paneldiskussion
- Diskussion im Plenum
- Fragen sammeln & priorisieren
- Paargespräch / Kleingruppenphase
- Fish Bowl
- Pro-Contra- Debatte
-



Medien, die zum Einsatz kommen können:

Tools wie z.B, Etherpads, Wikis, Jamboard, Padlet, Miro u.a. lassen sich plenar oder in Gruppenarbeiten zum Brainstormen, zur Sammlung von Fragen (ggf. auch anonym) und zur Ergebnissicherung u,a. nutzen (Zugriff durch Studierende, die vor Ort wie auch online teilnehmen).

(Hinweis: Ggf. sind Datenschutzaspekte der Hochschule zu beachten. Nicht alle Tools sind kostenfrei nutzbar, daher ggf. prüfen, welche die Hochschule anbietet.)





Kontakt

Claudia Bremer
mail@bremer.cx
www.bremer.cx