

Manuskriptversion des Beitrags: Dinse de Salas, S., Spannagel, C. & Rohlfs, C (2016). Coaching zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht – Lehrerinnen und Lehrer beim Aufbau neuer Kompetenzen unterstützen. Pädagogik, 68(7-8), 34-37.

Coaching zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht – Lehrerinnen und Lehrer beim Aufbau neuer Kompetenzen unterstützen

Simone Dinse de Salas, Christian Spannagel, Carsten Rohlfs

Coaching lässt sich auch einsetzen, um Lehrerfortbildung anders als üblich zu gestalten. Der Beitrag zeigt, wie sich eine Kombination von klassischem Coaching (Prozessberatung) und Expertencoaching (Fachberatung) nutzen lässt, um einen kompetenteren Einsatz neuer Medien im Unterricht zu fördern. Was waren die Ziele, welche Methoden wurden eingesetzt und welche Erfahrungen gibt es bislang?

Digitale Medien im Unterricht

Neue Medien haben im Unterricht an Deutschlands Schulen in den letzten Jahren zwar an Bedeutung gewonnen, sie sind jedoch noch immer von vergleichsweise randständiger Bedeutung. Ihr Potenzial wird nur sehr eingeschränkt genutzt: Wie die BITKOM-Studie aus dem Jahr 2015 zeigt, werden digitale Medien hauptsächlich für einfache Szenarien wie die Internetrecherchen (91%), Lehrervorträge (95%) oder Schülerpräsentationen (97%) eingesetzt. Nur 30% der Lehrerinnen und Lehrer haben nach eigener Angabe Videofilme oder Podcasts erstellt. 71% der befragten Schülerinnen und Schüler hingegen würden sich einen verstärkten Einsatz von Lernvideos im Unterricht wünschen. Gleichzeitig aber zeigen Studien, dass die Informations- und Kommunikationskompetenz der Schülerinnen und Schüler eher auf unteren Niveaustufen rangiert (ICILS, 2013). Das kann dazu führen, dass sie in ihrem späteren Berufsleben in unserer Informations- und Mediengesellschaft stark benachteiligt sind. Diese Benachteiligung und der divergente Zugang unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen zu digitalen Medien wird mit dem Begriff *digitale Kluft (digital divide)* beschrieben. Schule ist also durchaus mitverantwortlich für diese Schere. Dabei wäre sie ein geeigneter Ort, Verantwortung zu übernehmen und die Kluft zu verringern. Gründe dafür, dass dies nur in geringem Maße geschieht, sind neben der Ausstattungproblematik grundlegende kritische Einstellungen von Lehrerinnen und Lehrern gegenüber dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Sehr verbreitet ist die Sorge vor dem großen Ablenkungspotenzial dieser Medien für die Schülerinnen und Schüler im Unterrichtsprozess (Schule digital, 2015). Konzepte für Lehrerfortbildungen zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht sollten somit immer auch die Veränderung von Einstellungen der Lehrpersonen in den Blick nehmen.

Einstellungen und Haltungen sind relativ stabile Eigenschaften, die sich nicht im Rahmen von Nachmittagsworkshops ändern lassen. Besser geeignet sind

längerfristige Maßnahmen, in denen Lehrerinnen und Lehrer direkt an ihrer Schule fortgebildet und im jeweiligen Unterrichtskontext gecoached werden. Zum einen können so die Kompetenzen zum Einsatz digitaler Medien in der Schule im Rahmen authentischer Unterrichtsszenarien erworben werden. Zum anderen kann der Coach eventuell aufkommende Bedenken oder Befürchtungen direkt aufgreifen und produktiv wenden.

In diesem Beitrag wird eine Coachingmaßnahme zum Einsatz digitaler Medien in der Schule vorgestellt. Zunächst werden die Art des Coachings und die Rolle des Coaches erläutert. Anschließend wird die konkrete Coachingmaßnahme beschrieben, die im Rahmen des Projekts „ProfIL – Professionalisierung im Lehrberuf“ bereits zweimal durchgeführt wurde. Zwei Coachingmethoden werden exemplarisch erläutert. Der Artikel schließt mit Verbesserungsideen für das Fortbildungskonzept.

Coaching zu digitalen Medien im Unterricht

Ein Coaching zum Einsatz digitaler Technologien im Schulunterricht ist eine Mischform aus *Expertencoaching* und *klassischem Coaching* im Sinne von Prozessberatung. Zum einen ist der Coach also *Experte* im Einsatz digitaler Medien im Unterricht und schult die Coachees in diesem Bereich im entsprechenden Professionswissen. Zum anderen wird aber auch traditionelles Coaching – im Sinne von *Prozessberatung* – praktiziert, weil der Coach gemeinsam mit den Coachees unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Unterrichtsfächer Konzepte für konkrete Unterrichtsprozesse entwickelt. Gewissermaßen wird eine Entwicklungspartnerschaft zwischen den Lehrpersonen als Experten ihres Unterrichtsfaches und ihrer Lerngruppen und dem Coach als Experte für Beratungsprozesse und digitale Medien geschlossen. Die Kommunikation muss dabei auf Augenhöhe unter gegenseitiger Wertschätzung des jeweiligen Expertentums erfolgen. Ein weiteres Ziel des Coaching ist die Förderung von Strategielernen, da sich die Welt der digitalen Medien rasch verändert und erworbene Kompetenzen und Wissensbestände schnell veralten, was sie dann in der Praxis unbrauchbar macht. Generell ist zu berücksichtigen, dass die Lehrpersonen nicht unbedingt Technikexperten sein müssen, um Medienarbeit in der Unterrichtspraxis zu realisieren. Sie müssen primär den Prozess organisieren und strukturieren und können bei speziellen Fragen auch vielfach auf das Wissen einzelner Schülerinnen und Schüler zurückgreifen. Last but not least: Der Coach kann – wie der Gärtner, auf den gern metaphorisch Bezug genommen wird – erwünschte Entwicklungen nicht erzwingen, sondern durch das Coaching lediglich förderliche Rahmenbedingungen schaffen (Vollmar, 2007).

Im Folgenden wird ein konkretes Beispiel skizziert.

Coaching zu Flipped Classroom und Wikis

Im Rahmen des Projekts „Profil – Professionalisierung im Lehrberuf“ wurden Coachingmaßnahmen durchgeführt, die u.a. die beiden Szenarien Flipped Classroom und die Arbeit mit Wikis fokussierten. Bei der Methode des Flipped Classroom bereiten sich Schülerinnen und Schüler mit Hilfe von Videos zu Hause auf die Unterrichtsstunde vor. Im Unterricht wird dadurch mehr Raum für gemeinsames Üben geschaffen (Bergmann & Sams, 2012). Bei der Arbeit mit Wikis geht es um die Erstellung von Hypertexten, entweder durch die Lehrperson, die so multimediale Lerninhalte kombinieren und weitergeben kann, oder durch die Schülerinnen und Schüler, die damit kooperativ Texte produzieren. Die Lehrerinnen und Lehrer können dabei auswählen, welchen Schwerpunkt sie für sich im Rahmen des Coachings setzen wollen. Der Ablauf der Coachingmaßnahmen gliedert sich dabei in die *Orientierungsphase*, die *Klärungsphase*, die *Veränderungsphase* und die *Abschlussphase* auf.

In der *Orientierungsphase* wird die Coachingvereinbarung geschlossen und mit dem Aufbau der Coachingbeziehung begonnen. Diese Vereinbarung konturiert die Rahmenbedingungen – beispielsweise die Freiwilligkeit, die Kostenfreiheit oder die Möglichkeit, sich eigene Ziele zu setzen. Die *Klärungsphase* dient der Problemdefinition und die Zielsetzung. Konkret erhalten die Coachees zunächst eine Einführung in die Methode des Flipped Classroom und in den Ablauf der Coachingmaßnahme. Sie setzen sich individuelle Ziele und entscheiden, welche Themen für sie relevant sind. Die *Veränderungsphase* besteht

aus mehreren Handlungszyklen mit Erfolgskontrollen. Die Lehrkräfte werden unterstützt, nach passenden Videos zu recherchieren oder eigene Videos zu produzieren – die Produktion können sie selbst (siehe



Abbildung 1: Filmen von Experimenten im Chemie-Unterricht



Abbildung 2: Die Verwendung des Legetrickfilms zur Erstellung von Erklärvideos

Abb. 1 und 2) oder Schülerinnen und Schülern mit verschiedenen Endgeräten übernehmen. Darüber hinaus werden sie in die Arbeit mit Wikis eingeführt. Die Gruppencoachings werden ergänzt durch Einzelcoachings. Die Notwendigkeit von Einzelcoachings ergibt sich aus den Zielsetzungen der Coachees. Ist ein Teilthema nur für einen Coachee von Interesse oder wird Begleitung im Unterricht gewünscht, findet ein Einzelcoaching statt. Das Angebot,

dass der Coach direkt in den Unterricht kommt, dient der Unterstützung des Coachees in der Phase der Medienproduktion und -nutzung. Die *Abschlussphase* dient der Reflexion und der Sicherung der Nachhaltigkeit. Die Coachees stellen sich gegenseitig in einem Gruppencoaching ihre Ergebnisse und Erfahrungen im Sinne von *good practice* vor. Die Erreichung der selbstgesteckten Ziele wird überprüft, und in einem Ausblick wird festgelegt, wie die Weiterarbeit aussehen soll.

Blick ins Coaching

Im Folgenden werden zwei spezifische Methoden der Coachingmaßnahme exemplarisch dargestellt. Die Lehrerinnen und Lehrer haben keine praktischen Erfahrungen aus ihrer eigenen Schülerbiografie im Einsatz digitaler Medien. Die Methode *Flipped Coaching* (im Sinne des Pädagogischen Doppeldeckers; Wahl, 2013) soll eigene Erfahrungen bezüglich der Nutzung von Erklärvideos für eigene Lernprozesse ermöglichen. In der Einstiegsphase werden die Lehrerinnen und Lehrer eingeladen, sich in die Schülerrolle zu versetzen, und über eine vorbereitende Hausaufgabe mit einem Erklärvideo zu einer Papierfaltaufgabe das Konzept des Flipped Classroom selbst zu erleben. Danach gibt es eine Abschlussphase, um die eigenen Lernerfahrung zu reflektieren. Wünschenswert ist, über Aha-Erlebnisse Irritationen in den Einstellungen der Lehrerinnen und Lehrer zu digitalen Medien im Unterricht hervorzurufen. Neben der Reflexion der eigenen Lernerfahrung geht es dabei auch um die gemeinsame Erörterung von Vor- und Nachteilen der Videoinstruktion zu der konkreten Papierfalt-Aufgabe. Es folgt ein Auszug aus einem Reflexionsgespräch einer Coachingsitzung, bei dem die Coachees zunächst über ihre eigene Lernerfahrung reflektiert haben und nun auf den Mehrwert von Videos eingehen:

Coach: „Und wie fanden Sie die Handhabung dieses Erklärvideos im Vergleich zu jemanden, der es für die ganze Klasse vorführt oder einer Papierfaltanleitung?“

Eine teilnehmende Lehrerin: „Das kann halt jeder gut sehen, weil jeder vor seinem Rechner sitzt. Und genau sieht, wie man es falten muss. Ich habe mit den Schülern auch was gebastelt mit einem DINA4-Blatt und da kam ‚STOP, wie war das jetzt?‘ (...) Also das ist dann tatsächlich nicht so leicht.“

Ein anderer Lehrer: „Das Gute ist natürlich, wenn man die Möglichkeit hat, dass jeder vor seinem Rechner sitzt. Dann kann jeder sein Tempo bestimmen, die einen ein bisschen schneller, die anderen ein bisschen langsamer.“

Der Erkenntnisgewinn in der Szene liegt darin, dass die Coachees aus der eigenen Erfahrung heraus den Mehrwert des Mediums Videos erkennen. Damit ist die Hoffnung verbunden, dass die eigene positive Lernerfahrung und Gespräche dieser Art langfristig zu Aha-Effekten führen und dadurch die Bereitschaft erzeugt wird, digitale Medien im Unterricht einzusetzen. Analog können die Coachees diese

Methode auch im eigenen Unterricht einsetzen um mit ihren Schülerinnen und Schülern das Lernen mit Videos zu reflektieren und zu erlernen.

Die zweite Szene bezieht sich auf die Methode „Bewahren und Verändern“. Hierbei sollen sowohl althergebrachte Lehrmethoden als auch Lehrmethoden mit digitalen Medien Wertschätzung erfahren. Über verschiedene Bereiche im Spannungsfeld von Verändern und Bewahren, die absichtlich überspitzt dargestellt werden, wird eine Diskussionsgrundlage geschaffen, auf deren Basis sich die Coachees positionieren können (siehe Abb. 3). Für jeden Bereich wird ein Unterrichtsbeispiel ausgeführt.

Der Coach schildert die Möglichkeit, Textverständnis im Fremdsprachenunterricht über das Erstellen von Hörspielen und Videos anstatt von Rollenspielen zu fördern.

Ein teilnehmender Lehrer: „Wobei ich da jetzt vielleicht ein bisschen altmodisch denke. (...) Das wäre eher so die Bewahrens-Seite. Wenn die [Schülerinnen und Schüler] dann halt ihr (Rollen-)Spiel präsentieren. Für mache würde es vielleicht die Hemmschwelle nehmen, es vorbereiten zu können, drehen und aufnehmen. Weil manche getrauen sich nicht vor der Klasse zu präsentieren. Das wäre jetzt der Hauptvorteil, den ich sehen würde.“

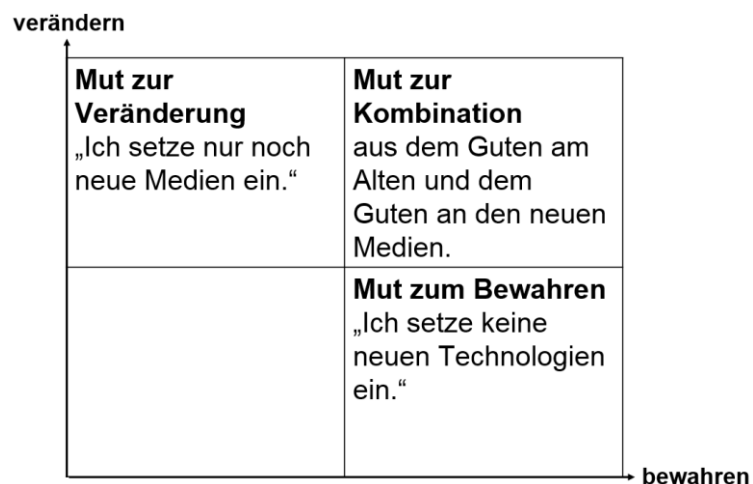


Abbildung 3: Bewahren und Verändern (angelehnt an Radatz, 2013, s. 101)

Das Zitat zeigt durch das Aufgreifen der Begriffe, dass der Coachee sich durch die Methode in seiner Position gewürdigt fühlt. Dadurch verschanzt er sich nicht hinter einer ablehnenden Haltung, sondern entwickelt im Diskurs sogar noch eine Idee für einen Mehrwert der digitalen Medien in seinen Unterricht, nämlich dass für bestimmte Schülerinnen und Schüler die Hemmschwelle durch die Aufnahme sinken würde. Er bewegt sich also während des Gespräches von der Bewahrens-Seite auf die Seite der Veränderung.

Diskussion

Die permanente Weiterentwicklung der Coachingmaßnahmen über die Methode Design Research hat zu Änderungen im Ablauf und in den Methoden geführt. Durch die formative und summative Evaluation der ersten beiden Durchgänge hat sich folgender Optimierungsbedarf ergeben:

Zentral sind Methoden, die zu Irritationen von kritischen Einstellungen gegenüber digitalen Medien im Unterricht führen. Diese müssen noch intensiver eingesetzt werden.

Die Bildung einer Wissensgemeinschaft an der Schule muss durch die Maßnahme stärker unterstützt werden. Eine Möglichkeit besteht darin, das gemeinsame Drehen von Videos zeitlich auszubauen und damit positive Gruppenerlebnisse zu ermöglichen.

Die Methode zur Zielfindung muss optimiert werden. Unklar ist, warum es eine Hemmschwelle gibt, Ziele schriftlich zu fixieren. Möglicherweise schrecken die Coachees aufgrund der damit verbundenen Verbindlichkeit zurück.

Die Methode Flipped Coaching muss insoweit soweit optimiert werden, dass vorbereitende Hausaufgaben einen Zeitrahmen von zehn Minuten nicht überschreiten, damit die Chance erhöht wird, dass sie von allen Coachees gemacht wird.

Manche Coachees haben nicht an allen Sitzungen teilgenommen und sich teilweise nicht über die Sitzungsaufzeichnungen informiert. Über einen Advance Organizer zu Beginn der Coachingmaßnahme soll im nächsten Durchlauf Transparenz über den Zeitaufwand hergestellt werden und die Verbindlichkeit der Teilnahme an allen Gruppentreffen erhöht werden.

Glossar

Coachees sind die zu coachenden Personen. Im vorliegenden Artikel sind stets die Lehrerinnen und Lehrer gemeint.

Flipped Classroom ist eine Unterrichtsmethode. Die Schülerinnen und Schüler bereiten sich meist mit Hilfe von Videos zu Hause auf die Unterrichtsstunde vor. Im Unterricht wird dadurch mehr Raum für gemeinsames, eigenaktives Lernen und Interaktionen geschaffen.

Wikis sind Hypertexte, mit deren Hilfe entweder die Lehrperson multimediale Lerninhalte kombinieren und weitergeben kann, oder die Schülerinnen und Schüler kollaborativ Texte erstellen können. Ein Beispiel für die Schule ist die ZUM-Wiki-Familie. Das ZUM-Wiki ist eine offene Plattform für die Schule, um Lerninhalte einfach multimedial zu gestalten und Lernprozesse zu ermöglichen: <https://wiki.zum.de/>

Wissensgemeinschaft ist hier im Sinne einer professionellen Lerngemeinschaft zu verstehen und konkret als eine kleine Gruppe von Lehrerinnen und Lehrern einer Schule, die sich gemeinsam einen Lerninhalt erarbeiten möchten.

Hinweis

Diese Arbeit ist im Rahmen des Projekts „Profil – Professionalisierung im Lehrberuf“ entstanden, das vom Land Baden-Württemberg gefördert wird. Link: <http://profil.ph-bw.de/>

Literaturverzeichnis

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom. Reach every student in every class every day*. Eugene, Oregon: ISTE.

BITKOM (2015). Digitale Schule – vernetztes Lernen. Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragungen zum Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht. Online: <https://www.bitkom.org/Publikationen/2015/Studien/Digitale-SchulevernetztesLernen/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf> (Abgerufen am 21.01.2016).

ICILS (2013). Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern in der 8. Jahrgangsstufe. Online: https://www.waxmann.com/fileadmin/media/zusatztexte/ICILS_2013_Berichtsband.pdf (Abgerufen am 21.01.2016).

König, E. & Vollmer, G. (2008). *Handbuch Systemische Organisationsberatung*. Weinheim: Beltz

Radatz, S. (2013). *Beratung ohne Ratschlag: systemisches Coaching für Führungskräfte und BeraterInnen; ein Praxishandbuch mit den Grundlagen systemisch-konstruktivistischen Denkens, Fragetechniken und Coachingkonzepten* (4. Aufl.). Wien: Verl. System. Management.

Schule digital. Der Länderindikator 2015. Deutsche Telekom Stiftung (Hrsg.) Online: http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files//dts-library/materialien/pdf/schuledigital_2015_web.pdf (Abgerufen am 17.12.2015).

Vollmar, G. (2007). *Knowledge Gardening: Wissensarbeit in intelligenten Organisationen*. Bielefeld: Bertelsmann.

Wahl, D. (2013). *Lernumgebungen erfolgreich gestalten. Vom trägen Wissen zum kompetenten Handeln* (3. Auflage mit Methodensammlung). Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Simone Dinse de Salas, M.A. ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Mathematik und Informatik der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Flipped Classroom, Wikis und Lehrercoaching.

Adresse: Pädagogische Hochschule Heidelberg, Fakultät III - Institut für Mathematik und Informatik, Im Neuenheimer Feld 561, 69120 Heidelberg

E-Mail: dinse@ph-heidelberg.de

Internet: http://profil.ph-bw.de/wiki/Teilprojekt_08

Dr. Christian Spannagel ist Professor für Mathematik- und Informatikdidaktik an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Lernen und Lehren mit digitalen Medien, Flipped Classroom und öffentliche Wissenschaft.

Adresse: Pädagogische Hochschule Heidelberg, Fakultät III - Institut für Mathematik und Informatik, Im Neuenheimer Feld 561, 69120 Heidelberg

E-Mail: spannagel@ph-heidelberg.de

Dr. Carsten Rohlfs ist Professor für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Schulpädagogik/Methoden der Bildungsforschung am Institut für Erziehungswissenschaft der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Kompetenzentwicklung, Schul- und Unterrichtsentwicklung, Forschungsmethoden.

Adresse: Pädagogische Hochschule Heidelberg, Fakultät I - Institut für Erziehungswissenschaft, Keplerstraße 87, 69120 Heidelberg

E-Mail: rohlfs@ph-heidelberg.de