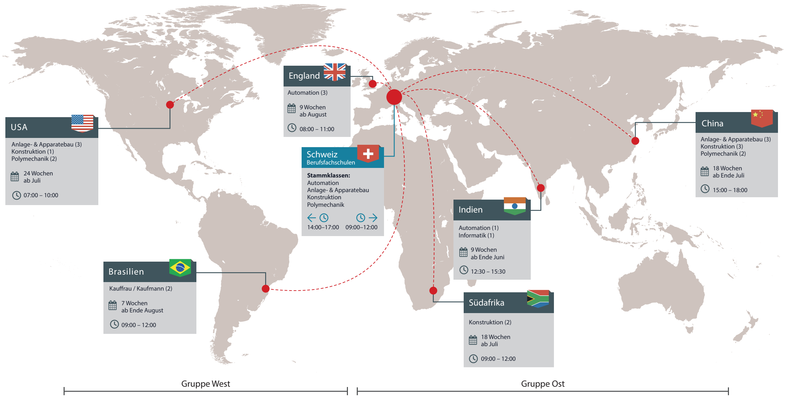
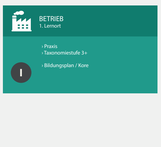
ClassUnlimited 2.0

– Das grösste Klassenzimmer der Welt –

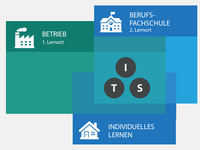


DUALES BILDUNGSSYSTEM

klassisch



ClassUnlimited



LERNKULTUR

ROLLEN

TEACHER (Lehrperson)
- Durchführung des Unterrichts gemäss Bildungsplan
- Beurteilung der Leistung der Lernenden

INSTRUCTOR (Berufsbildner)
- Einsatzplanung für die Lernenden
- Fördern, Beraten und Qualifizieren des Lernenden

STUDENT (Lernender)
- Ausführen Arbeitsauftrage Betrieb
- Ausführen Lernenheiten Berufsschule
- Hausaufgaben + Individuelles Lernen
- Führen eines Journals

LERNKULTUR

ROLLEN

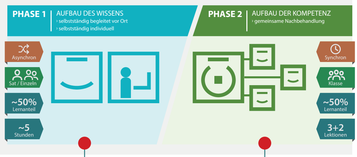
TEACHER (Lehrperson)
- Durchführung des Unterrichts gemäss Bildungsplan
- Leistungsbeurteilung der Lernenden
- Führen des Learning Management Systems (LMS)
- Produktion digitaler Lerninhalte

INSTRUCTOR (Berufsbildner)
- Einsatzplanung des Lernenden
- Fördern, Beraten und Qualifizieren des Lernenden
- Betreuung / persönlicher Ansprechpartner vor Ort
- Begleitung individuelle Lernenheiten vor Ort
- Begleitung «Portfolio»

STUDENT (Lernender)
- Ausführen Arbeitsauftrage Betrieb
- Ausführen Lernenheiten Berufsschule
- Individuelles Lernen + Wissensaufbau
- Führen des «Portfolios»

KLASSISCHER UNTERRICHT

INVERTED CLASSROOM



PHASE 1 AUFBAU DES WISSEN

1.1 WISSENSVERMITTLUNG

Selbstständige (begleitete) Erarbeitung des Basiswissens

Asynchron

Web based Learning · Tutorials · eBooks

1.2 WISSENSVERARBEITUNG

Selbstständige (begleitete) Sicherung des vermittelten Wissens

Asynchron

Fallbeispiele · eAssessments

PHASE 2 AUFBAU DER KOMPETENZ

2.1 WISSENSTRANSFER

Lösungen entwickeln

Asynchron · Synchron

Planspiele · eigene Projekte · On the Job Lernen

2.2 KOMPETENZENTWICKLUNG

Anwendung des Wissens im eigenen Arbeitsbereich

Synchron

Erfahrungs-austausch · Realeinsatz

SYSTEM

ClassUnlimited bezeichnet ein dezentrales Modell eines Klassenunterrichts. Dabei werden verschiedene Gruppen in Aussendestinationen (Satellit) mittels multimedialen Systemen in eine lokale Stammklasse (Hub) eingebunden. In dieser sitzen die Lernenden (S) zusammen mit ihrer Lehrperson (T) in einer Lernarena und beide nehmen gleichzeitig am selben Unterricht teil. Dabei ist es egal, ob die Lernenden physisch vor Ort sind oder über ein Videokonferenzsystem dazugeschaltet werden. Für die pädagogische, organisatorische und technische Unterstützung in den Satelliten wird jede Aussendestination durch einen Berufsbildner (I) begleitet.

Lernkultur
Das Internet stellt nicht nur einen individuellen Denkraum, sondern auch einen sozialen Handlungsraum dar, in dem sowohl individuelles Lernen auf eigenen Wegen wie auch kooperativer Dialog und Austausch möglich sind. Zusätzlich zur Individualisierung von Lern- und Denkwegen ermöglichen Netzwerke, unabhängig von Zeit und Raum mit Mitlernenden und Lehrpersonen zu kommunizieren.

Insgesamt erweitern die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) das didaktische Gesichtsfeld, indem sie zu erweiterten Formen von Lernaktivitäten und Lernsteuerung, Kommunikation und Kooperation sowie von Lernunterstützung und Lernberatung führen. Damit ermöglichen die neuen Medien ein neues Verständnis von Lernkultur, welche das Lernen und den Unterricht auch über Kontinente hinweg ermöglicht.

Inverted Classroom
Inverted Classroom bezeichnet ein Blended-Learning Konzept, welches die Vorteile von Präsenzveranstaltung und E-Learning kombiniert. Die klassische Form des Unterrichts besteht aus lehrergelenkten Phasen in der Schule und darauf aufbauenden Übungen zu Hause. Im Unterricht des Inverted Classroom erstellen die Lehrpersonen der Berufsfachschule (T) Material für die Lernenden (S), welches selbstständig und begleitet durch die Berufsbildner (I) gelernt wird. Diese Phase kann auch asynchron zur Stammklasse erfolgen und dient dem Aufbau des Wissens. Die Verlagerung der Lehrsequenzen führt zu mehr Unterrichtszeit in der synchronen Phase, in der die Lernenden durch die Lehrperson gecoacht werden können.

Verantwortlichkeiten:

T Teacher (Lehrperson)

I Instructor (Berufsbildner)

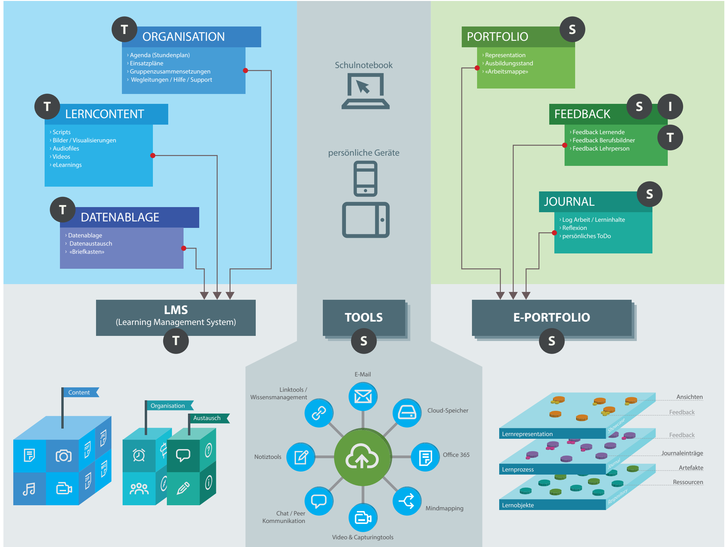
S Student (Lernende)

LERNPROZESS

Damit optimale Voraussetzungen für jede Phase des Lernprozesses geschaffen werden können, sind die vier spezifischen Phasen des Lernprozesses als Basis für den Ermöglichungsrahmen konzipiert worden. So wird sichergestellt, dass der für die Kompetenzentwicklung zwingend notwendige Wissensaufbau und die Qualifizierung vorgängig erfolgten.

Die Lernenden erhalten in diesem Konzept die Möglichkeit, die erforderlichen Wissens- und Qualifikationsziele eher selbstgeleitet zu erreichen. Die Phase des Transfers und der Kompetenzentwicklung wird in Kollaboration und mit Problemlösungen aus der Praxis erweitert.

LERNINHALT | LERNPROZESS



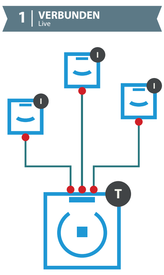
WERKZEUGE

Learning Management System
Das Learning Management System (LMS) ist eine webbasierte Lern-Plattform, welche über eine gestaltete Oberfläche die Administration von Lerngruppen, das Organisieren und Verwalten von Lerninhalten (Content), den gegenseitigen Austausch von Daten und das Anbieten von Übungen ermöglicht. In den asynchronen Lernphasen übernimmt das LMS wichtige Funktionen zur Begleitung und Organisation des selbstgeleiteten Lernens und ermöglicht zudem die wichtige Aufgabe der Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrpersonen. Das LMS wird zusätzlich zur Durchführung von formativen und summativen Assessments verwendet, um mit diesen z.B. die Qualifizierung der Wissensvermittlung abzuschliessen.

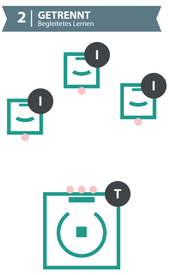
E-Portfolio
Das E-Portfolio ist eine elektronische Arbeitsmappe, die es dem Lernenden erlaubt, sogenannte Artefakte, die aus verschiedenen Medientypen (Audio, Video, Grafik, Text) bestehen, zu sammeln, zu organisieren und zu präsentieren. Somit enthalten die Portfolios Arbeiten, Gedanken und Meinungen, welche die Lernenden für präsentabel halten. Das eigene Können wird über ausgewählte Leistungsprodukte in einer Art Lernjournal dargestellt. Durch die Rückschau denken die Lernenden über ihre Lernerfolge, -wege, -probleme und -ziele nach. Durch eine regelmässige Zwischenbilanz wird der weitere Weg gegebenenfalls adaptiert. Durch das zielgerichtete Sammeln entsteht eine chronologische Abfolge von Überlegungen, Arbeiten oder Ansichten. Sie gestatten dem Lernenden und dem Beteuer, die Lernprodukte und den Lernprozess gemeinsam in den Blick zu nehmen und zu beurteilen. Das Portfolio kann als ergänzende Methode zur Leistungsbeurteilung verstanden werden, da eben auch der Wissenstransfer und Kompetenzen ersichtlich werden.

Tools
Die Lehrpersonen und speziell die Lerner können individuell Tools zur Unterstützung des Lernprozesses nutzen und sich so ihre eigene Lernumgebung (Personal Learning Environment) gestalten. Die Vorstrukturierung und Einbindung der Tools auf der Lernplattform ist als ein Ergänzungsangebot zu verstehen. In welchem Masse die Lerner dieses Angebot nutzen bzw. auf die eigenen Bedürfnisse anpassen, ist ihnen freigestellt. Mit zunehmender Medienkompetenz können die Lernenden auch eigene Tools zur Anwendung bringen.

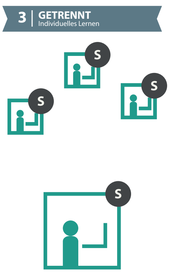
1 VERBUNDEN
Live



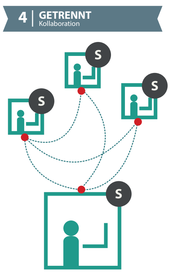
2 GETRENNT
Begleitetes Lernen



3 GETRENNT
Individuelles Lernen



4 GETRENNT
Kollaboration



SZENARIEN

Die Stammklasse befindet sich in einer Lernarena (Hub), in welche durch neuzeitliche Videokonferenztechnik die Aktivitäten in die Satelliten übertragen werden können. Es werden für das Konzept «ClassUnlimited» vier grundlegende Szenarien unterschieden.

Im Szenario 1 ist der Hub mit allen Satelliten im «Live-Modus» und die Lernenden folgen dem Input der Lehrperson oder stehen gegenseitig im Dialog. Im Szenario 2 gibt es keine Verbindung von Hub und Satellit. Die Lernenden in den Satelliten werden von den Berufsbildnern begleitet und gecoacht, während im Hub die Lehrperson den Lead übernimmt. Im Szenario 3 befinden sich die Lernenden nicht vor Ort und es wird individuell, asynchron und ohne Begleitung gelernt. Im Szenario 4 sind die Lernenden über das LMS oder die Web-Tools vernetzt und arbeiten teils zeitgleich an gemeinsamen Aufgaben.

BÜHLER
BZWU
Kanton St.Gallen
Gewerbliches Berufs- und
Weiterbildungszentrum St.Gallen
PH SG
Pädagogische Hochschule
St.Gallen