

Storytelling

Erfolgreiche Integration von Präsenz- und virtuellem Unterricht durch innovative Unterrichtsmethoden in der Hochschulbildung

Katrin Zwanziger¹

DOI: <https://doi.org/10.53349/resource.2024.i1.a1227>

Zusammenfassung

Unser Leben schreibt die besten Geschichten und diese Geschichten gilt es zu erzählen. Die Methode Storytelling ermöglicht es, dass Menschen Geschichten aus ihrer eigenen Biografie in spannende und mitreißende Geschichten verwandeln. Diese Methode wurde mit einem modernen Lernsetting verknüpft. Die Bedeutung digitaler Medien für die didaktische Gestaltung von Lernangeboten nimmt stetig zu. Studierende erwarten, dass Lerneinheiten sowohl im Präsenzraum als auch im virtuellen Raum stattfinden. Eine gelungene Verknüpfung beider Räume kann zu einem positiven Lernerlebnis und verbesserten Lernergebnissen führen. Ob diese Erfolge erzielt werden können, hängt wesentlich von den digitalen Kompetenzen der Lehrenden ab, die den Lernerfolg beeinflussen und eine sinnvolle Integration von Präsenz- und virtueller Lehre anbieten müssen. Mit der innovativen Lehrmethode Storytelling wird der Unterricht sowohl in Präsenz als auch virtuell durchgeführt. Storytelling wird als Möglichkeit gesehen, implizites Wissen durch Geschichten zu vermitteln und soziale Bindungen zu fördern. Der Artikel beschreibt die Planung und Durchführung eines Storytelling-Workshops, der sowohl in Präsenz als auch virtuell durchgeführt wurde. Der Einsatz von Learning Personas, klare Lernziele und die Integration verschiedener Methoden wie Cube Storytelling und virtuelle Gruppenarbeit werden als wesentlich für eine erfolgreiche Lehrveranstaltung dargestellt. Das Feedback der Studierenden zeigt eine positive Resonanz auf die Präsenzeinheit und die virtuelle Einheit.

Stichwörter: Hochschulbildung, Unterrichtsmethode, Storytelling

¹ Fachhochschule Burgenland

1 Einleitung

Der Einsatz digitaler Medien gewinnt bei der didaktischen Gestaltung von Lernangeboten zunehmend an Bedeutung. Die aktuelle und zukünftige Gestaltung des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien wird maßgeblich von den neuesten technologischen Entwicklungen und Möglichkeiten des Internets und mobiler Endgeräte beeinflusst. Neben spezifischen Anwendungen wie der Verbreitung von Inhalten, der Umsetzung von Lehrmethoden und der Förderung von Interaktion und Kommunikation bietet die Schaffung umfassender virtueller Lernumgebungen die Möglichkeit, vielfältige didaktische Ressourcen in einen kohärenten Kontext zu integrieren (Walber, 2014). Ninnemann und sein Team (2020) heben hervor, dass eine Herausforderung für die zukünftige Lehre darin besteht, den Präsenzlehrraum mit dem virtuellen Lernraum zu verbinden. Dabei wird betont, dass virtuelle und physische Lehr- und Lernräume bisher getrennt betrachtet und unabhängig voneinander entwickelt wurden. Es wird darauf hingewiesen, dass diese Räume nicht integrativ konzipiert sind und Parallelstrukturen häufig an begrenzten Ressourcen scheitern. Dennoch lohne sich der Aufwand. Tran und Herzig (2023) betonen, dass ein innovatives Kursdesign ein positives Lerngefühl bei den Studierenden auslöst; dies wirkt sich positiv auf die Lernergebnisse aus. In ähnlicher Weise beschreibt Salmon (2019) die Herausforderung, das Optimum an Technologie mit dem Optimum an menschlichem Lehren zu verbinden. Ein gut durchdachtes didaktisches Konzept, das sowohl Präsenzlehre als auch virtuelle Lehre kombiniert, ist daher eine Bereicherung für Studierende und Lehrende gleichermaßen.

1.1 Virtuelle Lehre und Präsenzlehre

Die Hochschullehre bedient sich einer Vielzahl didaktischer Methoden und Veranstaltungstypen, die je nach Wissenschaftsdisziplin, angestrebten Lehr- und Lernzielen und strategischer Ausrichtung der Hochschulen unterschiedlich eingesetzt werden. Unabhängig von diesen Variationen gibt es auch unterschiedliche Herangehensweisen an die Erbringung von Lehrleistungen. Während die traditionelle Hochschullehre auf physische Begegnungen zwischen Lehrenden und Studierenden in Form von Präsenzveranstaltungen setzt, ist der virtuelle Raum mittlerweile zu einem integralen Bestandteil der Hochschullehre geworden (Fallmann et al., 2021). Dennoch ist es wichtig, die Begriffe Präsenzlehre und virtuelle Lehre klar zu definieren und von anderen Begriffen abzugrenzen.

Präsenzlehre bedeutet, dass sich alle Lernenden und die Lehrperson physisch am selben Ort befinden, um zu lernen und zu lehren. In Bezug auf die virtuelle Lehre betonen Fallmann und sein Team, dass es eine räumliche Distanz zwischen den Studierenden und dem Lehrenden gibt, wobei diese Distanz nicht unbedingt eine zeitliche Distanz ist. Bei der synchronen virtuellen Lehre treffen sich Lehrende und Studierende zu einem bestimmten Zeitpunkt im virtuellen Raum, was auch als virtuelle Präsenzlehre bezeichnet wird (Fallmann et al., 2021). Der Austausch findet synchron statt, so dass die Lernenden unmittelbar auf Beiträge der

Lehrenden reagieren können und Ergebnisse schrittweise gemeinsam erarbeitet werden. Das Merkmal der Kommunikation ist vor allem bei Lernmethoden erkennbar, die die aktive Beteiligung der Teilnehmenden in Workshops und in Form von Partner- oder Gruppenarbeit fördern (Erpenbeck et al., 2015).

Eichhorn und sein Team stellen fest, dass die digitalen Kompetenzen der Lehrenden einen signifikanten Einfluss auf den Lernprozess der Studierenden in der digitalen Lehre haben. Wenn die Lehrenden über eine hohe digitale Kompetenz verfügen, empfinden die Studierenden mehr Autonomie, Kompetenzerleben und soziale Akzeptanz und nehmen häufiger an virtuellen Lehrveranstaltungen teil. Wichtig zu erwähnen ist, dass sich der Kompetenzerwerb nicht nur auf digitale Werkzeuge beschränken sollte, sondern auch die didaktische Konzeption und Umsetzung von hybriden und virtuellen Lehrformaten im Blick haben sollte (Eichhorn et al., 2021). Dorfinger (2021) erwähnt in seiner Studie, dass das am häufigsten genannte Hindernis von Lehrenden die didaktisch-methodischen Herausforderungen sind, die mit der virtuellen Lehre einhergehen. Dies zeigt, dass in der Verknüpfung von Präsenzlehre und virtueller Lehre ein großes Potenzial für die Studierenden liegt – aber auch, dass die für eine erfolgreiche Lehreinheit notwendigen Kompetenzen von den Lehrenden erst erworben werden müssen. Ein durchdachtes didaktisch-methodisches Konzept, das auf beide Lernräume eingeht und alle Gegebenheiten, Chancen und Herausforderungen bestmöglich nutzt, ist für eine erfolgreiche Lehreinheit unabdingbar. Eine Befragung von Studierenden zeigt, dass die Zukunft der Lehre in der Kombination von Online- und Präsenzlehre liegt. Dabei wird die Methodenvielfalt in der Lehre durch diese Kombination von Lehr- und Lernformen begrüßt. Die Studierenden haben die Vorteile dieses Ansatzes erkannt und wünschen sich die Möglichkeit, flexibel zwischen Präsenzteilnahme und virtueller Teilnahme wählen zu können. Sie streben danach, individuell zu entscheiden, welche Kurse sie im Fernstudium und welche sie im Präsenzstudium absolvieren möchten. Dieser Ansatz wird als förderlich für die Selbstbestimmung und Selbstorganisation der Studierenden angesehen (Traxler, 2021). Auch Dorfinger (2021) nennt den Vorteil des eigenverantwortlichen Lernens der Studierenden als großen Erfolg der virtuellen Lehre. Die Studierenden der Zukunft werden die Kombination beider Lernmöglichkeiten nutzen wollen; daher ist eine Auseinandersetzung mit modernen und innovativen Lehrkonzepten, die beide Lernräume berücksichtigen, notwendig.

1.2 Storytelling

Storytelling wird als moderne und innovative Methode insbesondere in den Bereichen Wissensmanagement, Unternehmenskultur und lernende Organisationen breit diskutiert (Thier, 2010). Diese Popularität mag auf den ersten Blick verwundern, denn das Erzählen von Geschichten ist eine uralte Kulturtechnik, die eng mit den Mechanismen menschlicher Wahrnehmung und Denkprozesse verknüpft ist (Collins & Cooper, 2005). Menschen neigen dazu, selbst in knappen Informationen zeitlich und kausal zusammenhängende Geschichten

mit intentional handelnden Akteuren zu erkennen (Krüger, 2022). Erzählungen spielen eine entscheidende Rolle in der effektiven Kommunikation, da sie nicht nur Fakten vermitteln, sondern auch Persönlichkeiten formen und unsere Welt strukturieren. Insbesondere wenn es darum geht, Menschen für unsere Anliegen zu gewinnen, spielen Geschichten eine wichtige Rolle. Die Informationen und Erfahrungen, die wir als Menschen sammeln, werden nicht einfach als isolierte Fakten in einem Gedächtnisarchiv abgelegt. Vielmehr speichern wir Geschichten, die mit Emotionen verbunden sind. Deshalb haben Botschaften, die in narrative Formen eingebettet sind, eine viel stärkere Wirkung als reine Fakten (Adamczyk, 2018). Unternehmen streben durch den Einsatz von Storytelling Kosteneinsparungen und positive Effekte auf das Betriebsklima und die Mitarbeitermotivation an. Das Interesse des Managements wird besonders durch die Möglichkeit geweckt, das wertvolle implizite Erfahrungswissen und Know-how von Mitarbeiter*innen und Teams mithilfe von Geschichten zu übermitteln und zu sichern (Thier, 2010).

Im Bildungsbereich gilt Storytelling als vielversprechende Methode. Die Formel "Erzählen ist immer und überall" unterstreicht die Vielseitigkeit und Allgegenwärtigkeit dieses didaktischen Ansatzes (Mages, 2020). Erzählungen – seien es einfache Alltagserlebnisse oder Lebensgeschichten – prägen den Alltag und dienen dem Erinnern sowie der individuellen Identitätsbildung. Erzählen schafft Zugehörigkeit und fördert soziale Bindungen. Die Bedeutung eines vertrauensvollen Raumes für das Erzählen – sei es schriftlich oder mündlich – wird betont, da die Preisgabe von Autobiographischem in der mündlichen Variante insbesondere die Person des Erzählenden angreifbar machen kann (Moser-Pacher et al., 2010). Weiters wird positiv hervorgehoben, dass Storytelling im virtuellen Raum Techniken und Strategien bietet, um einen dynamischen virtuellen Lernraum zu gestalten (Mages, 2020). Storytelling ermöglicht nicht nur die Weitergabe von implizitem Wissen in Form von Erzählungen, sondern fördert auch die individuelle Identität, schafft Zugehörigkeit und soziale Bindungen zwischen dem/der Erzähler*in und den Zuhörer*innen.

2 Ausgangslage

Der Workshop wurde im Rahmen des Seminars „Workshop- und Trainingsmethoden“ an einer Fachhochschule entwickelt, durchgeführt und evaluiert. Die Studierenden absolvieren ein berufsbegleitendes Masterstudium. Inhalt des Workshops war es, die Methode „Storytelling“ kennenzulernen und an einem praktischen Beispiel anzuwenden. Die besondere Herausforderung bestand darin, dass ein Teil des Workshops als Präsenzveranstaltung und der andere Teil als virtuelle Lehrveranstaltung durchgeführt wurde. Diese besondere Herausforderung wurde von Anfang an im didaktischen Konzept und in der Methodenauswahl berücksichtigt.

3 Gestaltung der Lerneinheit

Ziel dieser Lerneinheit war die Entwicklung eines innovativen Workshops, der eine Brücke zwischen Präsenzeinheit und virtuellen Einheiten schlägt. Ein durchdachtes didaktisches Konzept, insbesondere im Kontext von virtuellen Einheiten und Präsenzveranstaltungen, ist entscheidend für einen effektiven Lernprozess (Eichhorn et al., 2021). Die Lerneinheit zielte auf ein zielgerichtetes didaktisches Design ab, um einen effektiven Lernprozess für die Studierenden zu gewährleisten (Ulrich, 2021). Die Methode des Storytellings stand im Mittelpunkt und die Lernziele umfassten das Verstehen und Anwenden dieser Methode sowie das Erkennen von Vor- und Nachteilen. Das Design integrierte Learning Personas – fiktive Profile von Masterstudierenden – um die Bedürfnisse und Motivationen besser zu verstehen (Kirchem & Waack, 2021). Unter Berücksichtigung der Lernzieltaxonomie nach Bloom wurden klare kognitive Lernziele formuliert. Der Kurs wurde in Präsenz- und virtuelle Phasen strukturiert, um eine effektive Nutzung der Lernzeit zu gewährleisten (Meyer, 2003).

3.1 Ziele

Ziel der Lerneinheit war es, einen innovativen Workshop zu gestalten, der eine Brücke zwischen Präsenz- und virtueller Einheit schlägt. Wie bereits erwähnt, ist ein gut durchdachtes didaktisches Konzept für die Durchführung von virtuellen und Präsenzveranstaltungen unerlässlich (Eichhorn et al., 2021). Dabei werden die Merkmale guter Lehre von Meyer (2003) berücksichtigt. Der Lernprozess der Durchführung der Lerneinheit soll von den Lehrenden didaktisch zielgerichtet und damit für die Lernenden lernwirksam gestaltet werden (Ulrich, 2021). Meyer (2003) betont, dass eine Kohärenz zwischen Ziel-Inhalt und Methodenentscheidung notwendig ist, um guten Unterricht zu gestalten. Dies wurde bei der Zielsetzung und Methodenauswahl berücksichtigt. Die Methode Storytelling steht hier als Inhalt im Mittelpunkt und die Lernziele sind das Verstehen und Anwendung der Methode. Außerdem sollen die Vor- und Nachteile der Methode erkannt werden. Um diese Lernziele zu erreichen, wurden sowohl in der Präsenzeinheit als auch in der virtuellen Einheit verschiedene Methoden eingesetzt.

3.2 Konzeption

Die Konzeption dieser Lerneinheit zeichnet sich durch einen ganzheitlichen Ansatz aus. Zu Beginn wurden Learning-Personas definiert, die stellvertretend für die Studierenden stehen, die die Lerneinheit besuchen. Anschließend wurden die Lernziele in Anlehnung an die Lernzieltaxonomie nach Bloom formuliert, die sich auf die Wissensvermittlung, das Verstehen, Anwenden, Analysieren sowie die kritische Diskussion von Storytelling-Parametern beziehen.

3.2.1 Learning-Personas

Die individuelle Persönlichkeit spielt eine wichtige Rolle bei der Gestaltung des gesellschaftlichen Lebens. Studien zeigen, dass sie berufliche und persönliche Beziehungen beeinflusst. Sie bestimmt auch, welche technologischen Schnittstellen wir bevorzugen, wie wir uns in sozialen Netzwerken verhalten und welche politischen Positionen wir vertreten (Chu et al., 2018). Um diese individuelle Persönlichkeit besser darstellen zu können, werden Personas entwickelt. Die Verwendung von Personas ermöglicht es, fiktive, repräsentative Profile von Lernenden zu erstellen, die der Realität sehr nahekommen. Dadurch können die Bedürfnisse, Herausforderungen und Motivationen dieser Lernenden besser analysiert und unterstützt werden (Kirchem & Waack, 2021). Laut Yang (2023) ist die Erstellung von Personas ein wichtiges Instrument in der Lehre, um die Zielgruppe der Studierenden zu repräsentieren. Personas erweisen sich als nützlich, um Empathie für die Lernenden zu entwickeln, ein Verständnis der Nutzereigenschaften zu erlangen, Designideen mit anderen zu teilen und fundierte Entscheidungen im Design- und Entwicklungsprozess zu treffen (Stampfl, 2023). Aus diesem Grund wurden die folgenden Learner-Personas für das Design der Lehreinheit erstellt:

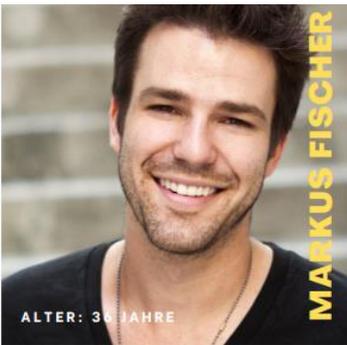
<p>Beruf</p> <p>Mitarbeiterin in der Personalabteilung</p> <p>Ausbildung</p> <p>Bachelor in Wirtschaftswissenschaften</p> <p>Sprachkenntnisse</p> <p>English ★★★★★ Spanisch ★★★★★</p>		<p>Beruf</p> <p>Verwaltungsmitarbeiter in einer Universität</p> <p>Ausbildung</p> <p>Bachelor in Geschichte</p> <p>Sprachkenntnisse</p> <p>English ★★★★★ Französisch ★★★★★</p>	
<p>Berufliche Ziele</p> <p>Berufliche Weiterentwicklung durch den erfolgreichen Abschluss des Masters.</p> <p>Studienziele</p> <p>Schneller Abschluss des Masterstudiums, um ihre beruflichen Ziele zu erreichen.</p> <p>Besondere Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erste Erfahrung im Masterstudium • hohe Motivation zur beruflichen Weiterentwicklung • ausgeprägte Interessen außerhalb von Beruf und Studium <p>Interessen und Hobbys</p> 	<p>Zeitliche Herausforderungen</p> <p>Stark eingespannt durch Doppelbelastung von Studium und Beruf.</p> <p>Bedürfnisse und Herausforderungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effizientes Zeitmanagement • Unterstützung bei der Balance von Studium und Beruf • praxisrelevante Inhalte im Studium <p>Bevorzugte Lernumgebung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flexibel gestaltete Lernmaterialien • online verfügbare Ressourcen • praxisnahe Anwendungen im Studium 	<p>Berufliche Ziele</p> <p>Weiterentwicklung in der Hochschulverwaltung und Erwerb von Fähigkeiten im Wissensmanagement.</p> <p>Studienziele</p> <p>Erweiterung seiner Qualifikationen im Bereich Hochschulmanagement</p> <p>Besondere Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfahrener Mitarbeiter • motiviert zur beruflichen Weiterentwicklung • interessiert an geschichtlichen und kulturellen Themen <p>Interessen und Hobbys</p> 	<p>Zeitliche Herausforderungen</p> <p>Erfahrener Mitarbeiter, der zwischen administrativen Verantwortlichkeiten und beruflichen Entwicklungszielen jongliert.</p> <p>Bedürfnisse und Herausforderungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effektive Zeitnutzung • Integration von Praxiserfahrungen in die Weiterbildung • professioneller Austausch mit erfahrenen Kolleg*innen <p>Bevorzugte Lernumgebung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blended Learning-Ansätze mit praxisnahen Workshops und flexiblen Online-Modulen • Netzwerkmöglichkeiten

Abbildung 1: Beispiel Learner-Personas (eigene Darstellung)

Zielgruppe des Lehrangebots sind Masterstudierende im 2. Semester; die Studierenden verfügen daher über Vorkenntnisse im Umgang mit MS Teams, dem Lernmanagementsystem

Moodle und verschiedenen digitalen Werkzeugen. Die in der Lehreinheit eingesetzten digitalen Werkzeuge, das Kollaborationstool Miro, die digitale Pinnwand Padlet und die interaktive Präsentationssoftware Mentimeter sind den Studierenden bekannt.

3.2.2 Lernziele

Die kognitiven Lernziele für die Studierenden in dieser Lerneinheit wurden unter Berücksichtigung der Lernzieltaxonomie von Bloom aus dem Jahr 1956 festgelegt.

- Wissen: Die Studierenden können die wichtigsten Parameter des Storytellings benennen.
- Verstehen: Die Studierenden können die wichtigsten Parameter des Storytellings erklären.
- Anwenden: Die Studierenden können die Parameter des Storytellings in einem eigenen Beispiel anwenden.
- Analysieren: Die Studierenden können die Parameter des Storytellings anhand praktischer Beispiele analysieren.
- Diskutieren: Die Studierenden können die Vor- und Nachteile der Methode Storytelling diskutieren.

3.2.3 Inhalte

Die Lehreinheit wurde für insgesamt 100 Minuten konzipiert. Davon fanden 50 Minuten in einer Präsenzveranstaltung und die anderen 50 Minuten in einer virtuellen Veranstaltung zwei Wochen später statt. Die Strukturierung der 100-minütigen Einheit in Präsenz- und virtuellen Phasen gewährleistet einen klaren und effektiven Lehr- und Lernprozess nach Meyer (2003). Der praxisorientierte Ansatz beinhaltet Methoden wie Cube Storytelling, Gruppenarbeit und Feedback-Tools zur aktiven Einbindung der Studierenden. Dieser praxisorientierte Ansatz zielt darauf ab, die aktive Lernzeit der Studierenden zu erhöhen und somit den größtmöglichen Nutzen zu erzielen.

Präsenzveranstaltung

Phase	Methode	Beschreibung	Ergebnis
Vorstellung	Kurze Vorstellungsrunde	Alle beteiligten Personen stellen sich vor.	Kennenlernen
Workshopziel, Inhalte und Tagesordnung	Tortendiagramm	Das Tortendiagramm dient zur Darstellung des Tagesablaufs.	Tagesordnung und Ablauf
Input-Phase	Erzählung	Anhand einer Geschichte werden die wichtigsten Parameter des Storytellings erläutert.	Studierenden können die wichtigsten Parameter des Storytellings benennen

Erarbeitung	Würfel-Storytelling	Mit Hilfe von Geschichtenwürfeln würfeln die Studierenden Begriffe, die sie in eine kurze Geschichte einbauen. Dabei müssen die Parameter des Storytellings beachtet werden.	Die Studierenden können die wichtigsten Parameter des Storytellings erläutern. Studierende können die Parameter des Storytellings in einem eigenen Beispiel anwenden.
Feedback und Abschluss	Feedback-Zielscheibe	Die Feedbackdimensionen <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau • Zeitplanung • Haltung, Körpersprache, Sprache • Fachliche Kompetenz • Methodik • Gesamteindruck werden bewertet.	Feedback zum Workshop

Tabelle 1: Inhaltliche Struktur der Präsenzveranstaltung (eigene Darstellung)

Virtuelle Veranstaltung

Phase	Methode	Beschreibung	Ergebnis
Workshopziel, Inhalte und Tagesordnung	Tagesordnung am Miro-Board	Die Tagesordnung wird im Miro Board visualisiert und in der Gruppe diskutiert.	Tagesordnung und Ablauf
Einstieg	Wortwolke mit Mentimeter	Das Vorwissen wird aktiviert. Mit dem Tool Mentimeter wird eine Wortwolke erstellt	Aktivierung des Vorwissens
Erarbeitungs-Phase	Gruppenarbeit in Breakout-Rooms	Die Studierenden analysieren Best Practice Beispiele der Storytelling Methode (Videos) in Breakout Rooms. Die Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert.	Die Studierenden können die Parameter des Storytellings anhand praktischer Beispiele analysieren.
Erarbeitungs-Phase	Sticky-Notes	Im Miro-Board werden die Vor- und Nachteile der Storytelling-Methode mit Hilfe von Klebezetteln erläutert.	Die Studierenden können die Vor- und Nachteile der Methode Storytelling diskutieren.
Feedback und Abschluss	Feedback am Padlet	Die digitale Pinnwand „Padlet“ wird zur Sammlung von Feedback verwendet.	Feedback

Tabelle 2: Inhaltliche Struktur der virtuellen Veranstaltung (eigene Darstellung)

3.3 Feedback

Meyer (2003) hebt hervor, dass er "Feedback" wörtlich mit "Rückfütterung" übersetzt und betont, dass diese Rückmeldung dazu dient, den Lehrenden präzise Informationen zur Verbesserung des Unterrichts zur Verfügung zu stellen. Er weist darauf hin, dass sporadische Gespräche über den Unterrichtsverlauf oder eine Stuhlkreisrunde allein nicht ausreichen, um

eine authentische Feedbackkultur zu etablieren. Mit den beiden im Folgenden beschriebenen Feedbackmethoden wird den Studierenden die Möglichkeit gegeben, ein präzises und anonymes Feedback zu geben, um die Lehreinheit kontinuierlich zu verbessern. Das Feedback zur Präsenzlehreinheit wurde mit der Methode „Feedback-Zielscheibe“ durchgeführt. Die Zielscheibe wurde in die sechs Dimensionen 1) Gesamteindruck, 2) Struktur, 3) Zeitplanung, 4) Mimik, Gestik und Sprache, 5) Fachkompetenz und 6) Methodik unterteilt. Die Rückmeldungen waren durchweg positiv, wobei sich die Studierenden mit ihren Bewertungen in den beiden innersten Kreisen bewegten. Lediglich in der Dimension Zeitmanagement gab es einen Ausreißer in den dritten Kreis. Das Feedback zeigt, dass die Präsenzeinheit bei den Studierenden gut angekommen ist und die Inhalte gut vermittelt wurden.

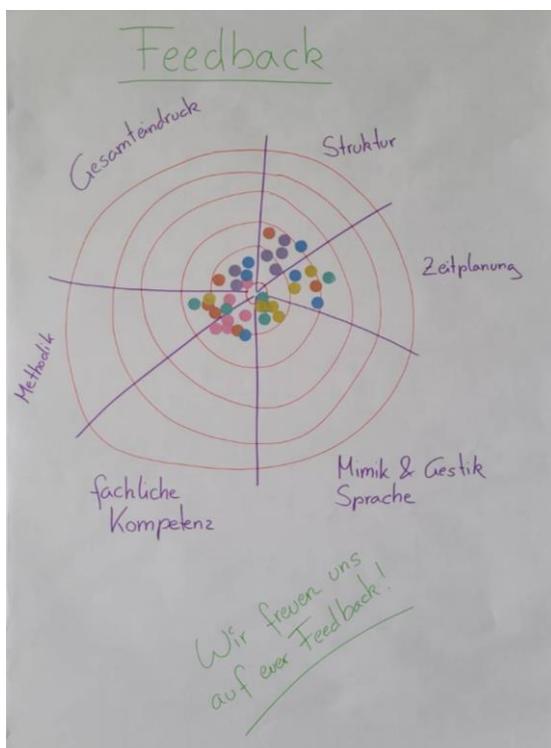


Abbildung 2: Feedback-Zielscheibe zur Präsenzeinheit (eigene Darstellung)

Auch das Feedback zur virtuellen Einheit war sehr erfreulich. Die Studierenden haben konkrete Verbesserungsvorschläge gemacht, die berücksichtigt werden. Auch die Erkenntnis eines Studierenden, dass „mir Storytelling als Methode nicht so gut gefällt“, ist eine wichtige Erfahrung für die Person, die in der Lerneinheit gemacht werden darf.



Abbildung 3: Padlet Feedback virtuelle Einheit (eigene Darstellung)

4 Fazit

Die praktische Lehreinheit zeigt, dass eine Kombination von Präsenzlehre und virtueller Lehre möglich und sinnvoll ist. Die Methode Storytelling wurde sowohl in der Präsenzlehre als auch in der virtuellen Lehre erfolgreich eingesetzt. Dabei ist eine ganzheitliche Konzeption notwendig, um den von Dorfinger (2021) genannten didaktisch-methodischen Herausforderungen entgegenzuwirken. Eine ganzheitliche didaktische Konzeption beinhaltet sowohl Präsenz- als auch virtuelle Elemente. Es wird aufgezeigt, wie die von Mages (2020) angesprochenen Möglichkeiten des Storytellings im virtuellen Raum konkret umgesetzt werden können. Die Studierenden können nicht nur ihr implizites Wissen weitergeben, sondern auch ihre individuelle Identität entfalten und ein Zugehörigkeitsgefühl entwickeln. Die im Artikel vorgestellten Learning-Personas, klare Lernziele und vielfältige Methoden geben einen Einblick in Best Practices für die Gestaltung von Lehrveranstaltungen, die den heutigen Anforderungen gerecht werden. Das positive Feedback der Studierenden zu beiden Lehrformaten unterstreicht die Relevanz dieser Ansätze. Insgesamt trägt der Artikel dazu bei, das Verständnis für die dynamische Verbindung von Präsenz- und virtueller Lehre zu vertiefen und die Chancen und Herausforderungen aufzuzeigen, die sich aus der Integration digitaler Medien ergeben. Er regt zu einer reflektierten Gestaltung von Lehrveranstaltungen an, die den sich wandelnden Bedürfnissen der Studierenden gerecht werden und einen positiven Beitrag zur Lehreffektivität leisten.

Literatur

- Adamczyk, G. (2018). *Storytelling. Mit Geschichten überzeugen*. Rudolf Haufe Verlag.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans.
- Chu, E., Vijayaraghavan, P., Roy, D. (2018). *Learning Personas from Dialogue with Attentive Memory Networks*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1810.08717>
- Collins, R., & Cooper, P. J. (2005). *The power of story. Teaching through storytelling*. Allyn & Bacon.
- Dorfinger, J. (2021). Eine Analyse der virtuellen Lehre an Pädagogischen Hochschulen im Jahr 2020. *R&E-SOURCE*, (15).
<https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/970>
- Eichhorn, M., Tillmann, A., & Drachslar, H. (2021). Der Einfluss von Lehr-Einstellungen und digitalen Kompetenzen auf die virtuelle Lehre. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung*, 16(3), S. 119–138.
<https://doi.org/10.3217/zfhe-16-03/07>
- Erpenbeck, J., Sauter, S., & Sauter, W. (2015). *E-Learning und Blended Learning. Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Fallmann, I., Steinbacher, H.-P., Ammenwerth, E., Burian, R., Ebner, M., Ghoneim, A., Gegenburger, B., Grün, E., Hauser, W., Heinrich, M., Karpf, K., Krizek, G., Lietze, St., Mantler, H., Mair, M., Niederl, F., Oberhuemer, P., Rehatschek, H., Rinnhofer, Ch., Strasser, Th. & Zitek, A. (2021). *Whitepaper Quantifizierung von virtueller Lehre an österreichischen Hochschulen*. FNMA.
<https://www.fnma.at/content/download/2310/12854>
- Traxler, P. (2021). *Präsenz oder doch lieber online? Wie sich Studierende ihr Studium wünschen*. In FNMA-Magazin (Hrsg). *Wie hybrid sind wir – wie hybrid wollen wir sein?*
<https://www.fnma.at/content/download/2377/13398>
- Kirchem, S., Waack, J. (2021). *Was versteht man unter einer Persona?* Springer Fachmedien Wiesbaden.
https://doi.org/10.1007/978-3-658-33088-0_1
- Krüger, F. (2022). Storytelling. In: Szyszka, P., Fröhlich, R., Röttger, U. (eds) *Handbuch der Public Relations*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
https://doi.org/10.1007/978-3-658-28149-6_54-1
- Meyer, H. (2003). Zehn Merkmale guten Unterrichts. Empirische Befunde und didaktische Ratschläge. *Pädagogik*, 10.
http://www.fdbio-tukl.de/assets/files/fd_documents/evaluation_kriterien/976_9_0_10MerkmaleGutenUnterrichts.pdf

- Mages, W. K. . (2020). Perseverance, Performance, and Pedagogy in the Pandemic: The Power of Storytelling in Face-to-Face and Virtual Learning Environments. *R&E-SOURCE*, (14).
<https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/958>
- Moser-Pacher, M. A., Wogroly, M. A., & Weiz, H. T. B. L. A. (2010). Storytelling – Literarische Bildung und Förderung der Sprachkompetenz durch Erzählen und Zuhören. *Fonds für Unterrichts- und Schulentwicklung*.
- Ninnemann, K., Liedtke, B., den Heijer, A., Gothe, K., Loidl-Reisch, C., Nenonen, S., Nestler, J., Tieva, Å. & Wallenborg, C. (2020). *Hybrid environments for universities. A shared commitment to campus innovation and sustainability*. Waxmann.
- Salmon, G. (2019). May the Fourth Be with You: Creating Education 4.0. *Journal of Learning for Development*, 6(2), S. 95–115.
- Stampfl, R. (2023). Blended Learning und Planspiele in der Hochschullehre: Lehrveranstaltungen innerhalb der Blended Learning Skala transformieren und durch Planspiele den praktischen Wissenserwerb fördern – ein Fallbeispiel an einer Fachhochschule. *R&E-SOURCE*, 10(4), 224–243. <https://doi.org/10.53349/resource.2023.i4.a1185>
- Tengler, K. (2021). Digitales Storytelling – eine narrative Einführung in informatisches Denken. In L. Humberts (Hrsg.), *Informatik – Bildung von Lehrkräften in allen Phasen*.
https://doi.org/10.18420/infos2021_p209
- Thier, K. (2010). Storytelling. *Eine Methode für das Change-, Marken-, Qualitäts- und Wissensmanagements*. Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Tran, T. T., & Herzig, C. (2023). Blended case-based learning in a sustainability accounting course: An analysis of student perspectives. *Journal of Accounting Education*, 63, 100842.
<https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2023.100842>
- Ulrich, I., Seifried, E., & Schaper, N. (2021). Planen von Lehrveranstaltungen. In R. Kordts-Freudinger, N. Schaper, A. Scholkmann und B. Szczyrba (Hrsg.), *Handbuch Hochschuldidaktik. Unter Mitarbeit von René Kremkow, Peter Salden, Immanuel Ulrich, Ivo van den Berk und Matthias Wiemer*. wbv (utb Hochschullehre), S. 57–71.
www.doi.com/
- Yang, X. (2023). Creating learning personas for collaborative learning in higher education: A Q methodology approach. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 100250.
<https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100250>
- Walber, M. (2015). Konstruktionen virtueller Lernräume. In W. Wittwer, A. Diettrich, M. Walber, M. (Hrsg), *Lernräume*. Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-06371-9_13