

Verzahnung von Präsenzunterricht und Lernen auf Distanz

Ein Leitfaden für Lehrer*innen,
um ortsungebundenes und asynchrones
Lernen zu fördern.

*“Die **Zukunft** gehört denen,
die an die Wahrhaftigkeit ihrer
Träume glauben.”*

- Eleanor Roosevelt

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

2. Die Vision

3. Beispiele aus der Praxis

3.1 Input vermitteln

3.2 Lernmaterial und asynchrones Lernen

3.3 Den Überblick behalten

3.4 Ortsunabhängigkeit

4. Was wird benötigt?

4.1 Hardware

4.2 Software

5. Erste Schritte

5.1 Schulleitung / Kollegium begeistern

5.2 Lernplattform finden / etablieren

5.3 Elternarbeit

5.4 Verzahnung Präsenzunterricht & Lernen auf Distanz

5.5 Asynchrones Lernen fördern

5.6 Auf dem Weg zur Projektorientierung

5.7 Überarbeitung des Schulcurriculums

6. Auf einen Blick: Ablaufdiagramm

7. Impressum

1. Einleitung

Dieser Leitfaden soll dich und dein Kollegium dabei unterstützen, den Präsenzunterricht besser mit dem Lernen auf Distanz zu verzahnen und dabei das ortsgebundenen Lernen aufzulösen, um asynchrones Lernen zu fördern.

Mit diesem Leitfaden könnt ihr die ersten Schritte gehen oder vielleicht auch die nächsten Schritte in diese Richtung planen.

Bevor wir auf den nächsten Seiten ins Detail gehen, Fragen stellen und beantworten, Tipps geben und Beispiele aus der Praxis einbringen, wollen wir uns kurz vorstellen.

Wir - ein Team aus Lehrer*innen, Schüler*innen, Eltern und IT-Experten - kommen aus den verschiedensten Teilen Deutschlands und haben uns im Rahmen des #wirfürschule Hackathons als buntes Team zusammengefunden. Alles begann am 8.Juni 2020 mit einer Videokonferenz: Wir haben uns vorgestellt, erzählt wie wir gerade lernen bzw. arbeiten, was gut bzw. schlecht läuft und uns dann gefragt, was in Schule verbessert werden sollte.

Nach dem ersten Austausch war schnell klar: es gibt viele Dinge, die wir in Schule verbessern möchten, aber Schulen brauchen oft auch erstmal einen Anfang - eine Art Anleitung, wie sie ortsgebundenes Lernen auflösen können und damit asynchrones Lernen fördern können. Und so entstand die Idee, einen Leitfaden zu schreiben.

Nach intensivem Brainstorming über unsere Visionen und Wünsche fingen wir an, konkreter zu werden und unsere Ideen für euch aufzuschreiben - und nun haltet ihr unseren Leitfaden in der Hand!

Viel Freude beim Lesen, Lernen und Ausprobieren wünschen

Anouk, Daniel, Franziska, Konrad, Lisa, Lykka, Mia, Michaela, Steffen, Sarah und Selma!

2. Die Vision

WO du willst. WANN du willst. WIE du willst.

... orientiert an diesem simplen Motto haben wir unsere Vision ausformuliert. Wie stellen wir uns Lernen vor, welche Rolle haben die Schüler*innen dabei, welche Rolle spielen Lehrer*innen und die Eltern und wie sollte Schule sich (um)gestalten.

Lernen

- ist von überall aus zu jeder Zeit möglich.
- findet projektorientiert statt.
- findet fächerübergreifend statt.
- knüpft an die Lebenswelt der Schüler*innen an.
- ist kompetenzorientiert.

Die Schüler*innen

- gestalten sich ihren Lernprozess selbst (Stichwort: selbstgesteuertes Lernen).
- können ihr Projekt gestalten, indem sie mehrere Fächer mit einbeziehen (Stichwort: fächerübergreifendes Lernen.)
- können auf eine Vielzahl von Materialien, Medien und Tools zugreifen (analog & digital), um ihr Lernen zu gestalten.
- legen das Medium (Arbeitsblatt, Buch, Zeitschrift, Internet, Podcast, etc.), mit dem sie arbeiten, selbst fest.
- entscheiden, auf welche Art sie ihr Ergebnis festhalten und präsentieren (Poster, Text, Präsentation, Video, etc.)
- arbeiten in unterschiedlichen Sozialformen (Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Partner*innenarbeit).

Die Lehrer*innen

- bieten Lernarrangements, aus denen sich die Schüler*innen bedienen können.
- agieren nicht allein, sondern in Teams.
- nehmen je nach Situation die Rolle des Instruktors, des Moderators oder des Beraters ein.
- werden zu primären Lernberater*innen, d.h. sie helfen dort, wo es nötig ist.
- begleiten den Lernprozess und unterstützen durch Sprechstunden und Feedback oder Input (wenn Schüler*innen das wünschen).
- erarbeiten Kompetenzraster zur Übersicht über den zu bestreitenden Lerninhalt.
- bewerten die Schüler*innen prozessorientiert und individuell.
- sorgen für eine positive Fehlerkultur.

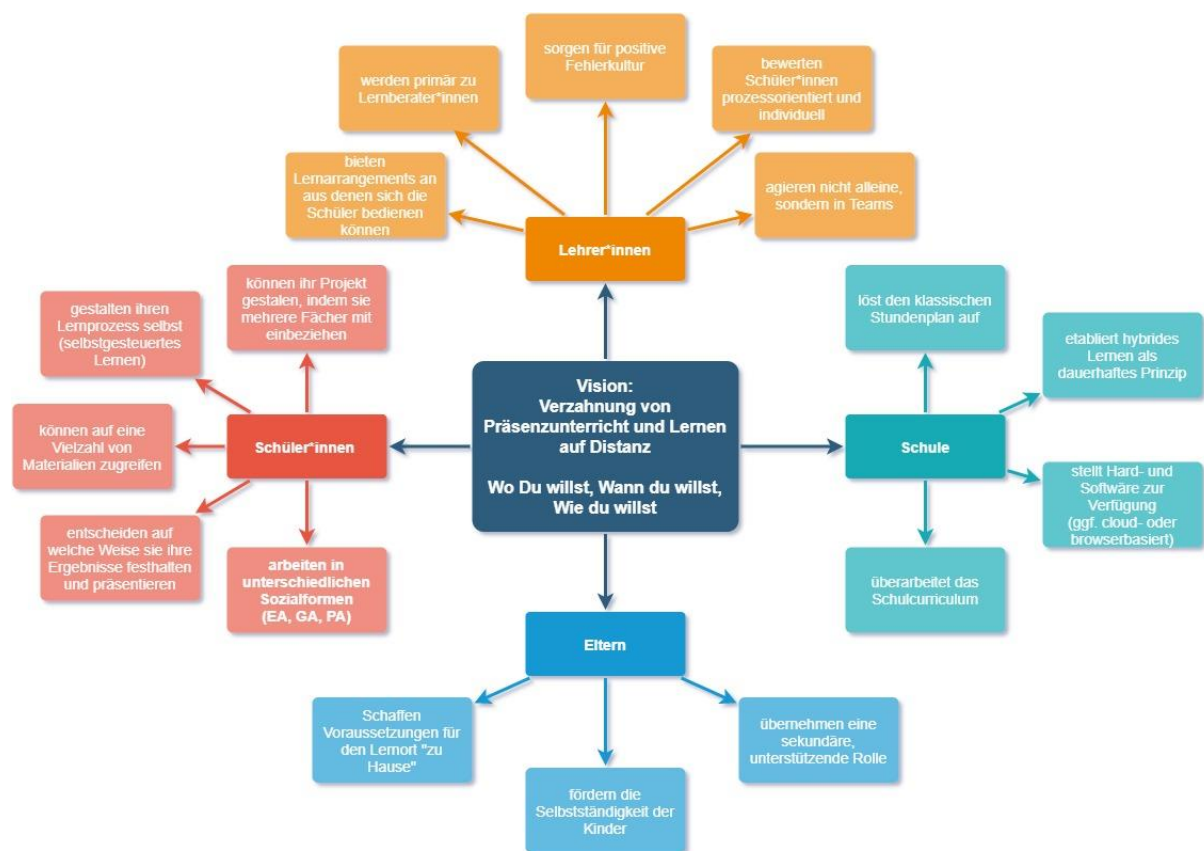
Die Eltern

- schaffen die Voraussetzung für den Lernort "zu Hause".
- fördern die Selbständigkeit ihrer Kinder.
- übernehmen eine sekundäre, unterstützende Rolle.
- Können als Experten eigene Kompetenzen in die Projekte einbringen.

Die Schule

- löst den klassischen Stundenplan auf.
- gestaltet einen zeitlichen Rahmen, der es den Schüler*innen ermöglicht, zu lernen.

- etabliert hybrides Lernen als dauerhaftes Prinzip.
- stellt in Kooperation mit dem Schulträger Hardware zur Verfügung, mit der Schüler*innen und Lehrer*innen arbeiten können.
- arbeitet mit Software, die analoges Lernen mit digitalem Lernen verknüpft.
- greift auf cloud- und browserbasierte Anwendungen für ortsungebundenes Lernen zu.
- überarbeitet das Schulcurriculum, um neue Lernwege und Projekte fest zu etablieren.
- ermöglicht klassen- und kursunabhängige Lernarrangements, in denen sich neue Gruppen finden und mehrere Lehrer*innen oder Expert*innen gleichzeitig Ansprechpartner sein können.



3. Praxisbeispiele

3.1 Input vermitteln

Auch asynchrones, selbstgesteuertes und ortsungebundenes Lernen braucht Input. Hier gibt es verschiedene Lösungen. Welche Lösung die beste ist, sollte jedes Kollegium, bzw. jede Lehrkraft, gemessen an den örtlichen Gegebenheiten, selbst festlegen.

Wir möchten hier ein paar Möglichkeiten nennen:

- Der „klassische“ Input: Darunter versteht man Unterrichtsstunden, in denen neue Themen eingeführt werden. Ein solcher Input ist sowohl im realen Klassenzimmer möglich als auch im digitalen Klassenzimmer, z.B. durch eine Videokonferenz. [Das könnte so aussehen, dass die Lehrperson einzelne Lernende zu einer Videokonferenz einlädt, sie dann ihren Bildschirm mit den Lernenden teilt und beispielsweise durch eine kurze Präsentation das neue Thema den Schüler*innen zugänglich macht.]
- Erklärvideos: Ein Input kann auch durch Videos erfolgen, entweder Videos, die von der Lehrkraft selbst aufgezeichnet wurden oder Videos von gängigen Plattformen, die den Schüler*innen zur Verfügung gestellt werden.
- “Flipped Classroom”: Hierbei stellt der Lehrer einen Screencast zur Verfügung, welchen die Schüler*innen zeitlich und ortsunabhängig ansehen können. Hierdurch eröffnen sich neue Ressourcen im eigentlichen (analogen) Unterricht.
- Rechercheauftrag: Auch wäre es denkbar, den Schüler*innen statt einem Input einen Rechercheauftrag zum neuen Thema zu geben. Sie sollen dann im Internet, in Büchern, oder anderen Medien selbstständig nach Informationen zum Thema suchen. Dabei kann es sein, dass Schüler*innen ihre Schwerpunkte unterschiedlich legen. Im projektorientierten lernen ist das aber meist kein Problem.

3.2 Lernmaterial

Wie schaffe ich es, meinen Schüler*innen die Möglichkeit zu geben, asynchron, also in ihrem eigenen Tempo, lernen zu können?

Damit jede*r Schüler*in im eigenen Tempo lernen kann, braucht man gutes Lernmaterial. Dieses sollte:

- ***selbsterklärend sein***
Das Lernmaterial kann beispielsweise aus klassische Arbeitsblättern oder Rechercheaufträgen bestehen. Durch Infotexte oder Links zu Lernvideos auf Plattformen wie YouTube oder PlanetWissen kann das Material ergänzt werden.
- ***auf verschiedenen Leistungsniveaus vorhanden sein***
Das Lernmaterial sollte auf verschiedenen Leistungsniveaus angepasst sein, da nicht alle Schüler*innen in allen Fächern gleich stark sind.
Ihr Lernniveau sollten die Schüler*innen selbst wählen. Bei Bedarf kann die Lehrperson jedoch beratend zur Seite stehen und zu einem anderen Schwierigkeitsgrad raten.
Die Lernniveaus können zum Beispiel mit Sternchen markiert werden, also beispielsweise *(einfach) ** (mittel) und *** (schwer). Alternativ kann man auch

einfach drei Symbole nehmen wie auf diesem Beispiel zu sehen: (Hier: Spirale, Apfel und Blume)



Es sollte dabei kein Lernniveau abwertend behandelt werden. Außerdem sollte es möglich sein, dass ein*e Schüler*in in Fach X (beispielsweise in Mathe) sehr stark ist und daher die schwierigsten Aufgaben bekommt, während er*sie in Fach Y (beispielsweise Deutsch) nicht so stark ist und daher Aufgaben aus dem einfachen bis mittleren Bereich bekommt.

- **übersichtlich strukturiert sein**

Das Lernmaterial sollte gut strukturiert sein, damit alle Schüler*innen mit dem Lernmaterial zurechtkommen ohne, dass viel erklärt werden muss. Eine Möglichkeit wäre, das Lernmaterial in Boxen (analog) zu sortieren. In den Boxen ist dann das Lernmaterial aller Lernniveaus eines Faches zu einem Thema gesammelt. Alternativ wäre auch eine Sortierung in (Büro-)Ordern möglich.

Solche Lernboxen/ Themenordner können natürlich auch digital erstellt und den Schülern für das Lernen auf Distanz zur Verfügung gestellt werden (siehe 3.4).



- ***für alle zugänglich sein***

Auch Schüler*innen, die in irgendeiner Weise eingeschränkt sind, sollten das Material ohne Probleme nutzen können. Dies ist bei Lernenden mit Sehschwäche beispielsweise durch eine Audiounterstützung möglich oder bei sprachlichen Problemen durch einen Plastischen Reader.

3.3 Den Überblick behalten

Damit Sie als Lehrkraft den Überblick behalten brauchen Sie eine gute Struktur. Dabei kann folgendes helfen:

- ***Logbuch/ Lerntagebuch***

Für alle Beteiligten ist es einfacher den Überblick zu behalten, wenn der*die Schüler*in ein Lerntagebuch führt. Darin wird aufgeschrieben, woran der*die Schüler*in arbeiten möchte. Dies kann in Form der Setzung sogenannter SMARTen (SMART = Spezifisch, Messbar, Ausführbar, Relevant, Terminiert) Ziele erfolgen. Diese werden zu Beginn jeder Unterrichtseinheit (also Doppel- oder Einzelstunde) gesetzt.

Beispiel: Am Ende der 3. Stunde kenne ich die drei Aggregatzustände von Wasser und kann den Prozess des Phasenwechsels beschreiben und benennen.

Am Ende der Stunde sollten die gesetzten Ziele reflektiert werden. Dabei schreiben die Schüler*innen auf, ob sie ihr Ziel erreicht/ nicht erreicht haben und warum.

Beispiel: Ich habe mein Ziel erreicht und weiß jetzt, wie der Phasenwechsel bei Wasser funktioniert, da ich konzentriert gearbeitet habe.

2. Beispiel: Ich habe mein Ziel nicht erreicht, da ich mich häufig ablenken lassen habe.

Am Anfang sollte die Klasse die SMARTe Zielsetzung üben. Dies könnte so gestaltet werden, dass immer wenn, am Anfang der Stunde, Ziele gesetzt und ,am Ende der Stunde, Reflektiert werden 2 bis 3 Schüler*innen ihre Ziele (und Reflektionen) vorlesen. Die Mitschüler*innen können sich dann melden und sagen ob das Ziel SMART war oder nicht und warum.

Wenn die Klasse sicher in der SMARTen Zielsetzung ist muss nicht immer jemand vorlesen. Jedoch sollte ab und zu ein Ziel vorgelesen werden, damit die wichtigen Punkte nicht in Vergessenheit geraten.

- ***Wöchentliche Kurzberichte (sogenannte „StandUps“)***

Damit Lehrkräfte und Mitschüler*innen wissen, wer wo steht, ist es empfehlenswert, möglichst wöchentlich, sogenannte „StandUps“ zu machen. In diesen stellen die Schüler*innen ihren Fortschritt/ Standpunkt vor.

Eine Hilfestellung könnten folgende sechs Fragen sein:

1. Was ist mein/unser Ziel?
2. Wo bin/sind ich/wir gerade?
3. Was kann ich/können wir zeigen? (Etwas kleines zeigen: besonders schönes Arbeitsblatt, Recherche, Ergebnis...)
4. Was klappt schon richtig gut?
5. Wo brauche/n Ich/wir Hilfe? (Frage an Klasse: wer kann helfen?)
6. Was kommt als Nächstes?

Nach jedem Kurzvortrag anhand dieser Fragen sollte kurz Zeit für ein Feedback seitens der Klasse sein. Dabei kann zum Beispiel Hilfe angeboten oder nachgefragt werden, wenn etwas nicht verstanden wurde. Als Zeitfenster haben sich etwa zwei Minuten zum Vortragen plus drei Minuten für Feedback etabliert. Insgesamt also ca. fünf Minuten pro Gruppe.

Auch StandUps können Ortsungebunden stattfinden. Dazu eignet sich beispielsweise eine Videokonferenz. (Mehr siehe 3.4.)

- ***Feedbackgespräche***

Nach Abschluss einer Box können Schüler*innen mit Ihnen Kontakt aufnehmen und ein Feedbackgespräch vereinbaren. In dem Feedbackgespräch können Sie die Schüler*innen nach dem Inhalt der Lernbox abfragen und sich die Hefter/Materialien angucken. Dabei bleibt aber auch Raum für Fragen von Seiten der Schüler*innen.

Feedbackgespräche können natürlich auch jederzeit digital über eine Videokonferenz oder ein Telefonat stattfinden.

3.4 Ortsunabhängigkeit

Um die Ortsunabhängigkeit beim Lernen zu ermöglichen kann man den Inhalt der Lernboxen zum Beispiel in eine Cloud laden und alle Schüler*innen können darauf zugreifen. Außerdem können alle Gespräche über Videokonferenzen oder Telefonate durchgeführt werden.

4. Was wird benötigt?

4.1 Hardware

Um gut asynchron Lernen zu können, ist es vorteilhaft, handelsübliche Arbeitsgeräte (Computer, Laptop oder Tablet) zu haben. Das Smartphone reicht (vorerst) aber auch aus. Das verwendete Gerät (bei Ihnen und Ihren Schüler*innen) sollte in der Lage sein, sich mit dem Internet zu verbinden. Dies funktioniert sowohl über WLAN / WIFI als auch über einen LAN / Kabel-Anschluss.

Mit Hilfe eines Mikrofons und einer Kamera findet die Kommunikation zwischen Lehrer*innen und Schüler*innen statt.

Optimal ist, wenn das gesamte Kollegium mit entsprechender Hardware ausgestattet wird. Im Idealfall erhält jeder Lehrer ein Notebook, ggf. mit zusätzlichem zweitem Monitor. Ein Headset könnte helfen, Rückkopplungen bei Videokonferenzen zu vermeiden. Eine Dokumentenkamera könnte zusätzlich verwendet werden, damit Buchseiten oder Versuchsanordnungen in den virtuellen oder realen Klassenraum übertragen werden können. Zusätzlich sollte den Lehrer*innen ein gleichartiges Gerät, wie es die Schüler*innen haben, bereitgestellt werden. So kann kontrolliert werden, welches Bild den Schülern übertragen wird und ob die Aufträge oder Aufgaben auch mit deren Ausstattung durchgeführt werden können.

Das Fabrikat ist zweitrangig, d.h. Apple-Systeme sind genauso denkbar wie Windows-Systeme oder Android. Sicherlich wäre es hilfreich, einen gleichen Hardware-Standard vorzugeben, ist aber kein Muss. Wichtig wäre es, sich auf eine Software zu einigen (siehe 4.2).

4.2 Software

Zur Durchführung von nachhaltigem Unterricht benötigen Lehrer*innen eine Lernplattform für den asynchronen Teil des Unterrichts, z.B. die zu erledigenden Hausaufgaben.

Der Klassiker ist Moodle als OpenSource-Produkt oder entsprechende Komponenten von Teams als dem proprietären Produkt von Microsoft.

Zur Verzahnung von Präsenz- und Fernunterricht benötigt man eine DSGVO konforme Videokonferenz-Plattform. Als OpenSource Produkt kommt BigBlueButton oder Jitsi in Frage. Proprietäre Produkte wie Zoom, alfaview oder die entsprechenden Komponenten von Teams sind genauso denkbar (siehe unten).

Wichtig ist, dass sich das Lehrerkollegium auf eine Plattform einigt, damit die Unterstützung und die Fortbildung nach einem Standard erfolgt.

Durch die an der Schule gewählte Hardware ist das Betriebssystem vorausgewählt: Windows von Microsoft oder OS von Apple, LINUX wäre auch noch eine Option.

Neben Lernplattform und Videokonferenz benötigen Lehrer noch eine Office-Software für Texte, Präsentationen, Listen usw., z.B. OpenOffice oder Office 365 bzw. Microsoft 365 mit Teams

Gleichgültig welche Kombination gewählt wird: Es muss klare Vorschriften zur Beschaffung geben. Das geschieht dadurch, dass der Schulträger eine Kombination aus Hard- und Software in Absprache mit der Schulleitung beschafft und nach der Bereitstellung auch für eine Grundeinweisung der Lehrerschaft sorgt, um Investitionsruinen zu vermeiden

Eine Auswahl an möglichen Tools finden Sie hier:

4.2.1 Zur Kommunikation

- a. Zoom: www.zoom.us

Diese US-amerikanische Software ermöglicht ausschließlich Videokonferenzen. Über die Bildschirmteilung können Sie Unterrichtsmaterialien Ihres PCs/ Laptops teilen.

Die Kommunikation findet per Audio, Video und Textchat statt. Materialien können händisch per Chat gesendet werden.

- b. Big Blue Button
- c. Jitsi
- d. Webex
- e. alfaview
- f. Adobe

g. Skype

4.2.2 Zur Kollaboration

- a. Padlet
- b. ZumPad
- c. Mentimeter
- d. Oncoo
- e. Cryptpad
- f. Answergarden
- g. Flinga
- h. Concept Board
- i. Seesaw

4.2.3 Systeme (mit integrierten Cloudlösungen)

a. Moodle

Moodle ist ein Software-Paket, um Internet basierte Kurse zu entwickeln und durchzuführen. Es ist ein globales Softwareentwicklungsprojekt, das einen konstruktivistischen Lehr- und Lernansatz unterstützt. Moodle ist eine frei verfügbare Open Source Software (unter der GNU Public License).¹

b. itslearning

itslearning ist eine kommerzielle, webbasierte Lern- und Communityplattform zunächst mit einem Nutzerkreis vor allem in den skandinavischen Ländern wie Norwegen und Schweden. Die Plattform ist auf die Unterstützung von Lern- und Kommunikationsprozessen in Schulen und Hochschulen ausgerichtet und hat eine einfach zu bedienende Oberfläche. itslearning wird als „software as a service“ angeboten – eine Variante des Cloud-Computing.²

c. HPI Schulcloud

Das Hasso-Plattner-Institut, seit 2012 mit seinen diversen Plattformen Europas Pionier für flexibles digitales Lernen, schafft mit der HPI Schul-Cloud die technischen Grundlagen dafür, dass Lehrende und Lernende allein oder in Teams komfortabel Materialien und Aufgaben erstellen, weiterentwickeln, bearbeiten und austauschen können. Die modernen digitalen Lehr- und Lerninhalte für jedes Unterrichtsfach sind ganz einfach zu nutzen – ähnlich wie Apps über Smartphones oder Tablet-PCs.

Intuitiv bedienbar, sorgt die HPI Schul-Cloud dafür, dass die Inhalte zu jeder Zeit und von jedem Ort aus abrufbar sind – unabhängig vom Endgerät und auch

¹ Quelle: https://docs.moodle.org/38/de/Was_ist_Moodle

² Quelle: <https://itslearning.com/de/>

schulübergreifend. Ganz wichtig: Im digitalen Lernraum der HPI Schul-Cloud sind die personenbezogenen Daten und Materialien sicher vor unberechtigten Zugriffen!³

d. Google Classroom

Mit Google Classroom steht Bildungseinrichtungen ein Hausaufgaben-Werkzeug zur Verfügung, mit dem sich Aufgaben an Schüler und Studenten verteilen lassen. Diese können über Google Classroom auch außerhalb des Kurses zu Projekten kommunizieren. Desweiteren können Lehrer ihren Schülern "über die Schulter sehen" und helfen.

Google Classroom nutzt die Google-Dienste Gmail, Google Docs sowie Google Drive und ist mit Desktop-Rechnern über einen modernen Webbrowser sowie mit der App für Mobilgeräte nutzbar.⁴

e. Mebis (Bayern)

Zur Förderung des Einsatzes von digitalen Medien im Unterricht hat das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ etabliert. An der Umsetzung sind das Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB), die Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung (ALP) sowie das Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht GmbH (FWU) beteiligt.⁵

f. netzklasse: www.netzklasse.com

Das virtuelle Klassenzimmer wird in Deutschland gehostet und ist ohne Installation intuitiv durch Lehrer*innen und Schüler*innen zu bedienen. Über einen personalisierten Zugangslink kann jeder Lehrer ortsungebunden unterrichten. Mit Hilfe der Cloud-Bibliothek können Unterrichtsmaterialien gespeichert werden. Diese Materialien können über die digitale Tafel präsentiert werden, außerdem besteht die Möglichkeit des Zeichnens und Notierens. Die Kommunikation zwischen Lehrer*innen und Schülerinnen findet per Audio und Textchat statt. Nach dem Unterricht können sich die Schüler*innen die digitalen Mitschriften herunterladen und weiter bearbeiten. Regelmäßig werden neue Funktionen freigeschaltet.

g. Microsoft Teams: www.microsoft.com

Diese Software wird im europäischen Ausland gehostet und eignet sich für Teamarbeit. Ähnlich wie bei Zoom können Materialien und Dokumente nur händisch im Chat versandt werden und werden den Schüler*innen nicht automatisch zur Verfügung gestellt.

³ Quelle: <https://schul-cloud.org/about>

⁴ Quelle: <https://www.heise.de/download/product/google-classroom-95938>

⁵ Quelle: <https://www.mebis.bayern.de/ueber-mebis/>

5. Erste Schritte

5.1 Schulleitung / Kollegium begeistern

- Medienentwicklungsplan und die Anschaffungen aus dem DigitalPakt aktiv mitgestalten
- Die veränderte Haltung
- Gesamtkonferenz
- Pädagogischer Tag (Lehrer schulen)
- Unterstützung von Außen (Coaches)

5.2 Lernplattform finden / etablieren

- sich über die Vorschläge aus 4.2 informieren
- Try and error
- Beratung und Probieren
- Konzept erstellen und sich dann für eine entscheiden.

5.3 Elternarbeit

- Eltern müssen von Beginn an eingebunden sein. Dies beginnt bei der Auswahl und zur Verfügungstellung der Geräte und der damit verbundenen Leasing- und Finanzierungsmodelle und endet bei der Einführung der erforderlichen Software
- Die “neue” Haltung muss den Eltern transparent sein und transparent gemacht werden
- Eltern können wichtigen Input liefern
- Die Erfahrungen der Eltern aus den coronabedingten Schließungen müssen Eingang in das Konzept finden.

5.4 Verzahnung Präsenzunterricht & Lernen auf Distanz

- Anpassung UVP (Unterrichtsverteilungsplan)
 - weniger Lehrer in den Klassen (z.B. Jahrgangsstufenteams)
 - fachfremder Unterricht um Anzahl der Schüler*innen, die auf einen Lehrer kommt, zu reduzieren
- Anpassung Stundenplan

- 1-2 Lerntage zu Hause einrichten
- wochenweise Unterricht (Woche A/ Woche B)
- Unterrichts- und Pausenzeiten in der Schule aufweichen
- “Sprechstunden” einrichten
- Zusammenlegung von Fächern (NaWi, MuKu, GL)

5.5 Asynchrones Lernen fördern

- Die bereits gewonnenen Erfahrungen und die neu aufgebauten Strukturen weiter nutzen
- Online weiterhin präsent sein und digitale Angebote in den analogen Unterricht mit einbeziehen
- Sofern noch nicht vorhanden, eine Online Plattform finden und
 - Erste Projekte beginnen (Schüler*innen schulen, Kollegium schulen)
 - die neue Haltung zeigen, die veränderte Rolle leben
 - mit den Schüler*innen zusammenarbeiten
 - Die Zusammenarbeit unter den Schüler*innen stärken
- Mitstreiter*innen suchen und überzeugen (Eltern, Kolleg*innen, Externe)
- mehr Kollaboration unter den Kollegen versuchen
- erste fächerübergreifende Ansätze analog und digital implementieren
- Curriculum hinsichtlich des Einsatzes asynchronen Lernen überarbeiten (siehe 5.7)

5.6 Auf dem Weg zur Projektorientierung

Ganz allgemein könnten erste Projekte losgelöst von den Fächern erfolgen. Dies würde auch nochmals die Trennung von projektartigem und fächerübergreifendem Unterricht unterstreichen.

Hier könnte es um folgende Themen gehen:

- nachhaltige Entwicklung
- Toleranz & Akzeptanz
- Prävention
- Gesundheitsförderung
- Berufliche Orientierung
- Demokratiebildung
- Verbraucherbildung
- usw.

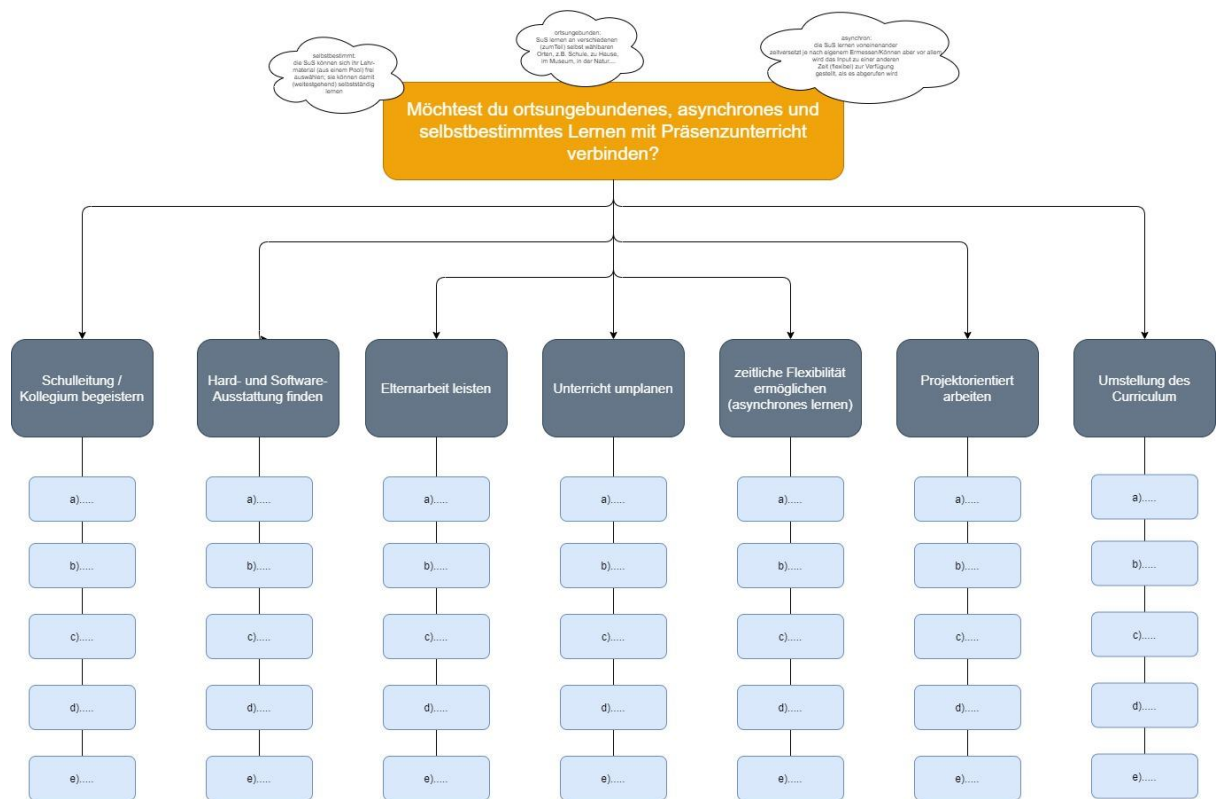
Konkrete Projektvorschläge gäbe es hierzu vermutlich zahlreich und es hätte gleichzeitig den Charme, dass man auf bestehendes Material, z.B. der Bundeszentrale für politische Bildung, etc. zurückgreifen könnte.

Sinnvoll wäre es, zunächst einzelne fächerübergreifende Projekte in einer bestehenden Jahrgangsstufe zu etablieren, z.B. tage- oder wochenweise (siehe Punkt 5).

5.7 Überarbeitung des Schulcurriculums

- Das vorhandene Curriculum bzw. die vorhandenen Stoffpläne sollten dahingehend überarbeitet werden, inwiefern der Einsatz digitaler Medien hier eine Unterstützung liefern kann. Entsprechend sollten diese Medien dann aufgenommen und integriert werden
- Sofern ein Lern-Management-System bereits vorhanden ist, sollte ebenfalls überprüft werden, inwiefern dieses weiterhin genutzt bzw. stärker eingebunden werden kann
- Die Curricula sollten auf Gelenk- und Verbindungsstellen zwischen den Fächern hin überprüft werden. Hier bieten sich Ansätze für fächerübergreifendes oder vielleicht sogar projektorientiertes Lernen
- Die Fachinhalte sollten ebenfalls darauf überprüft werden, ob sich Themen für eine gemeinsame Erarbeitung anbieten, ob diese projektorientiert oder selbstgesteuert erarbeitet werden können.
- die 4C's, die so genannten 21st century skills, können hierbei eine Leitlinie sein hinsichtlich einer Verknüpfung mit asynchronem lernen.
- Gleiches gilt - in noch stärkerem Maße - für die sechs Kompetenzbereiche der KMK hinsichtlich deren Strategiepapier "Bildung in der digitalen Welt."⁶

6. Auf einen Blick



7. Impressum