

# Gestaltung digitaler Lernumgebungen zur Stärkung der Kooperation und Selbstorganisation im Studium

## Projektbeschreibung

### Kontext des Projekts

- digitales kollaboratives/kooperatives Lernen an der PHSZ
- selbstorganisiertes Lernen als Fokus einer Lehrgangsentwicklung der HSLU

### Grundlagenphase

- Studierendenbefragung zur Nutzung von digitalen Medien im Studium (PHSZ)
- Entwicklung eines Lernmodells für die Kultur der Digitalität (HSLU)

### Umsetzung und Evaluation

- Frühlingsemester 2024: Einsatz des Lernmodells im Modul «Teamführung und Teamentwicklung» (HSLU)
- aktuell: formative Evaluation der Umsetzung (HSLU)

## Projektbeteiligte



**Sabine Rimele**  
Dozentin und Projektleiterin HSLU-SA



**Eva Marinus**  
Dozentin PHSZ



**Donat Knecht**  
Dozent und Projektleiter HSLU-SA



**Illya Arnet-Clark**  
Dozentin PHSZ



**Elina Lehmann**  
wissenschaftliche Mitarbeiterin HSLU-SA

## Ergebnisse

### Publikationen

- PH Schwyz (2022). *Ergebnisbericht Studierendenbefragung P8 - Digitale Kooperation in der Lehre – Gestaltung von digitalen Lernumgebungen*. PH Schwyz
- Rimele, S., Lehmann, E. & Knecht, D. (2023). *Lernsituationen strukturieren und Wissen koproduzieren. Ein Rahmen für selbstorganisiertes Lernen in der Kultur der Digitalität*. Luzern: interact Verlag

### Neu konzipiertes Modul «Teamführung und Teamentwicklung»

- bestehendes Bachelor-Wahlpflichtmodul der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit
- 6 ECTS-Modul, 1 Tag/Woche, 14 Wochen (1 Semester)
- konsequente Ausrichtung auf das entwickelte Lernmodell
- zwei selbstorganisierte Lerngruppen à 12 Studierende
- drei Iterationen (Lernprozesszyklen) mit zunehmender Selbststeuerung der Studierenden
- KI, trainiert mit relevanter Literatur (Handapparat) und definiertem Verhalten (führt ausführliche Gespräche, sucht nach Klärung und nutzt den sokratischen Dialog)
- Blog als Plattform der Auseinandersetzung mit Fallvignetten
- Das Thema ist gleichzeitig die Arbeitsweise: anspruchsvolle Verschränkung von Lerninhalt und Lernprozess

### Evaluation des Lernmodells (läuft aktuell noch)

- vier elektronische Befragungen der Studierenden
- drei Lernevaluationen (jeweils am Ende jeder Iteration)
- teilnehmende Beobachtung durch die Dozierenden
- Beurteilung der Arbeitsergebnisse durch die Dozierenden
- formative Evaluation, d.h. Zwischenergebnisse werden allen Beteiligten in jeder Iteration zugänglich gemacht und als Grundlage für die laufende Verbesserung des Moduls verwendet

Publikation «Lernsituationen strukturieren und Wissen koproduzieren. Ein Rahmen für selbstorganisiertes Lernen in der Kultur der Digitalität»



Verschiedene Projektdokumente (Plattform Gesamtprojekt)



QR-Code

Was ist gute Lehre in der aktuellen Phase der Digitalisierung  
Inwiefern hat euer Teilprojekt seinen Teil dazu beigetragen  
Was gibt es noch zu tun



- Die Digitalisierung führt zu einem Paradigmenwechsel. Das der Buchkultur zugrunde liegende, gesellschaftlich etablierte Lehr-Lern-Verständnis verändert sich.
- Verstärkt durch die Digitalisierung wird Lernen zu einem lebenslangen, zeit- und ortsungebundenen Prozess.
- Die Kultur der Digitalität ruft nach selbstorganisierten Lernformen. Gleichzeitig profitiert selbstorganisiertes Lernen von den Möglichkeiten der Digitalisierung.
- Im selbstorganisierten Lernen übernehmen Studierende und Lehrende neue Rollen, die Verantwortung für den Lernprozess wird auf die Beteiligten verteilt.

Wie kann die Balance zwischen traditionellen Lehrmethoden  
und digitalen Innovationen an Hochschulen gefunden werden  
Welche Rolle spielen Generative KI in dieser Diskussion



- Die Kombination von physischer und digitaler Präsenz bzw. von synchroner oder asynchroner Arbeitsweise ist vom Lerngegenstand, den Lernzielen und den Lernenden abhängig und muss im Einzelfall didaktisch begründet sein.
- Generative KI war zum Beginn des Projekts noch kein Thema. Sie wird aber in Kürze zum unverzichtbaren Arbeitsinstrument an Hochschulen werden. Die Frage ist, wie wir sie einsetzen, damit sie uns die Arbeit aber nicht das Denken abnimmt.
- Für Studierende kann gut programmierte KI zum Sparringpartner des Lernens werden. Die KI hilft sowohl bei der individuellen asynchronen Wissenserschließung als auch beim synchronen Fachdiskurs in Gruppen. Sie stösst Eigenaktivität an und unterstützt bei der Erarbeitung von Inhalten. Das dialogische Vorgehen hilft Studierenden, Inhalte zu vertiefen und dranzubleiben. Die Verantwortung für die kritische Qualitätsüberprüfung von KI-Quellen bleibt eine Aufgabe der Studierenden.
- KI, reflektiert eingesetzt, unterstützt die Selbstorganisation im Studium.

Wie wird die Wirksamkeit eures Projekts gemessen und  
evaluiert



- Die beispielhafte Umsetzung des entwickelten Lernmodells im Modul «Teamführung und Teamentwicklung» der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit wird im Moment evaluiert, vgl. Beschreibung der Evaluation unter «Ergebnisse»

# Gestaltung digitaler Lernumgebungen zur Stärkung der Kooperation und Selbstorganisation im Studium

## Publikation aus der Grundlagenphase

**HSLU** Hochschule Luzern

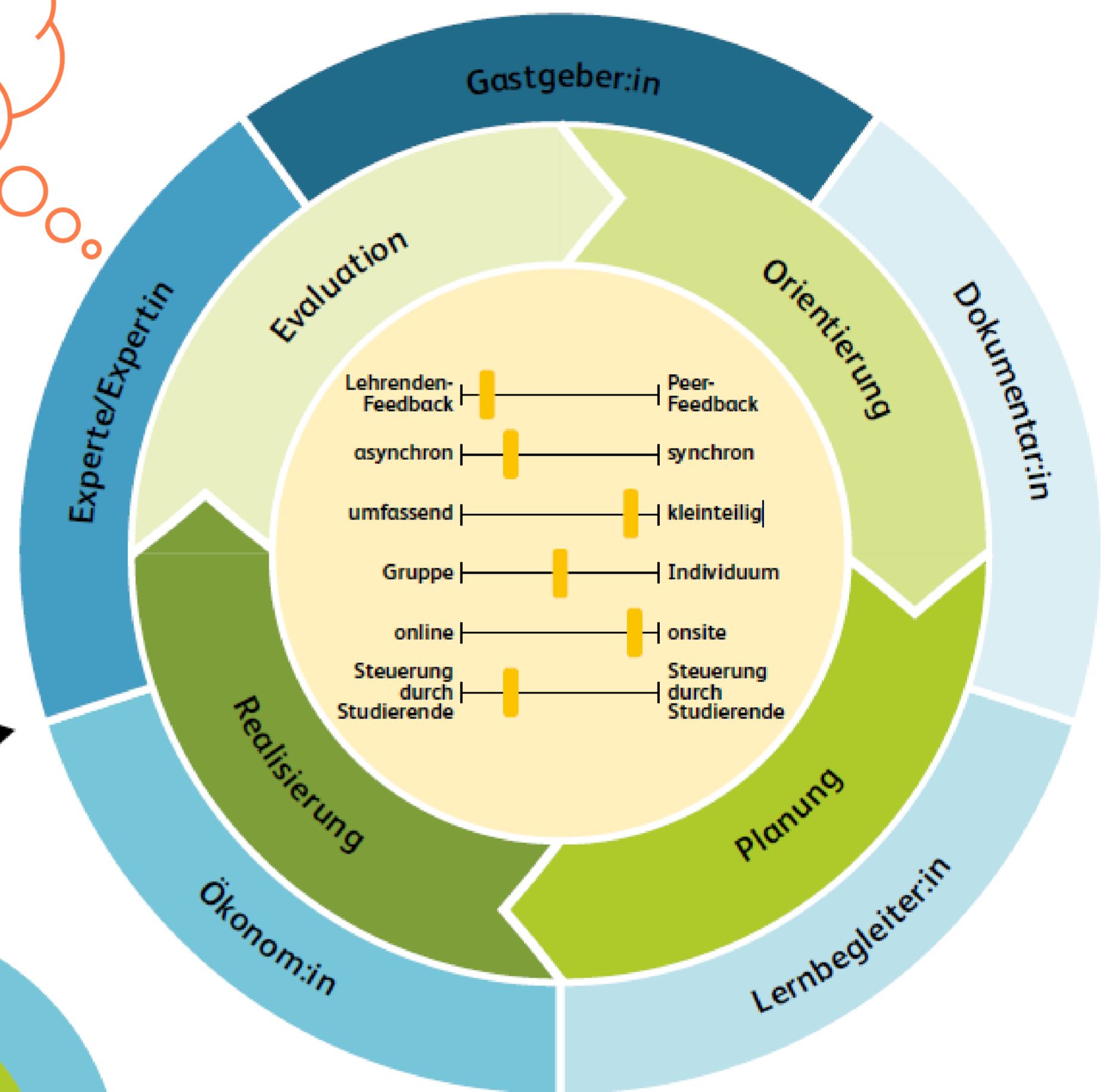
Soziale Arbeit

### Lernsituationen strukturieren und Wissen koproduzieren

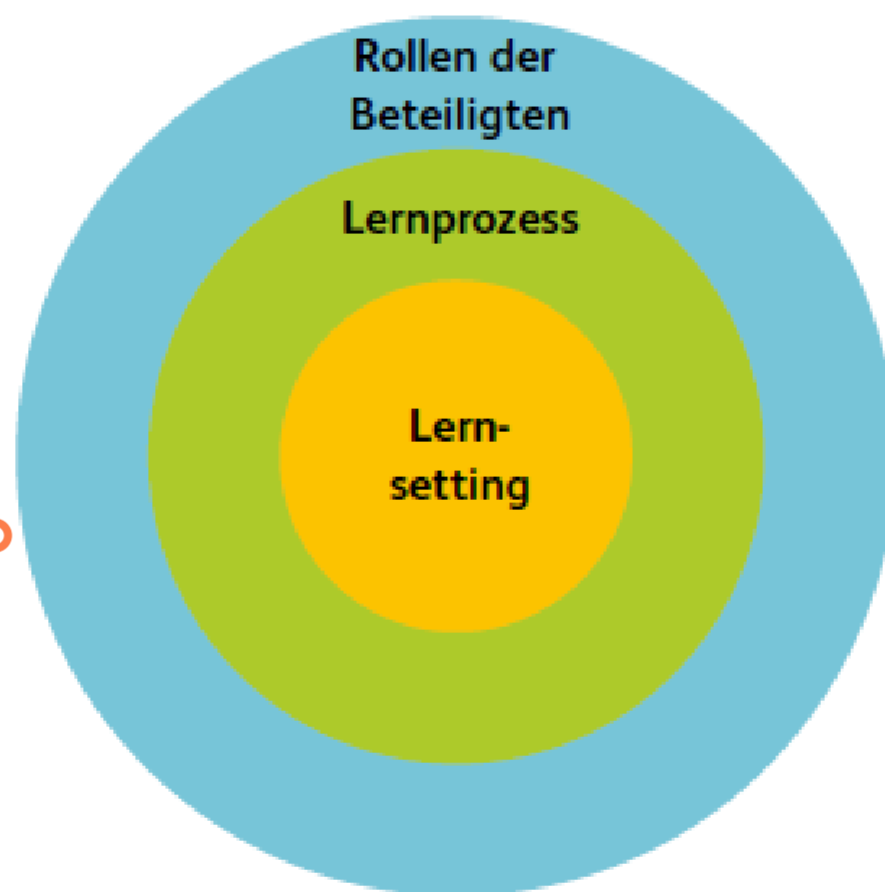
Ein Rahmen für selbstorganisiertes Lernen in der Kultur der Digitalität  
Prof. Sabine Rimmel; Elina Lehmann; Prof. Donat Knecht

FH Zentralschweiz

Das entwickelte Lernmodell



Beeinflussende Faktoren einer Lernsituation



Lernsettings differenziert nach Interaktions- und Präsenzform

		Präsenz	
		digitale Präsenz	physische Präsenz
Interaktion	synchron	Videokonferenz Audiokonferenz Webinar	Veranstaltung vor Ort Gruppendiskussion Exkursion
	asynchron	Forum Blog Wiki	Labor Werkstatt Lesesaal

Lernsituationen strukturieren und Wissen koproduzieren  
Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Verzeichnisse	II
Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis	II
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2 Gedanken zum Lernen</b>	<b>2</b>
2.1 Lernen	2
2.2 Selbstreguliertes, selbstgesteuertes und selbstbestimmtes Lernen	3
2.3 Selbstorganisiertes Lernen	3
<b>3 Der Einfluss der Digitalisierung auf das Lernen</b>	<b>6</b>
<b>4 Zwischenfazit</b>	<b>9</b>
<b>5 Modellentwicklung</b>	<b>10</b>
5.1 Ausgangslage und Anwendungsfall	10
5.2 Erarbeitungsprozess	10
5.2.1 Arbeiten in Iterationen	11
5.2.2 Integratives Entscheiden	11
5.2.3 Safe enough to try	12
<b>6 Lernmodell</b>	<b>13</b>
6.1 Grundüberlegungen Lernmodell	13
6.2 Lernsetting	13
6.3 Lernprozess	15
6.4 Rollen der Beteiligten	16
<b>7 Diskussion und Ausblick</b>	<b>18</b>
Quellenverzeichnis	20
AutorInnen und Autoren	24
Anhang	25
Anhang A: Konturen des «grossen Bildes» (Thesen)	25
Anhang B: Positionierungen	38
Anhang C: Skizzen der Prototypen, visualisiert von Gianni Fabiano	42