



DOUBLE-FLIPPED LEARNING

Wie situiertes und motivierendes Lernen gelingen kann

Wann hast du das letzte Mal etwas gelernt? Was hast du geschafft, das du vorher nicht konntest? Hast du wie Davide, der eigentlich Informatiker ist, den Wohnzimmerboden parkettiert? Wie die Akustikerin Anke beim Auto die Winterpneus montiert? Oder vielleicht ausgefallene Geburtstagstorten, Sauerteigbrote oder kunstvoll verzierte Muffins gebacken?

Dann habt ihr alle etwas gemeinsam: Ihr liebt es, etwas Neues zu schaffen – zu lernen! In allen entstand ein Wunsch, er wurde zum Ziel, und alle haben die Herausforderung angenommen und etwas geschafft, das bis anhin ausserhalb ihrer Fähigkeiten gelegen hatte. Mit dieser informellen Art des Lernens entwickeln wir uns die meiste Zeit unseres Lebens weiter. Und dies mit Freude und ohne Zwang. DIE Grundvoraussetzung für eine lebenslang lernende Gesellschaft (Kenny, 2019). Was also müssten wir tun, damit derart ambitioniertes und gleichzeitig unbeschwertes Lernen auch in der Schule Raum bekommt?

Es ist nicht zufällig, dass viel informelles Lernen durch visuelle Inputs aus dem Internet, also durch Erklärvideos, ermöglicht wird! Einen Radio-Hit selber mit der Gitarre begleiten oder einen Krawattenknopf binden können – zu allem Möglichen sind heute Video-Anleitungen verfügbar. Auch zu schulischen Themen: Ganze 21 Prozent der Jugendlichen gaben in der JIM-Studie 2020 an, täglich bis wö-

chentlich YouTube für schulische Zwecke zu nutzen. Das Video-Learning bildet so den Start unserer Reise.

STUFE I: FLIPPED CLASSROOM

Die bekannteste aller video-basierten Unterrichtsmethoden ist wohl der «Flipped Classroom». Das Umdrehen des Klassenzimmers basiert auf der Idee, dass reine Wissens- und Verstehens-Inputs, also alles, was zu den untersten Stufen der Bloom'schen Taxonomie gehört (Anderson & Krathwohl, 2001), von den Lernenden in einer Vorbereitungsphase verarbeitet werden und in der Präsenzphase als Voraussetzung fürs Weiterlernen zur Verfügung stehen. Dort sollten dann die Kompetenzen auf den höheren Kompetenzstufen erarbeitet werden.

STUFE II: FLIPPED LEARNING

Jonathan Bergman und Aaron Sams, beides Pioniere im Bereich des «Flipped Classroom», stellten sich eines Tages die folgende Frage: «Da wir nun eine Sammlung an Erklärvideos haben, warum müssen alle Lernenden noch zur gleichen Zeit am gleichen Thema sein?» (Übersetzt, 2012)

Bergman und Sams nennen diese Methode «Flipped Learning»: Sie

**PRISKA FUCHS &
DOMINIC PANDO**

- DOUBLE-FLIP YOUR CLASSROOM!
- HERAUSFORDERUNG AN DEN ANFANG DER LERNREISE!
- WISSENSAUFBAU AUCH OHNE DIE LEHRPERSON
- LEHRPERSON IST GUIDE ON THE SIDE
- ZIEL IST EINE LERNENDE GESELLSCHAFT



verknüpfen die individuelle Vorbereitungsphase mit der «Mastery Learning»-Methode, bei der die Lernenden erst dann zu einem neuen Thema schreiten, wenn sie das alte nachweislich können, also «gemastert» haben. Diese Methode hat Dominic auf der Primarstufe erprobt und dabei äusserst spannende Beobachtungen gemacht: Durch die verfügbaren Videos konnten alle Lernenden orts- und zeitunabhängig in ihrem eigenen Tempo die geplanten Mathematikthemen erarbeiten. Durch die Input-Verlagerung in den virtuellen Raum wandelte sich seine Rolle als Lehrperson: Zunehmend wurde er zum Begleiter und Coach. Es war mehr Zeit verfügbar für individuelle Gespräche, ergänzende Erklärungen und Beobachtungen. Natürlich hiess dies auch, dass die Lernenden zu unterschiedlichen Themen Fragen stellten, die Lehrperson also alle Themen gleichzeitig präsent haben sollte. Erfreulich war, dass die befürchtete Vereinsamung ausblieb. Auch wenn das Lerntempo selber gewählt werden konnte, schlossen sich doch Lernende zu Lerngruppen zusammen.

«Das Lernen startet mit einer sinnvollen Herausforderung, nicht mit Lernen auf Vorrat.»

Dies könnte jedoch auch darauf hindeuten, dass das System nicht ganz funktioniert: Lieber lerne ich nicht in meinem Tempo, dafür mit einem Kollegen. Zudem verleitet die Bloom'sche Taxonomie zur Vorstellung, man müsse unten beginnen und sich dann hocharbeiten. Diese Vorstellung, dass Lernen linear vom Einfachen zum Anspruchsvollen passiert, ist allerdings etwas zu einfach.

Das beweisen die Leute, die zum Beispiel beim Gamen Englisch lernen, beim Klavierspiel ohne Etüden anspruchsvolle Stücke spielen usw. Was es braucht, ist eine motivierende, sinnvolle und anspruchsvolle Aufgabe. Damit wären wir bei Stufe III.

STUFE III: DOUBLE-FLIPPED LEARNING

Auch bei Davide und Anke standen am Anfang komplexe Herausforderungen auf einer höheren Taxonomie-Stufe. Die Frage nach dem «Warum soll ich das Lernen?» war beantwortet. Beide stellten sich neugierig und mutig einer Herausforderung und verstärkten nach einem erfolgreichen Lernprozess ihre Selbstwirksamkeit für weitere Projekte. Es stellt sich also die Frage, welche Bedingungen erfüllt sein müssten, damit dieses informelle Lernen auch in der Schule gelingen kann? Wie schaffen wir es, dass Schülerinnen und Schüler motivierende und «echte» Herausforderungen auf höheren

Kompetenzstufen bewältigen können und vor allem wollen?

Es braucht eine spannende, aus Sicht der Lernenden sinnvolle Herausforderung, die am Anfang steht und für alles, was es zur Zielerreichung braucht, motiviert. Dafür braucht's den zweiten Flip: die Umkehr der Bloom'schen Taxonomie! Erst wenn durch die Sinnhaftigkeit der Nutzen eines Wissens- bzw. Verstehens-Bausteins sichtbar wird, machen Lernen und Üben aus der Sicht der Lernenden Sinn. Wir hinterfragen dabei nicht die Taxonomie-Stufen von Bloom. Sie eignen sich gut zum Beschreiben der unterschiedlichen Stufen. Als nicht so wirkungsvoll sehen wir die Art und Weise, wie sie von Lehrpersonen zum Aufbau des Unterrichts angewendet werden – ob analog oder digital. Denn die Abfolge der Lernschritte geschieht im Rahmen des informellen Lernens weder linear noch entspricht dieses strukturiert-geführte Lernsetting begeisterndem Lernen. Die intrinsische Motivation von Davide und Anke, etwas zu entwerfen, zu kreieren, liess die beiden ihrem Vorwissen entsprechend selbstbestimmt die für sie passenden Stufen der Taxonomie erklimmen.

Genau hier setzen einige innovative Lerndesigns an. Als Beispiel mag die Lernenden-Ausbildung der Swisscom dienen, welche konsequent projektorientiert ist: Die Lernenden wählen ein für sie spannendes und relevantes Projekt und bauen das dafür notwendige Know-how auf. Eine

Lernende möchte zum Beispiel bei einem Projekt dabei sein, bei dem sie Java Script programmieren können muss. Sie eignet sich diese Kompetenz mittels Videos, Webinars, Austausch mit Peers etc. und guter Begleitung ihres Lerncoaches an.

Auch Problem Based Learning oder Project Based Learning stellen die sinnvolle und im Idealfall authentische Herausforderung an den Anfang eines Lernprozesses. Bestenfalls gibt es bei der Auswahl für die Lernenden Freiraum.

Double-flipped Learning bedeutet also, dass die Wissensvermittlung nicht mehr für alle Lernenden primär bei der Lehrperson liegt (1. Flip), das Lernen ortsunabhängig an offenen Herausforderungen passiert und das Lernen jeweils von einem situierten und motivierenden Zweck (Purpose) ausgeht (2. Flip). Die dafür nötigen Kompetenzen werden somit zum motivierenden Anfang, die finale Performanz ist das Resultat einer spannenden Lernreise.

So wird die Lehrperson zur Lernbegleiterin resp. zum Lernbegleiter und Videos, Texte, Podcasts oder Expertinnen und Experten unterstützen den Prozess – fast wie im richtigen Leben.

« Menschen lieben es,
etwas Neues zu
schaffen, zu lernen! »