

Didaktische und methodische Besonderheiten in der virtuellen Lehre – 10 Thesen

Beobachtungen	Assoziationen/ bisherige Erfahrungen	methodisch-didaktische Konsequenzen
1. Der (virtuelle) Raum will „gefüllt“ werden...	- ...	<ul style="list-style-type: none"> - gezielt und geplant führen - zeitlicher Ablaufplan mit Methoden - Wirkungen des Einsatzes bedenken - Erfahrungen mit Präsenz-Lehre reflektieren
2. Themen, Medien (und der Dozent/die Dozentin) wollen dominieren...	- ...	<ul style="list-style-type: none"> - Angemessenheit und Ausgewogenheit von Didaktik („Was?“) und Methodik („Wie?“) - den „Ball“ immer wieder „zurück“ spielen - direktes Ansprechen, „Fordern“
3. Gestik und Mimik wirken anders...	- ...	<ul style="list-style-type: none"> - Fixierung auf Stimme (u. Gesicht) bedenken - Andersartigkeit von Gestik und Mimik kompensieren - Möglichkeiten - vorab - planen (Modulation, Pausen, Sprechgeschwindigkeit) - durch Stimme führen
4. (Virtuelles) Dozieren fördert die Passivität...	- ...	<ul style="list-style-type: none"> - zeitig(er)e Methodenwechsel einplanen - gezielte (u. ansprechende) Aktivierungen - Balance zwischen „Raum geben“ u. Präsenz zeigen

<p>5. Jede (Lern-)Gruppe ist anders...</p>	<p>- ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - adressatengerechtes Lehren u. Lernen - Lernausgangslagen (so weit mgl.) berücksichtigen - entsprechende Zieldifferenzierung vornehmen - ggf. auch Berücksichtigung der Lerntypen
<p>6. Gute (virtuelle) Lehre kommt durch das ‚Wie‘ zum ‚Was‘...</p>	<p>- ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - verstärkt von der Wirksamkeit her denken - Diskrepanzerlebnisse einbauen - Berücksichtigung eigener Praxiserfahrungen - z. B. Angebots-Nutzen-Modell
<p>7. Virtuelle Lehre ist (besonders) mehrdimensional...</p>	<p>- ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inhalt ... - Technik ... - Selbstmanagement – Gruppenmanagement ... - mit Emotionen arbeiten; „innere Bilder“ ...
<p>8. Ein gelungener Input ist die „halbe Miete“...</p>	<p>- ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relevanz Erfahrung der Teilnehmenden; „Abholen“ - durch Dissonanz, Irritation, auch Provokation für das Thema motivieren; „Einstimmen“ - Kommunikation heißt: was geben; „Vorleistung“
<p>9. Teilnehmeraktivierung sichert Ergebnissicherung und Transfer...</p>	<p>- ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Heterogenität der mentalen Programme ansprechen - Anknüpfung an individuelle Vorerfahrungen - Relevanz Erfahrung evoziert Sinnerfahrung - befördert Verstehbarkeit (neue mentale Modelle)
<p>10. Murphy ist (technisch) immer mit dabei...</p>	<p>- no panik!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - doppelte Böden einbauen („Plan B“) - „gelungene Improvisation ist die hohe Schule der didaktisch-methodischen Klaviatur“