

# Workshop „Digitalpotential - Individuelle Begabungen fördern mit digitalen Helfern“

29.09.2018, Bildung und Begabung, Köln, Maternushaus

## Digitale Medien als Bereicherung des Lernens

Dagstuhl Dreieck, eine Visualisierung der Hauptaspekte der [Dagstuhl-Erklärung](#)



## Videos als vielseitiges Lehr- und Lerninstrument

Drei Stufen des Videoeinsatzes: [Erklärvideos im Unterricht](#)



### Erklärvideos erstellen

Auf dieser Seite sind viele Materialien und Anleitungen vorhanden, um

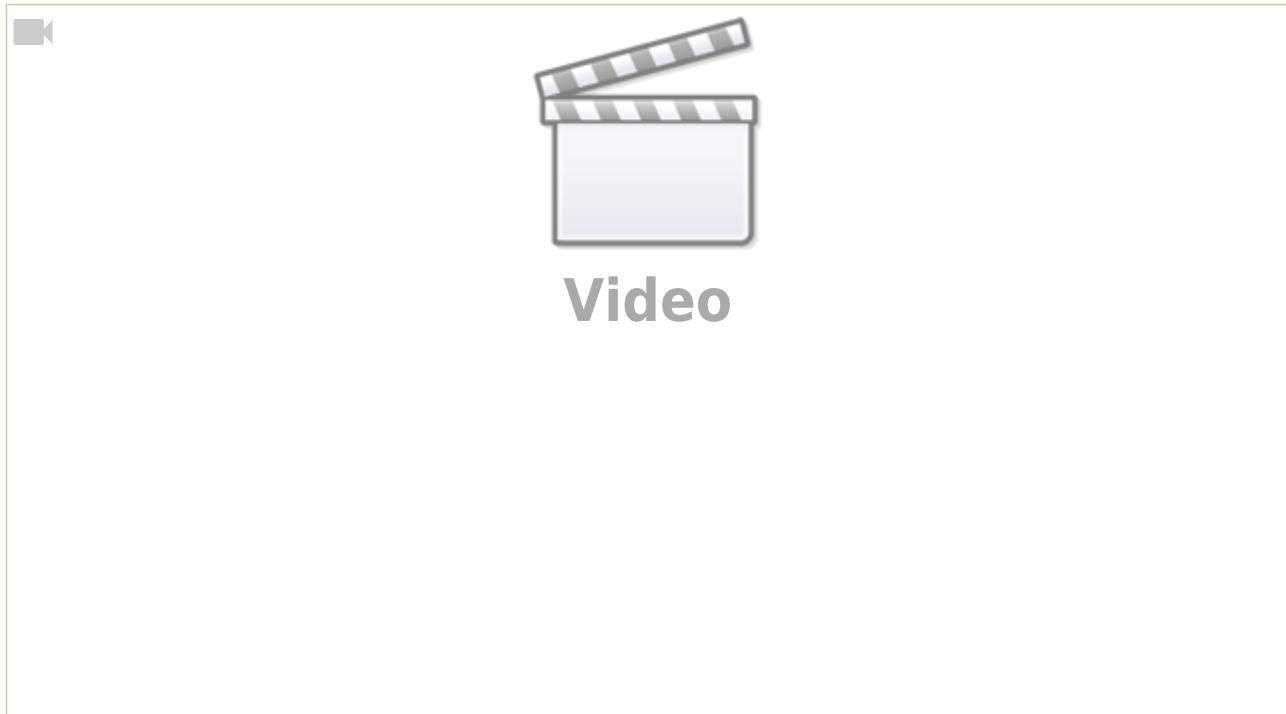
selbst verschiedene Formen von Erklärvideos zu erstellen.



Weitere [Materialien und Werkzeuge zum Lernen mit Videos](#) auf dem Lehrerfortbildungsserver Baden-Württemberg.

## Beispiel: Persönliches Video

### Persönliche Ansprache zur Erklärung von Inhalten



**Persönliche Ansprache, um Bezug zu Schüler/innen aufzubauen und mehr Verbindlichkeit zu schaffen**

Beispiel: [Bewertungskriterien für eine GFS](#)

## Beispiel: Tisch-/Legevideo



**Video**

### **Beispiel: Screencast**



**Video**



## Video

# Digitale Medien als Lernverhinderer

## Mediennutzung

- JIM-Studie 2017
- KIM-Studie 2016
- IW-Kurzbericht: Familien brauchen mehr Unterstützung bei der Medienerziehung

## Selbstkontrolle bei Kindern

- Psychologie: Kinder haben heute mehr Selbstkontrolle als vor 50 Jahren

## „Nur noch auf das Smartphone fixiert“

- Möglichst keine vorschnelle Generalisierung: „Die Jugend von heute“ – das Problem mit dem ersten Eindruck

## Suchtpotential von digitaler Technologie

- Center for Humane Technology
- "Erstmals geben Tech-Leute zu: Wir haben ein echtes Problem"
- Gegen die Macht des Reptilienhirns
- Rettet die Kinder!
- Ex-Facebook president Sean Parker: site made to exploit human 'vulnerability'
- 'Our minds can be hijacked': the tech insiders who fear a smartphone dystopia
- Nest Founder: "I Wake Up In Cold Sweats Thinking, What Did We Bring To The World?"
- Tech Backlash Grows as Investors Press Apple to Act on Children's Use

- Mit Kindern über angemessene Mediennutzung sprechen

## Vorsicht vor Spitzer und Co.

- Krude Theorien, populistisch montiert
- Die Methode Spitzer
- Warum Hirnforscher Spitzer Kritik nicht mag
- Linkssammlung zu Spitzers Buch „Digitale Demenz“

## Kompetent werden im Umgang mit digitalen Medien

- Tipps und Hinweise zum Umgang mit digitalen Medien

Umfangreiche Linkssammlung zur Information für Eltern und Lehrer/innen:

- Selbst technische Aspekte verstehen,
- Impulse für Gespräche in Familie und Schulkasse,
- Ratgeber für den Umgang mit digitalen Geräten

## Verschiedene digitale Tools als Lernhelfer

### Kollaborative Textarbeit mit dem ZUMpad



- **ZUMpad Infoseite** bei zum.de mit Anleitung und didaktischen Anregungen
- Didaktische Hinweise und Anleitungen zum Thema **Werkzeuge zum Lernen mit kollaborativen Textwerkzeugen**
- **Unterrichtsbeispiel „Kollaborative Textarbeit“**

### Weitere Ideen zum Einsatz eines ZUMpad

- Sammlung von Argumenten
- Vorbereitung von Ausflügen, Exkursionen etc.
- Absprachen für Projekte treffen
- Gruppenpuzzle
- Tipps und Tricks für die Hausaufgaben sammeln
- Im Fremdsprachunterricht gemeinsam eine (witzige) Geschichte verfassen
- Schreibkonferenz
- Reflexion am Ende einer U-Reihe: Was habe ich/Was haben wir gelernt?
- Klassenfest organisieren
- Kreatives Schreiben: Erzählanfänge vorgeben
- Wie Placemat einsetzen
- Fragen für KA (vor einer Übungsstunde)

## Digitale Mindmaps



- **XMind Pro** – Pro Version ist kostenlos nutzbar, lediglich fortgeschrittene Funktionen sind kostenpflichtig, sie sind aber für die Arbeit in der Schule entbehrlich.
- Für iPad/iPhone und Android Tablets gibt es verschiedene gute Mindmapping-Programme, die aber in der Regel kostenpflichtig sind oder eine Registrierung mit Mail-Adresse erfordern.

- 
- Didaktische Hinweise und Anleitungen zum Thema [Werkzeuge zum Lernen mit Strukturierungshilfen](#)



## Video

## Alternative zu Mindmap-Programmen: Google Drawings

In der [Google Drive Software-Suite](#) gibt es auch ein hervorragendes Programm zum Zeichnen von Diagrammen: **Google Drawings**. Dieses kann man in jedem Browser verwenden, wenn ein Google-Account vorhanden ist. Als Lehrkraft kann man auch Zeichnungen per Link freigeben, so dass Schüler/innen das Programm nutzen können, ohne sich selbst registrieren zu müssen.



## Video

### Ideen für den Einsatz digitaler Mindmaps

- Schüler/innen erstellen am Ende einer Unterrichtseinheit eine Mindmap zur Strukturierung der gelernten Inhalte, die Mindmaps werden in der Lerngruppe geteilt, jeder gibt zwei anderen Feedback zur erstellten Struktur (Gelungene/weniger gelungene Aspekte). Einige Mindmaps werden gemeinsam besprochen.
- Vorwissen zum Thema wird via Mindmap gesammelt (individuell oder mit der ganzen Gruppe), am Ende der Unterrichtseinheit erstellen die Schüler/innen eine neue Mindmap (s.o) und vergleichen diese mit dem dokumentierten Vorwissen.
- Zur Vorbereitung einer Klassenarbeit erstellen die Schüler/innen eine Mindmap als Lernplan.

### Comics und andere visualisierte Textprodukte

#### ComicLife

ComicLife: Vielfältige visualisierte Textprodukte leicht erstellen.



- [ComicLife \(Windows/Mac\)](#)
- [ComicLife \(iPad/iPhone\)](#)
- [Unterrichtsbeispiel](#) mit Anleitungsvideos auf dem Lehrerfortbildungsserver Baden-Württemberg

#### BookCreator

BookCreator: E-Books und Comics erstellen



- [BookCreator](#) für E-Books und Comics (für iOS, [Web-Version](#) für alle anderen Geräte möglich sofern Google Chrome vorhanden ist)
- [Unterrichtsbeispiel](#) mit Anleitungsvideo auf dem Lehrerfortbildungsserver Baden-Württemberg.