

Welche Perspektive darf es sein?

Ein Projekt an der PH FHNW untersucht, welche spezifischen Potenziale aus unterschiedlichen Perspektiven aufgezeichnete Unterrichtsvideos für die Lehrpersonenbildung haben.

Um diese Frage zu beantworten, betrachteten 51 angehende und erfahrene Lehrpersonen in drei aufeinanderfolgenden Wochen je einen Ausschnitt aus einem Unterrichtsvideo. Zweimal war der Unterricht mit einer statischen Kamera hinten oder vorne im Klassenraum gefilmt, das dritte Mal mittels Eye-Tracking-Brille, sodass die Blickbewegungen der unterrichtenden Lehrperson zu sehen waren. Nach jedem Videosprachen die Teilnehmenden in Interviews über ihre Eindrücke.

Als Vorteile der statischen Perspektiven beschrieben sie das ruhige Bild, die gute Übersicht, die leichte Orientierung, die Möglichkeit, den Betrachtungsfokus selbst zu wählen,

und die Möglichkeit, zu beobachten, was sich hinter dem Rücken der Lehrperson abspielt. Als nachteilig nannten sie die Distanz zum Geschehen und dass Details von Interaktionen und Handlungen häufig kaum wahrnehmbar waren.

Bei der Eye-Tracking-Perspektive wurden die hohe Immersivität und die Nähe zum Geschehen geschätzt. Ferner wurde erkennbar, wie vieles eine Lehrperson gleichzeitig im Blick hat und wo sie hinsieht. Letzteres löste Denkanstöße aus wie: Warum schaut die Lehrperson dorthin? Wo würde ich hinsehen? Andererseits wurde das Bild als unruhig und die schnellen Bildwechsel als unangenehm beschrieben. Die Orientierung



Foto: Pixabay.com

Mittels Eye-Tracking wurde sichtbar, wohin die Lehrpersonen blicken.

fiel schwer, der Blickwinkel wurde als eng erlebt und der vorgegebene Blickfokus bemängelt.

Basierend auf diesen Erkenntnissen werden Video-Lernaufgaben für die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen entwickelt.

SARA MAHLER, KERSTIN BÄUERLEIN
Institut Sekundarstufe I und II, PH FHNW

Digitale Themen in der Lernwerkstatt SPIEL

Die Lernwerkstatt SPIEL wendet sich verstärkt digitalen Themen zu.

Die Lernwerkstatt SPIEL, im Campus Brugg-Windisch, hat sich schon länger mit dem Digitalen beschäftigt. Spielkonsolen und digitale Figuren sind fester Bestandteil der Lernwerkstatt und in Seminaren werden Chancen und Gefahren von Games, Apps und Tablets thematisiert.

In Zukunft wird ein noch verstärkter Fokus auf Themen des Umgangs mit dem Digitalen sowie der Verbindung von digitalem und analogem Denken und Handeln gelegt. Dafür arbeitet die Lernwerkstatt SPIEL neu mit Digikult als Praxispartner zusammen, der einen prägnanten Zugang zu digitaler Bildung für Primarschulkinder vermittelt, der komplett ohne digitale Geräte auskommt und stattdessen auf haptische Materialien setzt. Gemeinsam mit Studierenden werden nun in einem Service Learning Seminar entsprechende umsetzbare Konzepte auch für die Kindergartenstufe entwickelt. Damit verbunden wird die

Lernwerkstatt ihr Angebot vor Ort Schritt für Schritt um Materialien von Digikult und von Studierenden erweitern, die diese Schnittstellen thematisieren. Diese werden in Öffnungszeiten der Lernwerkstatt SPIEL dann auch für Gäste zugänglich. Ausserdem verstärkt sie ihr digitales Engagement durch das Einbinden vielfältiger Ressourcen auf der Website und durch zukünftige virtuelle und hybride Escape Rooms, die einen spielerischen Zugang zu ihren Themen eröffnen.

<https://www.lernwerkstatt-spiel.ch/links/>

MARK WEISSHAUPT
MICHAEL MITTAG
Lernwerkstatt SPIEL, PH FHNW