ZLB
Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung Bamberg

Innovationspreis

Digitales Lehren und Lernen

Blended Learning-Seminar zur Sprachlernberatung mit virtueller Gesprächssimulation

Carmen Herrmann, Dr. Christof Beer,
Prof. Dr. Barbara Drechsel

Lehrveranstaltung/Modulzuordnung

interdisziplinär, Englischdidaktik, Fachdidaktik Romanistik, Erweiterungsstudium Individuelle Förderung von Schülerinnen und Schülern, Erziehungs-/Bildungswissenschaften

Zielsetzung des Lehr-Lern-Konzepts

Fachliche Lernziele

Im Rahmen des Seminars „Superkräfte bei Schüler:innen wecken: Sprachlernberatung im schulischen Kontext" sollen Lehramtsstudierende (Sprach-)Lernberatungskompetenzen erwerben. Dazu zählen neben deklarativem Wissen über Beratungs- und Sprachlerntheorien auch handlungspraktische Kompetenzen wie Aktives Zuhören und Fragetechniken. Zudem soll die Lehrveranstaltung die Einnahme einer systemischen Berater:innenhaltung sowie die Reflexionskompetenz im Handeln in der Rolle als Lerncoach fördern. Zusätzlich sollen die Lehramtsstudierenden schrittweise an die Praxis herangeführt werden, indem sie während einer Multiplikatorenschulung ihr neu erworbenes Wissen an schulische Lerntutor:innen eines kooperierenden Gymnasiums weitergeben.

Digitalitätsbezogene Lernziele

Im Rahmen der Lehrveranstaltung, die als Blended-Learning-Konzept konzipiert ist bzw. digitale Anteile integriert, sollen die Hemmschwellen für Studierende gesenkt werden, sich auch digital Inhalte im Selbststudium anzueignen. Ziel ist es, aus digitalen Medien (d.h. Lernvideos, Quizzes und Simulation) relevantes Wissen zu entnehmen und dabei den eigenen Kenntnisstand zu überprüfen. Die Präsenzphasen dienen dazu, die Inhalte durch Diskussion und praktische Übungen im Seminarraum zu vertiefen. Gleichzeitig fördert dieses Konzept das semesterbegleitete, selbstregulierte Lernen, indem die Studierenden ihren individuellen Lernfortschritt bei der Wissensaneignung kontinuierlich verfolgen und reflektieren.

Da das Seminar im Sprachen-LLab stattfindet, kommen während der Präsenzphasen auch Interaktive Bildschirme zum Einsatz. Die Studierenden sollen mit diesen Technologien vertraut gemacht werden, denen sie als zukünftige Lehrkräfte im Berufsalltag begegnen werden. So wurden beispielsweise in der Gruppe digitale Plakate zu Sprachlerntheorien erstellt und sich gegenseitig präsentiert oder Placemat-Aktivitäten auf die Bildschirme verlagert.

Auch das Video-Konferenztool wird gezielt in das Seminar integriert, indem es der Durchführung von Intervisionssitzungen dient, die in flexibler Länge online stattfinden.

Als Prüfungsleistung erstellen die Studierenden ein prozessbegleitendes E-Portfolio mit Microsoft OneNote. Auf diese Weise lernen die Lehramtsstudierenden im Rahmen des Seminars nicht nur den Umgang mit einer an vielen Schulen gängigen Software, sondern erhalten zugleich ein digitales Werkzeug zur strukturierten Reflexion und Dokumentation ihres Lernprozesses. Bereits in der ersten Sitzung wurden die Studierenden in einem etwa 15-minütigen Input mit der OneNote-Oberfläche vertraut gemacht, sodass sie gut vorbereitet in die asynchronen Phasen starten konnten. Betont wurde dabei, dass für die Bewertung des Portfolios nicht das äußerliche Erscheinungsbild durch die Anwendung, sondern in erster Linie die inhaltliche Qualität im Vordergrund stehen.

Motivation für die Umsetzung des Konzepts

Als konzeptionelle Grundlage für das Seminar diente das im Wege-Projekt etablierte Theorie-Praxis-Seminar „Lernberatung in Theorie und Praxis - Individuelles Lerncoaching für Schüler*innen". Ergänzt wird dieses Format um die Fokussierung auf das Fremdsprachenlernen und die Betonung von Blended Learning zur Optimierung von Lernprozessen.

Zusätzlich ergab sich ein Desiderat, das bearbeitet werden sollte: Nachdem unsere Theorie-Praxis-Seminare von Lehramtsstudierenden als sehr wertvoll erachtet werden, insbesondere aufgrund der konkreten Praxiserfahrungen, äußerten Seminarteilnehmende im Vorfeld Unsicherheiten hinsichtlich der praktischen Umsetzung eines Beratungsgesprächs. Die fehlende Vorstellung davon, wie ein echtes Gespräch mit einem Schüler/einer Schülerin tatsächlich abläuft, führte zu Aufregung. Inspiriert durch ein Branching Scenario in der Sozialen Arbeit (vgl. https://h5p.org/branching-scenario) entstand so die Idee, das Konzept der interaktiven Videosimulation auf den Beratungskontext zu übertragen und als Intervention im Seminar zu integrieren.

Persönliches Interesse für die Konzeption

Bei der Konzeption und Umsetzung des Lehr-Lern-Konzepts standen die Variablen der Selbstbestimmungstheorie aus der Motivationsforschung im Vordergrund: Ziel ist es, den Studierenden eine motivierte Teilnahme im Seminar zu ermöglichen, indem der Aufbau und die Methoden kontinuierlich das Erleben von Kompetenz, Autonomie sowie soziale Zugehörigkeit ansprechen. Entsprechend sollten Aufgaben zwar herausfordernd, aber nicht überfordernd, gestaltet sein, Raum für Wahlmöglichkeiten bestehen sowie der Austausch und die Zusammenarbeit mit anderen Seminarteilnehmenden gefördert werden, sodass ein lernförderliches Klima während der Sitzungen und darüber hinaus herrscht.

Umsetzung

Methodisch-didaktische Gestaltung

Als Lehrform kam ein interdisziplinäres Theorie-Praxis-Seminar, das auf Blended Learning basiert, für Lehramtsstudierende verschiedener Fachbereiche (Interdisziplinäre Erziehungswissenschaften, Fremdsprachendidaktiken, Individuelle Förderung) und Schulformen zum Einsatz. Das Seminar ist blockweise organisiert, um eine intensive Auseinandersetzung als Gruppe mit den Inhalten zu ermöglichen, das Verpflichtungsgefühl der Studierenden zu unterstreichen und die Kooperation mit der Schule realisierbar zu machen. Während in Präsenz praktisches Üben, Diskutieren und Reflektieren im Vordergrund stehen, dienen die asynchronen Phasen v.a. der Vermittlung theoretischer Aspekte bzgl. der Beratung und des Fremdsprachenerwerbs. Entsprechend bereiten sich die Studierenden nach der Vorbesprechung auf die jeweiligen Blocksitzungen selbstreguliert via bereitgestellter Materialien auf der Lernmanagement-Plattform Moodle vor. Die Wissensvermittlung und -reflexion erfolgt dabei multimodal über Literaturaufträge, Lernvideos, gemeinsam bearbeitbaren Dokumenten und Podcasts. Je nach Lehramtsstudiengang wird dabei teils eine fachbezogene Differenzierung berücksichtigt. So erhalten beispielsweise Studierende der Englischdidaktik entsprechende Fachtexte in englischer Sprache. Zusätzlich wurde die Moodle-Funktion „Abschlussverfolgung" aktiviert, sodass die Studierenden ihren eigenen Fortschritt visuell

direkt erkennen konnten sowie schnell einen Überblick über die noch zu bearbeitenden Aufgaben gewannen.

Im Mittelpunkt des Seminars steht die virtuelle Gesprächssimulation, die ebenfalls als asynchroner Inhalt in eigenständiger Vorbereitung auf den Präsenztermin im Sinne eines „Problem-solving prior to instruction“ erarbeitet wird. Die Anwendung zielt nicht nur darauf ab, Studierenden die Beobachtung eines Sprachlernberatungsgesprächs, sondern auch die risikofreie und erlebnisnahe Interaktion mit dem Beratungsgeschehen zu ermöglichen. Durch die Simulation soll im Gegensatz zu einem künstlichen Rollenspiel oder textbasierten Fallszenarien mehr Immersion in die tatsächliche Gesprächssituation stattfinden. Auch das Lernen aus Fehlern wird hier bewusst genutzt, indem die Anwender:innen auch ungünstige Gesprächsverläufe beobachten sollen und selbst Rückschlüsse auf die Gelingensfaktoren ziehen können.

Bei der Konzeption der Simulation wurde besonderer Wert auf professionell produziertes Videomaterial gelegt, das für Studierende abwechslungsreich, attraktiv und klar strukturiert ist sowie Freude beim Ansehen vermittelt. Zudem sollten die im videografierten Gespräch adressierten Themen anekdotische Evidenzen aus vorherigen Seminaren abbilden, also herausfordernde Situationen aufgreifen, die Studierende bereits in ihrer Rolle als Lerncoach:in im Rahmen einer Lernberatung erfahren haben. Das vorstrukturierte Arbeitsblatt, das die Studierenden parallel zur virtuellen Gesprächssimulation im Sinne eines Beobachtungsbogens bearbeiten, dient außerdem dazu, die aktive Arbeit mit der Simulation wertzuschätzen, indem in der Folgesitzung die Simulation als Ausgangspunkt zum Kennenlernen systemischer Gesprächstechniken und –phasen genutzt wird. Konkret handelt es sich bei dieser Lehrinnovation der virtuellen Gesprächssimulation um ein interaktives videobasiertes Format, in das die Teilnehmenden in die Rolle als Lerncoach:in in einem videografierten Gespräch eintauchen können und in Schlüsselmomenten des Gesprächs aus einer Auswahl an Alternativen selbst entscheiden, wie sie das Gespräch fortführen würden. Mithilfe des weiteren Gesprächsverlaufs soll reflektiert werden, wie zielführend die jeweilige Gesprächstechnik im Kontext zu bewerten ist. Das Lehr-Lern-Konzept adressiert dabei direkt die Ausbildung der beratungsbezogenen professionellen Wahrnehmung und Selbstwirksamkeit. Konkret heißt das, dass durch die Simulation der Blick der Lernenden dafür geschärft werden soll, wann sich Schlüsselmomente im Gespräch ergeben und was „gute“ Gesprächsführung ausmacht. Zusätzlich soll das Beobachten einer Beraterin als Quelle der Selbstwirksamkeit zuträglich auf die weitere Kompetenzentwicklung der Teilnehmenden wirken.

Als weiteres Elemente der Theorie-Praxis-Verzahnung arbeiteten die Studierenden in Gruppen jeweils eine Workshop-Phase aus, die sie im Rahmen der Multiplikator:innen-Schulung anleiten würden. Bei der Konzeption und Ausarbeitung wurden sie von der Seminarleitung unterstützt. Für die Schulung selbst kamen die schulischen Lerntutor:innen des kooperierenden Gymnasiums ins Sprachen-LLab. Zum einen sollte dies für die Lerntutor:innen als Erlebnis eines „Schulausflugs“ motivierend wirken, zum anderen konnte so gewährleistet werden, dass die Studierenden bereits mit den Räumlichkeiten vertraut waren und so ihre Workshopphasen vorbereiten konnten.
Als Herausforderung zeigte sich, dass die Studierenden-Gruppen zwar innerhalb der Gruppe zusammenarbeiteten, jedoch kaum Austausch mit den anderen Gruppen stattfand. Dies führte am Workshop-Tag zu Unsicherheiten darüber, was die jeweils anderen Gruppen geplant hatten.

Eingesetzte digitale Bildungstechnologien

Die Simulation wurde mit der Open-Source-Software H5P und dem dort integrierten Elementtypen „Branching Scenario“ erstellt. Dabei wurde berücksichtigt, dass sich die Anwendung auf sämtlichen Endgeräten (Laptop, Tablet, Handy) abspielen lässt, um den Studierenden eine flexible Erarbeitung zu ermöglichen. Zudem wurden Untertitel erstellt, um auch denjenigen die Bearbeitung zu ermöglichen, die aus diversen Gründen nicht den Ton abspielen wollten.

Das Arbeitsblatt, das parallel zur Anwendung ausgefüllt werden sollte, wurde mit MS WORD erstellt und auch direkt als digiales Dokument zur Verfügung gestellt, um den Studierenden den Übertrag ins E-Portfolio zu erleichtern. Das Portfolio selbst wurde mit MS OneNote vorstrukturiert und den Studierenden zur Verfügung gestellt. Als Abgabe der Prüfungleistung diente die Freigabe des Dokuments sowie ein PDF-Export des gesamten Portfolios.

Ort der Durchführung

Seminartermine im Sprachen-LLab; Videoaufnahme für das Branching Scenario in einem aufgebauten Videosetting der des Videoteams des Lehrstuhls PSI (DiKuLe).

Bedeutung des digitalen Lehr-Lern-Labors für die Umsetzung

Das DigiLLab unterstützte die Durchführung des Lehr-Lern-Konzepts maßgeblich durch die Raumgestaltung: Das flexibel einsetzbare Mobiliar, die verschiedenen Sitzmöglichkeiten, die farblich ansprechende Gestaltung sowie die interaktiven Bildschirme wirkten motivierenden für die Studierenden und erlaubten zugleich bewegte Phasensowie ein Erkunden moderner Bildungstechnologien.

Evaluation des Lehr-Lern-Konzepts im Sinne des Scholarship of Teaching an Learning

Ziel der Evaluation

Die Evaluation des Lehr-Lern-Konzepts zielte darauf ab, zu ergründen, inwiefern die Studierenden vom Angebot profitieren und wie zufrieden sie mit dessen Umsetzung sind. Die Ergebnisse sollen dabei die Relevanz von Theorie-Praxis-Seminaren und Simulationen im Lehramt unterstreichen.

Eingesetzte Methode zur Evaluation des Lehr-Lern-Konzepts

Die Fragestellungen wurden im Rahmen von schriftlichen Befragungen bearbeitet. Dazu zählen:

- eine Usability-Studie zur Gesprächssimulation (Herrmann & Drechsel, 2024)
- Semesterabschlussevaluationen (Herrmann et al., im Erscheinen a)
- eine quasi-experimentelle Prä-Post-Untersuchung zu Theorie-Praxis-Seminaren im Vergleich zu einer nicht beratungsspezifischen Veranstaltung bezüglich der Entwicklung der beratungsbezogenen Selbstwirksamkeit. (Herrmann et al, im Erscheinen b)
- quasi-experimentelle Prä-Post-Untersuchungen zu Beratungsseminaren mit H5P-Elementen im Vergleich zu theoriebasierten bzw. einer nicht beratungsspezifischen Veranstaltung bezüglich der Entwicklung der beratungsbezogenen Selbstwirksamkeit auch in Abhängigkeit der akademischen Risikobereitschaft der Studierenden. (Hübner & Herrmann, under review)

Erkenntnisse aus der Evaluation

Die Studierenden waren insgesamt sehr zufrieden mit der Lehrveranstaltung und schätzten vor allem den Praxisbezug. Die Simulation schätzten sie dabei nicht nur benutzerfreundlich ein, sondern nahmen auch subjektiv einen Nutzen für ihren Lernerfolg wahr.

Die Hypothesen, dass die Studierenden sich durch die Teilnahme an Theorie-Praxis-Seminaren selbstwirksamer für bevorstehende Beratungen von Schüler:innen fühlen als Studierende, die sich nur theoriebasiert oder gar nicht mit der Beratungsaufgabe auseinandersetzen, konnten bestätigt werden. (Herrmann et al, im Erscheinen b; Hübner & Herrmann, under review)
Die Hypothese, dass Studierende mit hoher akademischer Risikobereitschaft stärker vom Einsatz von Beratungssimulationen profitieren, konnte nicht bestätigt werden. (Hübner & Herrmann, under review)

Die Studierenden äußerten in der Evaluation einen insgesamt hohen Arbeitsaufwand, der für das Seminar zu leisten war. Bezüglich des OneNote-E-Portfolios fielen die Meinungen gemischt aus. Während manche Studierende ein analoges Portfolio präferiert hätten, schätzen andere die Möglichkeit, die Software kennenzulernen. (Herrmann et al., im Erscheinen a)

Publikation der Evaluationsergebnisse

Aufsätze in Sammelbänden

- **Herrmann**, C., Beer, C., Drechsel, B. (im Erscheinen a). Superkräfte mit Sprachlernberatung wecken: Ein Seminarkonzept zur Kompetenzförderung bei schulischen Akteur:innen. In V. Keimerl, C. Elting, T. Zmiskol & M. Hess (Eds.) *Professionalisierung für den Umgang mit Heterogenität und Inklusion: Befunde, Konzepte und Anregungen aus der Lehrkräftebildung*. University of Bamberg Press.
- **Herrmann**, C., Beer, C., Drechsel, B. (2025). Simulationsbasiert beraten erproben und reflektieren: Drei Einsatzszenarien von virtual gaming simulations (VGS) zum Lerncoaching im schulischen Kontext. In L. Mrohs, J. Franz, D. Herrmann, K. Lindner, T. Staake (Hrsg.), *Hochschulbildung: Band 9. Digitales Lehren und Lernen an der Hochschule: Strategien - Bedingungen - Umsetzung* (S. 231–244). transcript.
- **Herrmann**, C. (2025). Mit Sprachlerncoaching Fremdsprachenlernende individuell fördern. In E. Thaler (Ed.) *Impulsgeber Fremdsprachen – Band 1 Best Practice und aktuelle Tagungs-Diskussionen*. Cornelsen.

Aufsätze in Fachzeitschriften

- Hübner, V. & **Herrmann**, C. (under review). Beratung simulationsbasiert lehren: Eine quasi-experimentelle Untersuchung zu H5P Branching Scenarios, beratungsbezogener Selbstwirksamkeit und akademischer Risikobereitschaft.

- **Herrmann**, C., Hübner, V., Drechsel, B. & Paetsch, J. (im Erscheinen b). Selbstwirksam und kompetent in der Sprachlernberatung: Ein innovatives Theorie-Praxis-Konzept für Studierende und schulische Lerntutor:innen. *die hochschullehre.*
- **Herrmann**, C., & Drechsel, B. (2024). Virtual Gaming Simulation (VGS) in Teacher Education: Fostering Counseling Competencies in Preservice Teachers. *Psychology Learning & Teaching,23*(3). https://doi.org/10.1177/14757257241270636
- Beer, C., **Herrmann**, C. & Hagen, C. (2024). Sprachlernberatung als Heldenreise: Ein Vorschlag für die Coaching-Praxis. *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, *51*(4), 381-399. https://doi.org/10.1515/infodaf-2024-0065
- **Herrmann**, C. (2023). Embracing my superpowers: Mithilfe der Superheld:innen-Metapher Sprachlernstrategien reflektieren, erweitern und nachhaltig festigen. *Englisch 5-10*, *63,* 12-15.
- Beer, C., Hagen, C., **Herrmann**, C. (2022). Sprachlernberatung im schulischen Kontext: Förderung der Kompetenzen im Lehramt. *journal für lehrerInnenbildung*, *22*(2), 112–124. https://doi.org/10.35468/jlb-02-2022-09

Unveröffentlichte Abschlussarbeiten

- **Herrmann**, C. (2024). *Kritische Situationen im Lerncoaching: Implikationen zur Schulung von Beratungskompetenzen in der Lehrkräftebildung mithilfe von Critical Incident Interviews.* (unveröffentlichte Masterarbeit)

Vorträge

- **Herrmann**, C., Beer, C., Anderka, A., Paetsch, J. & Drechsel, B. (2025). *Lernförderung neu gedacht: Die Rolle praktischer Erfahrungsräume in der Lehrkräftebildung an der Universität Bamberg.* Dikule symposium 2025, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 03.04.2025.
- **Herrmann**, C. & Wenzl, J. (2025). *Bridging the gap: Exploring discrepancies between theory and teachers' perspectives on language learning competence.* Individualization in Language Education Conference 2025, Universität Hamburg, 06.03.2025.
- **Herrmann, C**. (2025). *Beratung spielerisch lernen: Studiendesign zur Überprüfung der Wirksamkeit von virtuellen Spielsimulationen in der Lehrkräftebildung.* BaGraTEd Forschungsseminar Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 05.02.2025.
- Hübner, V. & **Herrmann**, C. (2024). *H5P - H5Nee? Erstellen von interaktiven Lernpfaden durch Lehrende und Lernende.* Bamberger Best Practices in der Lehre, Universität Bamberg, 10.12.2024.
- Hübner, V. & **Herrmann**, C. (2024). *Let's get digital: Two teaching concepts to improve student teachers' and pedagogy students' counseling self-efficacy using the H5P Branching Scenario.* LIfBi Research Seminar, Bamberg, 06.11.2024.
- **Herrmann**, C. & Drechsel, B. (2024). *Lehramtsstudierende auf kritische Situationen im Lerncoaching vorbereiten: Befunde von Critical Incident Interviews mit schulischen Beratungsexpert:innen*. DGPs Kongress 2024, Wien, Österreich, 17.09.2024.

- **Herrmann**, C., Beer, C. & Drechsel, B. (2024). *Blended Learning-Seminar zur digitalen Sprachlernberatung mit virtuellen Spielsimulationen.* Präsentation des für den Innovationspreis des Zentrums für Lehrerinnen- und Lehrerbildung nominierten Lehr-Lern-Konzepts im Rahmen des Infoabends „Entdecke die Zukunft des Lernens", Bamberg, 24.06.2024.
- **Herrmann**, C., Beer, C., Drechsel, B. (2024). *Simulationsbasiert beraten erproben und reflektieren: Drei Einsatzszenarien von virtual gaming simulations (VGS) zum Lerncoaching im schulischen Kontext*. dikule symposium 2024, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 21.03.2024.
- **Herrmann**, C. (2024). *Kritische Situationen im Lerncoaching: Implikationen für virtuelle Spielsimulationen (VGS) zur Schulung von Beratungskompetenzen in der Lehrkräftebildung mithilfe von Critical Incident Interviews.* BaGraTEd Forschungsseminar Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 10.01.2024.
- **Herrmann**, C., Beer, C., Drechsel, B. (2023). *Spielerisch beraten lernen: Virtual Gaming Simulation (VGS) zur Schulung von Beratungskompetenzen in der Lehrkräftebildung.* Paeps 2023. Lehren und Lernen in einer Welt im Wandel. Beiträge aus der Pädagogischen Psychologie, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. (Poster)
- **Herrmann**, C. (2023). *Spielerisch und selbstreguliert lernen: Individuelle Lernpfade im Branching Scenario von H5P*. Bamberger Best Practices in der Lehre, Universität Bamberg, 03.07.2023.
- **Herrmann**, C. (2023). *Virtual Gaming Simulation (VGS) in the Teacher Training Program: Fostering Counseling Competences in Preservice Teachers*. ESPLAT2023 Conference - Learning and Teaching Psychology in a Changing World, Umeå University, Schweden, 14.06.2023.
- **Herrmann**, C. (2023). *Virtual Gaming Simulation (VGS) in the Teacher Training Program: Fostering Counseling Competences in L2 Teachers.* DDFLC International Conference, University of Education Ludwigsburg, 30.03.2023. (Poster)
- **Herrmann**, C. (2022). *Online-Sprachlernberatung im schulischen Kontext (DiKuLe)*. BaGraTEd Forschungsseminar Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 13.12.2022.
- **Herrmann**, C. (2022). *Counselling language learners: interim report of a practice-oriented and interdisciplinary seminar.* TEFL research seminar, Otto-Friedrich-Universität Bamberg, 08.07.2022.

Workshops

- **Herrmann**, C. (16.05.2024). *Spielerisch beraten lernen - Individuelles Coaching beim (Fremdsprachen-)Lernen*. Seminar „Beratung in Schule und Unterricht", Otto-Friedrich-Universität Bamberg. (Workshop)
- **Herrmann**, C., Dürrbeck, T., Eiser, N., Friedl, A., Kübrich, L., Querfeld, C., Sarp, M. (24.11.2023). *Superkräfte wecken! Lerncoach werden am FLG*. Seminar „Superkräfte bei Schüler:innen wecken", Otto-Friedrich-Universität Bamberg. (Workshop)
- **Herrmann**, C. (07.10.2023). *Spielerisch beraten lernen - Individuelles Coaching beim Fremdsprachenlernen*. GMF-Regionaltagung für Fremdsprachenlehrkräfte 2023 - Aktuelle Chancen und Herausforderungen für den Fremdsprachenunterricht, Otto-Friedrich-Universität Bamberg. (Workshop)

- **Herrmann**, C. (06.07.2023). *Spielerisch beraten lernen - Individuelles Coaching beim (Fremdsprachen-)Lernen*. Seminar „Beratung in Schule und Unterricht“, Otto-Friedrich-Universität Bamberg. (Workshop)

Fortbildungen

- **Herrmann**, C. (Sommer 2024 – Frühjahr 2025). *Durch Lerncoaching Superkräfte bei Schülerinnen und Schülern wecken*. Gymnasium Ernestinum Coburg. (dreiteilige Fortbildung)

Weiterentwicklungs- und Transferperspektive

Bedeutung des Ansatzes für das Fach

Der Theorie-Praxis-Ansatz bot sich besonders in der Lehrkräftebildung an, da sich die Lehramtsstudierenden so gemäß einer *approximation of practice* schrittwiese der Beratungsaufgabe, die sie als zukünftige Lehrkräfte zu leisten haben, annähern. Gerade im Lehramt wünschen sich viele Studierende einen verstärkteren Praxisbezug, um auch in ihrer Entscheidung, Lehrkraft zu werden, gefestigt zu werden. Zusätzlich bietet sich hier der interdisziplinäre Ansatz an, da der professionelle Austausch und die Kooperation der zukünftigen Lehrkräfte angebahnt werden soll.

Transferpotential auf andere Fäche

Der Ansatz lässt sich auf alle Fachbereiche übertragen, bei denen die Studierenden in ihren zukünftigen Berufswelten in soziale Interaktionen treten und Entscheidungen treffen müssen.

Potential des Lehr-Lern-Konzepts und ggf. unerwartete Effekte

Lehrende können durch das Konzept entlastet werden, da sie die asynchronen Inhalte nachhaltig wiederverwenden können. Lernende können sich selbstreguliert, schrittweise und motiviert die Inhalte und Kompetenzen aneignen.

Unerwartet war, wie stark die Studierenden in den Übungsphasen sich an den im Video gezeigten Gesprächsstrategien orientierten. Ursprünglich sollte die Beratungssimulation in erster Linie als Diskussionsgrundlage und zum Kennenlernen verschiedener Gesprächsphasen und –techniken dienen. Scheinbar war es zudem als stellvertretende Erfahrung der beratungsbezogenen Selbstwirksamkeit zuträglich.

Unerwartet war auch, dass die H5P-Simulation nicht nur für Studierende eine attraktive Lehrmethode darstellte, sondern gleichermaßen auch von schulischen Lerntutor:innen und Lehrkräften auf Fortbildungen genutzt werden konnte.

Grenzen des Lehr-Lern-Konzepts

Die Technik der interaktiven Bildschirme erwies sich teilweise als nicht immer förderlich für das parallele Bearbeiten durch mehrere Studierende. So geriet zum Teil der inhaltliche Auftrag in den Hintergrund und die Lösung von technischen Herausforderungen in den Vordergrund.

Darüber hinaus besteht je nach Anzahl der teilnehmenden Studierenden und Lerntutor:innen immer ein gewisser Unsicherheitsfaktor, ob ein 1:1-Schlüssel tatsächlich umsetzbar ist. Dazu kam, dass bei der letzten Durchführung ungünstigerweise am selben Tag große Aufregung in der Schülergruppe herrschte, da eine Mitschülerin von Zuhause fortgelaufen war. Dies hatte zur Folge, dass die Schüler:innen nicht mit der gewohnten Konzentration arbeiten konnten.

Mit Blick auf den Transfer oder Fortführung des Projektes: Die Top 5 Tipps für die Umsetzung

1. Flipped Classroom: Theorien/Texte, Quizze asynchron im Selbststudium; in Präsenzphasen: Diskutieren und Üben
2. Einsatz virtueller Spielsimulationen: macht Spaß, nähert sich der Praxis und ist nachhaltig einsetzbar
3. Praktische Selbsterfahrung ermöglichen: Höhere Verarbeitungstiefe der Inhalte
4. Brücke zwischen Theorie und Praxis schlagen: Verlässliche Kooperationspartner:innen für die Universität
5. Studierende fördern und fordern: Superkräfte wecken!

Vertiefende Informationen

Eine Lerneinheit für die SMARTvhb bzw. OER@vhb ist derzeit im Entstehen, die die H5P-Gesprächssimulation und den Beobachtungsauftrag beinhaltet und so für u.a. Studierende und Lehrkräfte zur Verfügung gestellt werden soll.