

LEHRFORMAT ÜBUNG

Welche Merkmale kennzeichnen das Format Übung?

Die Übung trägt ihr wichtigstes Merkmal in der Bezeichnung, denn hier sorgt die Lehrperson dafür, dass Studierende etwas einüben, bis sie bestimmte Fertigkeiten beherrschen; die Übung ist in diesem Sinne ein praktisches Format. Für manche Übungen, etwa Laborübungen, sind Räume mit spezieller Ausstattung erforderlich. In verschiedenen Disziplinen gibt es recht unterschiedliche Traditionen, was Übungen leisten sollen und wie sie mit anderen Lehrformaten verknüpft werden. In manchen Fächern sind Übungen gleichbedeutend mit Tutorien, in anderen sind sie nur schwer von Seminaren zu unterscheiden; Überschneidungen gibt es auch mit Laborpraktika.

Für welche Ziele und Gegenstände eignet sich das Format Übung?

Geht man vom semantischen Kern des Übens aus, dann eignen sich Übungen dazu, etwas zu wiederholen, zu verfestigen, auszuprobieren, flexibel anzuwenden oder zu trainieren. Was zum Beispiel in Vorlesungen rezipiert, im Selbststudium angeeignet oder in Seminaren diskursiv gelernt wurde, lässt sich in Übungen noch einmal aufgreifen, klären, handelnd umsetzen, gegebenenfalls auch auf neue Situationen übertragen. In Übungen können Studierende grundlegende wissenschaftliche Fertigkeiten soweit trainieren, dass darauf aufbauend andere kognitive Leistungen, etwa eigenständige Problemlösungen oder Schaffung neuen Wissens, wahrscheinlicher werden.

Was sind typische Aktivitäten der Lehrperson im Format Übung?

Lehrpersonen *aktivieren* und *begleiten* in Übungen: Sie arrangieren Übungsaufgaben, stellen Lehr-Lernmaterial zur Verfügung, bieten bei Bedarf Unterstützung an und geben Feedback. Im Detail hängt die Gestaltung einer Übung von deren Einbettung und Ziel ab: In Übungen, die mit Vorlesungen verknüpft sind, klären Lehrpersonen Verständnisprobleme, ermöglichen Wiederholungen oder arrangieren Anwendungssituationen. Im Bedarfsfall bereiten Lehrpersonen für Übungen erforderliches Equipment vor, geben Instruktionen und gestalten geeignete Aufgaben. Erfolgreiches Üben erfordert in allen Fällen Rückmeldung, sodass Lehrpersonen in Übungen viel Zeit in die Feedbackgestaltung investieren (müssen).

Was sind typische Aktivitäten der Studierenden im Format Übung?

Studierende wiederholen, trainieren oder probieren in Übungen etwas aus, je nachdem, wie eine Übung ausgestaltet ist. Studierende üben alleine, in Tandems oder in kleinen Gruppen. Üben bedeutet, dass Studierende einen sichtbar aktiven Part haben, Fehler machen dürfen und im Idealfall die Chance haben, sich auch mehrfach zu korrigieren, bis zum Beispiel eine Fertigkeit beherrscht oder ein Konzept verstanden ist. Neben fachlichen Kompetenzen bauen Studierende in Übungen im Idealfall auch forschungspraktische Kompetenzen (für eigenes Forschen) auf.

Welche digitalen Optionen tun sich im Format Übung auf?

Präsenz-Übungen können digital vorbereitet werden, zum Beispiel indem Videos vorab das erforderliche Equipment erklären. Darüber hinaus können für eine Übung begleitende Lehr-Lernmaterialien oder Wiederholungsaufgaben digital verfügbar gemacht werden. Ob und inwieweit Übungen auch vollständig digital angeboten werden können, ist vom Fach, den Übungsinhalten und Übungskontexten abhängig. Simulationen, virtuelle Labore und andere Spezialsoftware haben potenziell Vorteile etwa bei großen Gruppen und/oder teuren Geräten; gleichzeitig können sie selten das Üben unter real-physischen Bedingungen ersetzen. Übungen zeichnen sich nämlich häufig dadurch aus, dass sie ihr größtes Potenzial in physischer Präsenz entfalten. Trotzdem kann die Planung und Gestaltung im Möglichkeitsraum der Digitalität (im Sinne hybrider Umgebungen) je nach Art der Übung neue didaktische Handlungsspielräume eröffnen.

Bei einfacheren Übungsaufgaben besteht die Möglichkeit für Lehrpersonen, diese mit Hilfe generative KI-Systeme Lehrpersonen variantenreicher zu generieren, was zur zeitlichen Entlastung beiträgt. Möglich ist auch KI-gestütztes formatives Feedback im Übungsprozess, was aber gegenüber den Studierenden transparent zu machen ist; alternativ kann man Studierende anleiten, KI selbstständig als Feedbackgeber im Übungsprozess einzusetzen. Wo es fachlich passend ist, können

Übungen auch dazu genutzt werden, dass Studierende neue Fertigkeiten wie das Prompting generativer KI trainieren und besser verstehen.

Impulsgeber für die Gestaltung von Übungen. Die folgende Liste enthält *exemplarische* Impulse für die Gestaltung von Übungen inklusive digitaler Optionen. Übungen haben je nach Disziplin unterschiedliche Gestalt; die folgenden Impulse treffen vermutlich nicht jede Übungstradition. Welche Impulse im Einzelfall jeweils Sinn ergeben, hängt von den Zielen ab, die Sie verfolgen. Zudem lässt sich die Liste individuell ergänzen.

Bei der Gestaltung meiner Übung ...	Gute Idee	Passt nicht
gebe ich Studierenden Aufgaben zur Wiederholung oder Vertiefung.		
gebe ich Studierenden Rechercheaufgaben.		
gebe ich Studierenden Aufgaben zum Erkunden von Zusammenhängen.		
gebe ich Studierenden Aufgaben zum Einüben von Forschungsmethoden.		
gebe ich Studierenden Aufgaben zum Lösen von praktischen Problemen.		
lasse ich Studierende in Tandems arbeiten.		
lasse ich Studierende in Kleingruppen arbeiten.		
gebe ich Studierenden die Möglichkeit, Verständnisprobleme zu klären.		
arrangiere ich gegenseitigen Austausch über Übungsinhalte.		
arrangiere ich Diskussionen zu Übungsergebnissen.		
gebe ich Studierenden individuell Feedback auf ihre Übungsergebnisse.		
gebe ich Studierenden als Gruppe(n) Feedback auf ihre Übungsergebnisse.		
integriere ich für anfallende studentische Bedarfe Beratung in den Ablauf der Veranstaltung.		

Ich integriere digitale Technologien in meine Übung, um ...	Gute Idee	Passt nicht
die Präsenz für mehr soziale Interaktion zu nutzen (durch die Bereitstellung asynchroner Inhalte zur Vor- und Nachbereitung).		
zum Mitdenken und Dranbleiben zu motivieren (durch ansprechende Präsentationen und digitale Abstimmungen).		
Studierende aktiv in das Lehr-Lerngeschehen einzubeziehen (durch Abstimmungs- und Feedbacktools).		
Inhalte vielfältig zu vermitteln (z.B. durch die Kombination synchroner und asynchroner Inhalte und/oder die Gestaltung ansprechender Präsentationen).		
Studierenden Feedback zu geben (z.B. durch den Einsatz digitaler Tools zur Wissensüberprüfung oder das Aufzeichnen von Audiofeedback).		
Externe aus Forschung oder Berufspraxis einzubeziehen (per digitaler Zuschaltung oder Beisteuerung asynchroner Impulse).		
meinen methodischen Spielraum zu erweitern (z.B. durch Einsatz digitaler Tools zum kollaborativen Arbeiten, zu Abstimmungen und Feedback)		
zu erreichen, dass Studierende einzelne Sitzungen nachbereiten können (durch asynchrone Bereitstellung des Materials oder Aufzeichnung des Lehrenden-Parts in Präsenzsitzungen).		
zu erreichen, dass Studierende versäumte Termine nachholen können (durch Bereitstellung des Materials oder Aufzeichnung des Lehrenden-Parts in Präsenzsitzungen).		
zu erreichen, dass Studierende möglichst flexibel an der Veranstaltung teilnehmen können (durch synchrone digitale Teilnahme).		

Eine auf dem [Lehrpfad](#) basierende **Gestaltungsvorlage** (Canvas) zur Planung Ihrer Übung [finden Sie hier](#).

