PEER-TO-PEER-E-COACHING

Die selbstgesteuerte Gestaltung eines CSCL-Online-Seminars durch Studierende

Michael Schön & Elina Justus

TECHNISCHE UNIVERSITÄT KAISERSLAUTERN

1. Einleitung

Im Rahmen des online durchgeführten bildungswissenschaftlichen Masterseminars „Bildungs- und Berufsbildungsinstitutionen“ findet ein adaptiertes Konzept nach Prinzipien asynchron-kollegialen E-Coachings (Arnold, Bogner & Prescher, 2014) Anwendung, das sich am SPASS-Kriterienraster des Lernmodells LENA (Arnold, 2012) orientiert. In der Veranstaltung werden grundlegende Themenfelder aus dem Bildungswesen vorgestellt, behandelt und reflektiert.

Die Lernenden eignen sich das erforderliche Grundwissen individuell im Rahmen ausführlicher Lektürearbeit sowie kollaborativ durch Diskussion spezifischer Aufgabenstellung an, die sie auf Basis von Arbeitsaufträgen individuell oder kooperativ in ihren Lern- und Arbeitsgruppen bearbeiten.

Sämtliche Inhalte und Aufgaben sind auf der Lernplattform OLAT des Virtuellen Campus Rheinland-Pfalz hinterlegt. Die Präsentation der Arbeitsergebnisse und die anschließende Diskussion finden ebenfalls dort statt.

2. Inhalt des Seminars

Die bildungspolitische Perspektive des Bildungswesens sowie die soziologische und pädagogische Einordnung der Funktion der Schule für die Gesellschaft, prägen die Sichtweise des institutionellen Handelns in Schulen. Diese sollen im Rahmen dieser Veranstaltung transparent gemacht werden.

Inhaltliches Ziel des Seminars ist es, den Studierenden Grundlagen der Schularten und Bildungsgänge sowie die jeweiligen Anforderungen an Lehrkräfte unter besonderer Berücksichtigung des mit dem Masterstudium angestrebten Lehramtes zu vermitteln. Hierzu bietet das Seminar fünf Themenbereiche:

- Funktionen und Aufgaben von Schule
- Bildungswege
- Bildungsinstitutionen
- Kommunale Bildungspolitik
- Herausforderungen inklusiver Schulentwicklung

3. Didaktische Kernelemente

Die wesentlichen didaktischen Kernelemente des Online-Seminars bilden Selbststeuerung, Individualarbeit, Gruppenarbeit sowie Diskussion und Feedback (siehe Abbildung 1 und 2).

Abbildung 1: Didaktische Kernelemente der Veranstaltung

Die Konzeption orientiert sich am Kompetenzmodell lebendigen und nachhaltigen Lernens (LENA) und den SPASS-Kriterien, nach denen Lernangebote *selbstgesteuert, produktiv, aktivierend, situativ* und *sozial* gestaltet sein sollten (Arnold, 2012).

	Themenbereich 1 Funktionen und Aufgaben von Schule	Themenbereich 2 Bildungswege	Themenbereich 3 Bildungsinstitutionen	Themenbereich 4 Kommunale Bildungspolitik	Themenbereich 5 Herausforderungen inklusiver Schulentwicklung
Individualarbeit 1	Mindmap oder Visual Facilitating 5 Punkte	Mindmap oder Visual Facilitating 5 Punkte	Mindmap oder Visual Facilitating 5 Punkte	Mindmap oder Visual Facilitating 5 Punkte	Mindmap oder Visual Facilitating 5 Punkte
Individualarbeit 2	Feedback Je 3 oder 6 Punkte	Feedback Je 3 oder 6 Punkte	Feedback Je 3 oder 6 Punkte	Feedback Je 3 oder 6 Punkte	Feedback Je 3 oder 6 Punkte
Individualarbeit 3		Fallanalyse 20 Punkte		Falllösung Schulträgerschaft 10 Punkte	Online-Fragebogen Pflichtaufgabe
Gruppenarbeit 1		Politikatlas Schulreform 10 Punkte	Treppenkonzept wiss. Schreiben 10 Punkte	Bildungslandkarte 10 Punkte	Essay 25 Punkte
Gruppenarbeit 2		Storytelling Duale Berufsausbildung 20 Punkte	Petition Bildungsförderalismus 10 Punkte		

Abbildung 3: Aufgaben und Punktekonzept der Veranstaltung „Bildungs- und Berufsbildungsinstitutionen“

Die Aufgaben bestehen u. a. aus der Durchführung von Fallanalysen, dem Anfertigen von Essays, Petitionen, Mindmaps sowie dem Üben wissenschaftlichen Schreibens. In jedem der fünf Themenbereiche stehen diesbezüglich Individual- und Gruppenaufgaben zur Verfügung (Abbildung 3).

Element	Umsetzung	Funktion/Ziel
Einführung	Einführungsveranstaltung.	Organisatorische Hinweise. Erläuterung des Seminarablaufs sowie des Punkte- und Feedbacksystems.
Punktekonzept	Es müssen mindestens 80 Punkte erzielt werden. Festgelegte Punktzahl für jede Teilleistung.	Transparenz der Lernleistung. Unterstützung der Selbststeuerung im Lernprozess.
Individualarbeit	Erstellung strukturierter, komprimierter und visualisierter Darstellungen (Mindmap, Visual Facilitating, Fallanalyse).	Individuelle Erarbeitung, Aufbereitung und Reflexion themenspezifischen Grundlagenwissens.
Gruppenarbeit	Bearbeitung umfangreicherer und komplexer Aufgaben (Storytelling, Essays, Petitionen, reflektierte Kurzartikel).	Kooperative Vertiefung spezifischer Inhalte; soziales Lernen. Erschließen anderer Perspektiven.
Onlinediskussion	Kommentierung und Feedback zu den Arbeitsergebnissen. Fazit aus den Rückmeldungen durch die verantwortliche Arbeitsgruppe.	Kollaboratives Lernen. Austauschs bzgl. der Lerninhalte, Lernziele und Lernergebnisse auf Peer-Ebene.

Abbildung 2: Umsetzung und Funktion der didaktischen Elemente

4. Punktekonzept und Selbststeuerung

Basierend auf Prinzipien der *Gamification* (McGonigal, 2011; Sailer, 2016) werden feste Punktzahlen für bestimmte Teilleistungen vergeben; individuell müssen 80 Punkte für den erfolgreichen Abschluss des Seminars erzielt werden. Indem die Studierenden stetig über ihren Leistungsfortschritt informiert werden und ihre eigenen Lernleistungen auf Basis der jeweils erreichbaren Punkte planen, steigt das Ausmaß der Verantwortung für den eigenen Lernprozess.

Die Ausgestaltung des eigenen Lernprozesses ist dabei gänzlich den Studierenden überlassen. Neben zwei Pflichtaufgaben (Gruppenportrait und Online-Fragebogen) muss jedoch aus jedem der fünf Themenbereiche mindestens eine Aufgabe bearbeitet werden; Kommentare/Feedback zählen nicht hierzu.

Die Punkte für die jeweiligen Aufgaben sind in Abbildung 3 verzeichnet. Für ein Feedback zu Mindmap und Visual Facilitating erhält man je 3 Punkte, bei anderen, umfangreicheren Aufgaben erhält man 6 Punkte.

5. Feedbackprozess und Peer-To-Peer-E-Coaching

Den Kern der Auseinandersetzung mit den Vorlesungsinhalten bildet der (formative) Feedback- und Diskussionsprozess, in dem argumentativ gemeinsam Wissen konstruiert wird. Dies geschieht in den Onlineforen, in denen die bearbeiteten Individual- oder Gruppenleistungen hochgeladen und so von den anderen Kursteilnehmern eingesehen werden können.

Hierbei sind die Studierenden individuell aufgerufen, die Beiträge anderer Gruppen oder anderer Studierender anhand eines *Kooperationsskripts* (Weinberger & Fischer, 2012) zu kommentieren. In diesem Peer-Feedback soll

(a) kritisch auf den Fragenimpuls der Autoren eingegangen werden,

(b) ein ausführliches Feedback bezüglich Sprache, Theoriebezug, Originalität sowie Praxisbezug gegeben werden, und schließlich noch

(c) ein Hinweis zur Verbesserung enthalten sein.

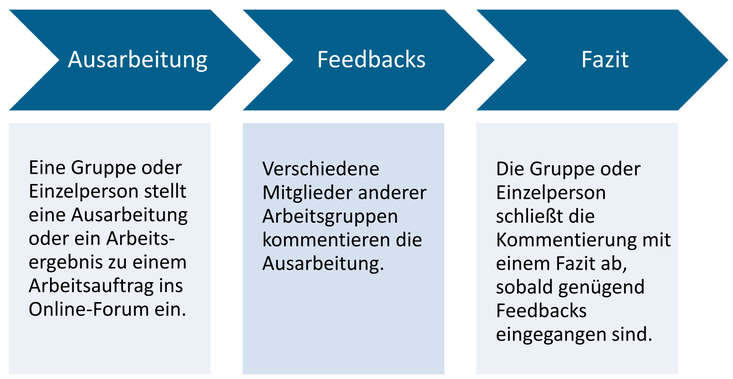

Abbildung 4: Feedbackprozess

Alle Feedback-Empfänger müssen wiederum selbst auf die erhaltenen Rückmeldungen in Form eines Fazits antworten, um den Feedbackprozess abzuschließen. Dadurch erhalten auch die Feedbackgeber eine Rückmeldung über die Nützlichkeit ihrer Einschätzungen (Abbildung 4).

Kontakt:
Dr. Michael Schön
TU Kaiserslautern | Fachgebiet Pädagogik
Erwin-Schrödinger-Str. 57 | 67663 Kaiserslautern
E-Mail: michael.schoen@sowi.uni-kl.de

Literatur
Arnold, R. (2012). *Wie man lehrt, ohne zu belehren. 29 Regeln für die kluge Lehre. Das LENA-Modell.* Heidelberg: Carl-Auer.
Arnold, R., Bogner, C. & Prescher, T. (2014). Peer-E-Coaching. In H. Geißler & M. Helm (Hrsg.), *E-Coaching und Online-Beratung. Formate, Konzepte, Diskussionen* (S. 277–297). Wiesbaden: Springer VS.
McGonigal, J. (2011). *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world.* New York, NY: The Penguin Press.
Sailer, M. (2016). *Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung.* Wiesbaden: Springer.
Weinberger, A. & Fischer, F. (2012). Computerunterstützte Kooperationsskripts. In J. Haake, G. Schwabe & M. Wessner (Hrsg.), *CSCL-Kompendium 2.0* (2. Aufl., S. 234–239). München: Oldenbourg.