

FlipEduUp Videotransskript

Kurs	Bereich	Einheit	Verfasst von	Übersetzt von
2 Blended Learning	1 Einführung in das Blended Learning	9 SAMR-Modell	HeurekaNet	HeurekaNet

SAMR-Modell

In den vorangegangenen Einheiten haben Sie verschiedene Ansätze zum Blended Learning Ihres Unterrichts kennengelernt. Nun stellt sich die Frage, welche dieser Ideen Sie konkret umsetzen sollten. Um diese Frage zu klären, erinnern wir uns zunächst daran, dass wir **Blending in unserem Kontext als einen Prozess** verstehen, bei dem Sie von Ihren bestehenden Präsenzveranstaltungen ausgehen und diese mit Online-Angeboten ergänzen. Wir könnten also auch sagen, dass wir die **Lehre digitalisieren**. Wenn wir konkrete Entscheidungen treffen wollen, kann ein Modell, das sich mit der Digitalisierung der Lehre beschäftigt, hilfreich sein. Daher stellen wir im Folgenden das von Ruben Puentedura entwickelte SAMR-Modell zur Digitalisierung der Lehre vor und zeigen an einem Beispiel, wie dieses bei der Umsetzung von Blended Learning hilfreich sein kann.

Das **SAMR-Modell** eignet sich, um Lehrkräfte, die eher analoge Lehrmittel verwenden, an die Vorteile digitaler Werkzeuge heranzuführen. Anhand des Modells lässt sich erklären, wie die Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch digitale Werkzeuge verbessert werden können.

Die Digitalisierung des Lernens wird im SAMR-Modell in vier Ebenen unterteilt. Diese sind **Substitution**, **Augmentation**, **Modifikation** und **Neudefinition** (engl. *Redefinition*).

Auf den unteren beiden Ebenen führt die Digitalisierung von Lernprozessen zu einer Verbesserung, während auf den oberen beiden Ebenen die Lernaufgaben umgestaltet werden. Die erste Ebene zur Digitalisierung von Lernprozessen ist die **Substitution** von analogen Lernmaterialien durch digitale Gegenstücke. Die Technik fungiert als direkter Werkzeuersatz, ohne die Funktion zu verändern.

Beispiele dafür sind die Verwendung digitaler Arbeitsblätter, das Lesen eines Online-Textes oder das Schreiben eines Textes mit einer einfachen Textverarbeitung ohne Rechtschreibhilfe. All diesen Beispielen ist gemeinsam, dass die analoge Aufgabe funktional nicht verändert wird. Nur das Medium wird digital.

In der zweiten Ebene der Digitalisierung können die Lernaufgaben erweitert (**Augmentaion**) werden. Hier steht im Vordergrund, dass der funktionale Aspekt der Aufgaben durch den Einsatz von technischen Hilfsmitteln erweitert wird. Die Technik fungiert als direkter Werkzeuersatz, mit funktionaler Veränderung. So könnte beispielsweise die Verwendung digitaler Wörterbücher, die Nutzung eines Tabellenkalkulationsprogramms zur Datenanalyse oder das Verfassen eines Textes mit einem Textverarbeitungsprogramm einschließlich Rechtschreibprüfung erlaubt werden.

In der dritten Ebene wird die Aufgabe so verändert (**Modifikation**), dass sie ohne digitale Hilfsmittel nicht mehr bearbeitet werden kann. Gleichzeitig sollte der Mehrwert des Einsatzes dieser digitalen Hilfsmittel deutlich werden und von den Lernenden genutzt werden. Die Technik ermöglicht eine erhebliche Umgestaltung der Aufgaben. Zum Beispiel sollte eine Gruppe von Lernenden gemeinsam einen Text



Kofinanziert von der Europäischen Union

Von der Europäischen Union kofinanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

schreiben und dabei ein geeignetes Werkzeug verwenden. Eine Diskussion in einem Forum oder die Erstellung eines Lernvideos sind weitere Beispiele.

In der vierten und letzten Ebene werden durch den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge neue Arten von Lernaufgaben formuliert (**Redefinition**), die ohne deren Einsatz nicht denkbar wären. Die Technik ermöglicht die Erstellung neuer Aufgaben, die vorher nicht denkbar waren. Beispiele für diesen Schritt sind der Einsatz einer dynamischen Geometriesoftware, um mathematische Probleme anschaulich zu bearbeiten, der Einsatz von interaktiven Lernvideos, um neuen Stoff zu Hause als Vorbereitung auf den Unterricht zu erarbeiten oder die gemeinsame Erstellung eines Wikis.

Um digitale Lernaufgaben für Ihr eigenes Klassenzimmer zu entwerfen, sollten Sie sich einige **Fragen** stellen. Denken Sie daran, dass es bei der Gestaltung der Aufgabe nicht um das verfügbare digitale Werkzeug geht, sondern um die Lernziele, die Sie mit der Aufgabe erreichen wollen.

Wenn Sie über eine Substitution nachdenken, können Sie sich fragen:

- Was gewinne ich, wenn ich die analoge Methode durch eine digitale Variante ersetze?

Wenn Sie über den Übergang von der Substitution zur Augmentation nachdenken, könnten Sie sich fragen:

- Ist die Lernaufgabe auf einer grundlegenden Ebene um einen Prozess erweitert worden, der ohne das neue digitale Element nicht möglich wäre?
- Und wie trägt diese Funktion oder dieser Prozess zur Qualität der Lernaufgabe bei?

Wenn Sie von der Erweiterung zur Veränderung übergehen, könnten Sie sich fragen:

- Wie wurde die ursprüngliche Aufgabe verändert?
- Basiert diese Modifikation auf neuen digitalen Elementen?
- Und wie trägt diese Veränderung zur Qualität der Lernaufgabe bei?

Wenn Sie von der Modifikation zur Neudefinition übergehen wollen, können Sie sich fragen:

- Was ist die neue Aufgabe?
- Kann die ursprüngliche Aufgabe durch die neue Aufgabe ersetzt oder ergänzt werden?
- Inwieweit ist die neue Aufgabe nur durch den Einsatz neuer digitaler Methoden möglich?
- Und inwieweit steigert die neue Aufgabe die Qualität der Lernaufgabe?

Zum Schluss ein **Beispiel**, wie Blended Learning nach dem SAMR-Modell aussehen kann. Nehmen wir an, Sie haben einen Sprachkurs.

- Eine digitale Substitution wäre es, wenn die Lernenden Texte nicht mit der Hand, sondern mit Word oder GoogleDocs schreiben oder Texte nicht auf Papier, sondern online lesen.
- Eine Erweiterung wäre, wenn die Lernenden die automatische Rechtschreibprüfung nutzen, um ihr Lernen zu gestalten, oder wenn die Übungsaufgaben mit Online-Wörterbüchern verknüpft sind.

- Eine Modifikation wäre, wenn sie die E-Mail-Kommunikation oder grafische Darstellungen nutzen oder wenn sie z. B. den Austausch von Audio- oder Videodaten zwischen den Lernenden ermöglichen.
- Eine Neudefinition wäre, wenn Sie die Lernenden gemeinsam ihre eigenen Wikis erstellen lassen oder Visualisierungen von Erzählstrukturen verwenden.

Sie sehen an diesem Beispiel, dass Sie Blended Learning sehr differenziert angehen können. Sie entscheiden selbst, auf welcher Ebene Sie angesichts Ihrer Unterrichtssituation ansetzen und welche der kennengelernten Ideen Sie umsetzen wollen. Denken Sie daran, dass Sie spielerisch und experimentell vorgehen sollten. Es gibt keine "Einheitslösung", und es ist normal, dass Dinge schief gehen, wenn Sie neue Dinge ausprobieren. Seien Sie mit sich selbst ebenso fehlerfreundlich wie mit Ihren Lernenden. Und genießen Sie Ihre neuen Erfahrungen.

