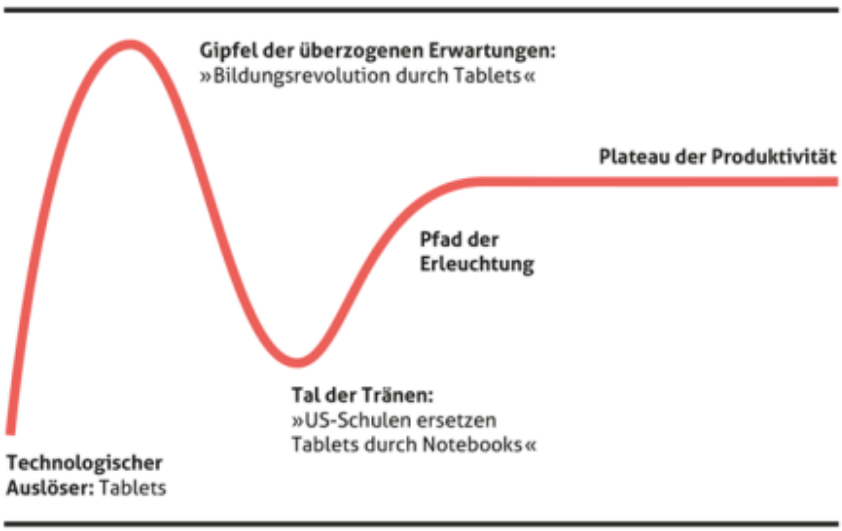
Workshop „Digitalpotential – Individuelle Begabungen fördern mit digitalen Helfern“

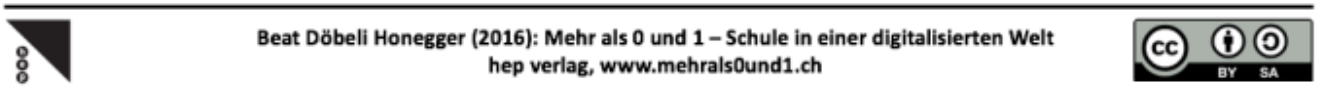
29.09.2018, Bildung und Begabung, Köln, Maternushaus

Digitale Medien als Bereicherung des Lernens

> Eine zeitgemäße Schule muss sich an den großen Veränderungen der Welt orientieren und ihre Inhalte und Methoden entsprechend anpassen.
>
> — Beat Döbeli Honegger (2016): Mehr als O und 1
>
> **POSITION**
>
> Manches geht leichter mit digitalen Medien
>
> Anderes geht mit digitalen Medien, was vorher nicht ging.
>
> Wiederum Anderes bleibt besser im Bereich des Nicht-Digitalen.

Hype Cycle





Quelle: Beat Döbeli Honegger (2016): Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt. hep

verlag,CC BY-SA 4.0

Dagstuhl-Dreieck

Dagstuhl Dreieck, eine Visualisierung einiger Aspekte der Dagstuhl-Erklärung

Videos als vielseitiges Lehr- und Lerninstrument

Drei Stufen des Videoeinsatzes: Erklärvideos im Unterricht

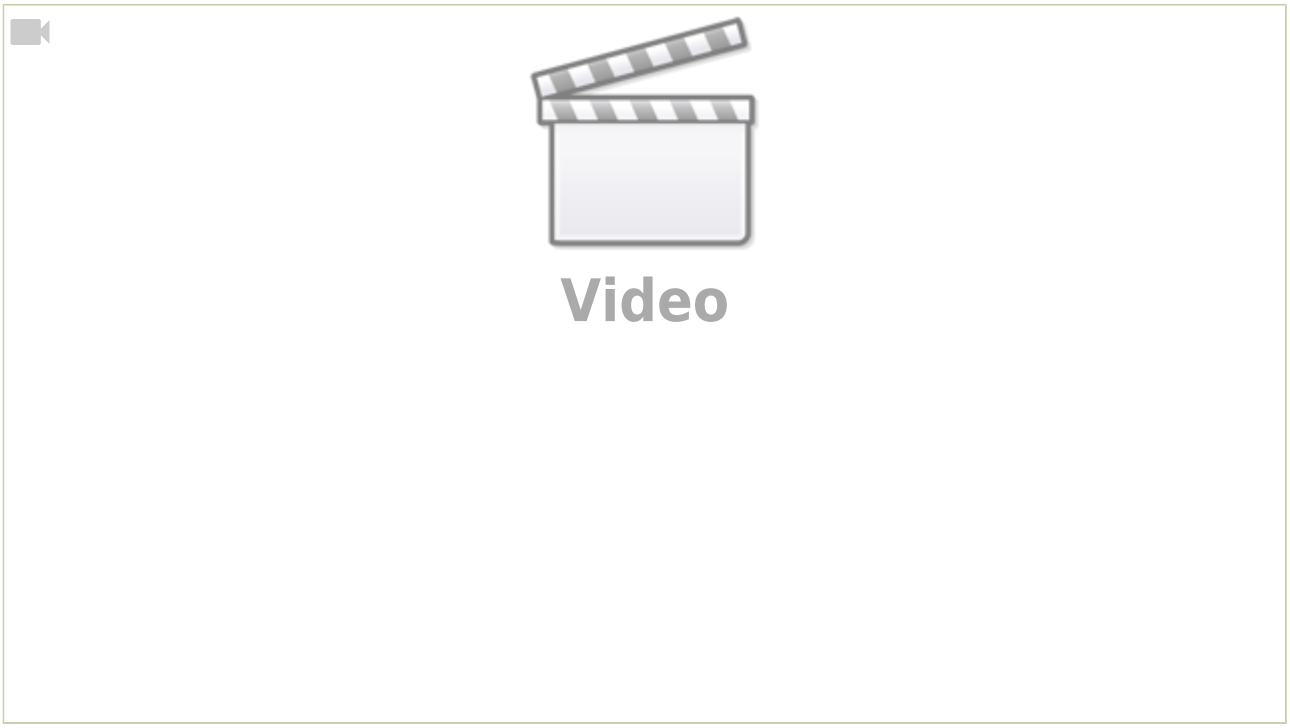
Erklärvideos erstellen

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

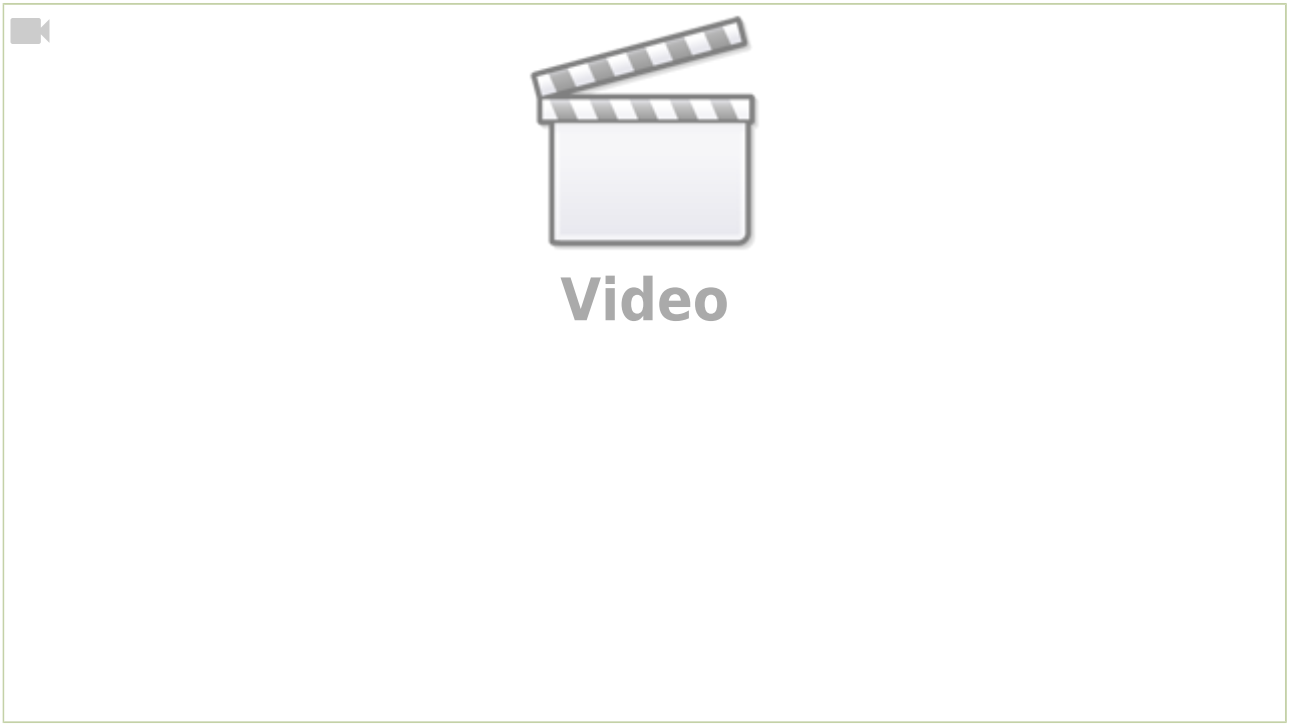
Persönliche Ansprache zur Erklärung von Inhalten



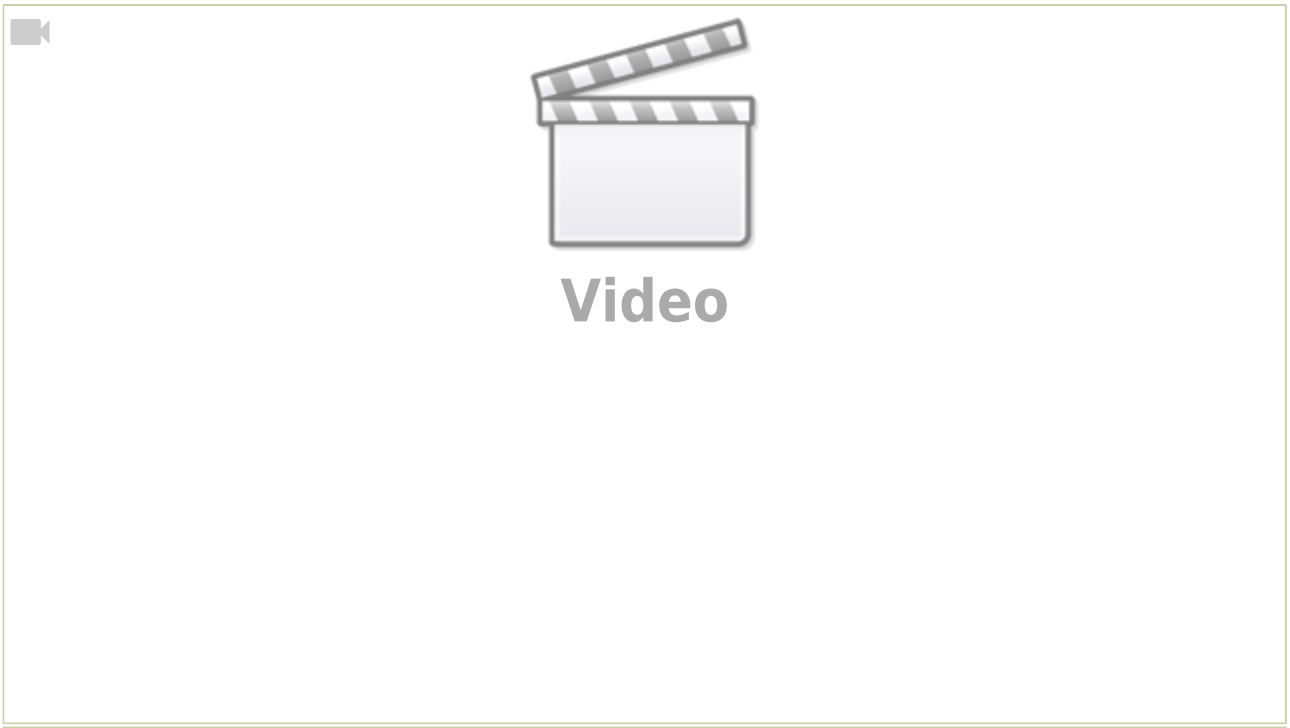
Persönliche Ansprache, um Bezug zu Schüler/innen aufzubauen und mehr Verbindlichkeit zu schaffen

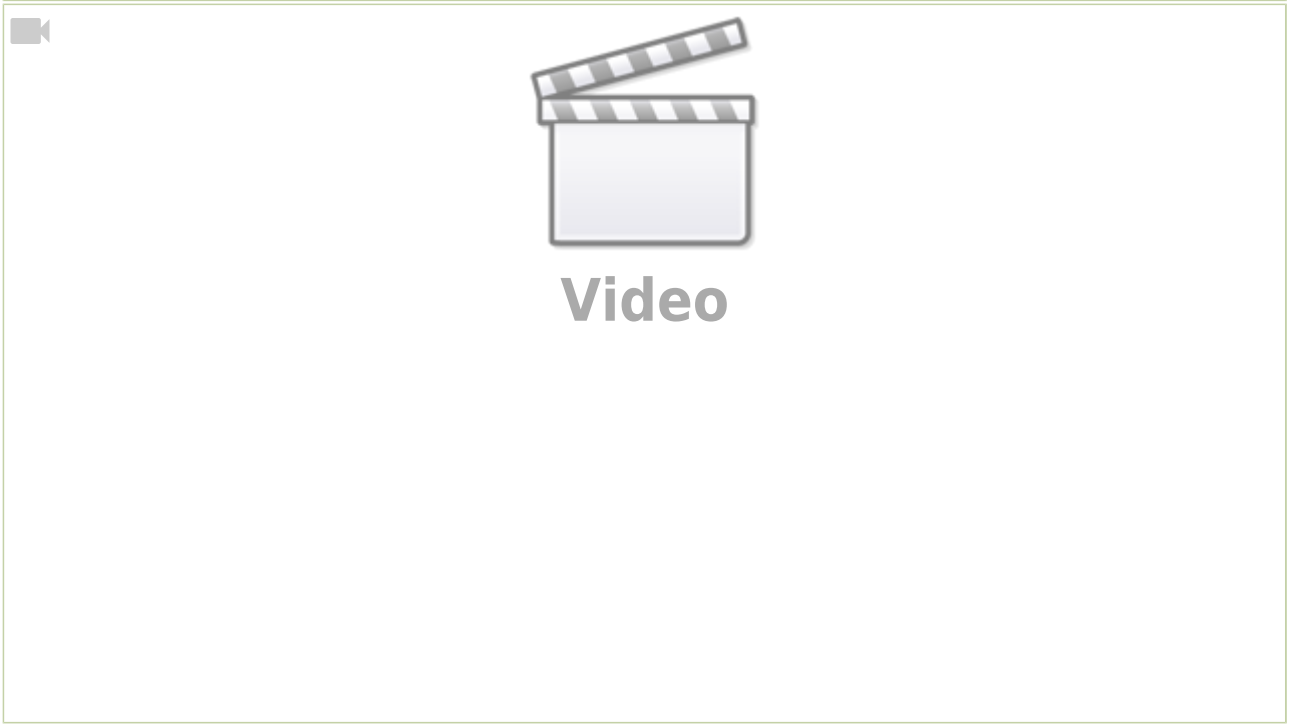
Beispiel: Bewertungskriterien für eine GFS

Beispiel: Tisch-/Legevideo



Beispiel: Screencast





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
- Linksammlung zu Spitzers Buch „Digitale Demenz“

Kompetent werden im Umgang mit digitalen Medien

- Tipps und Hinweise zum Umgang mit digitalen Medien
  Umfangreiche Linksammlung zur Information für Eltern und Lehrer/innen:
  - Selbst technische Aspekte verstehen,
  - Impulse für Gespräche in Familie und Schulklasse,
  - 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“

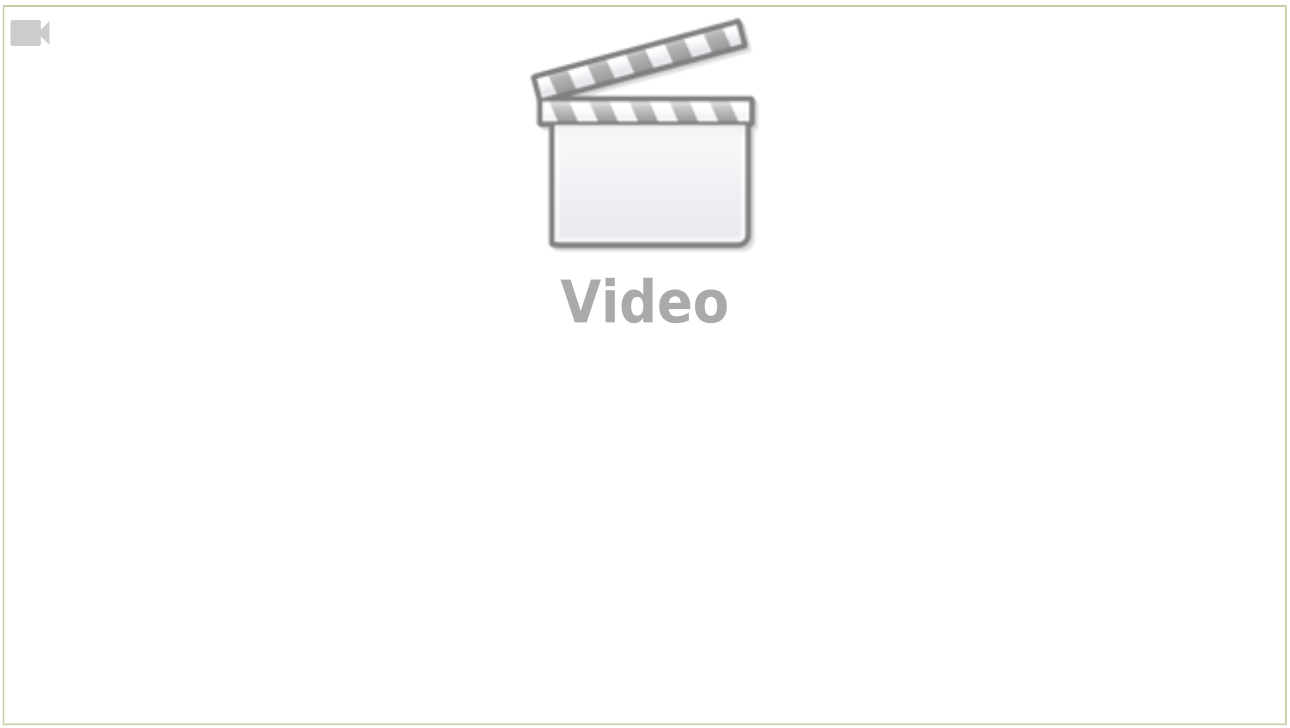
Weitere Ideen zum Einsatz eines ZUMpad

- 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

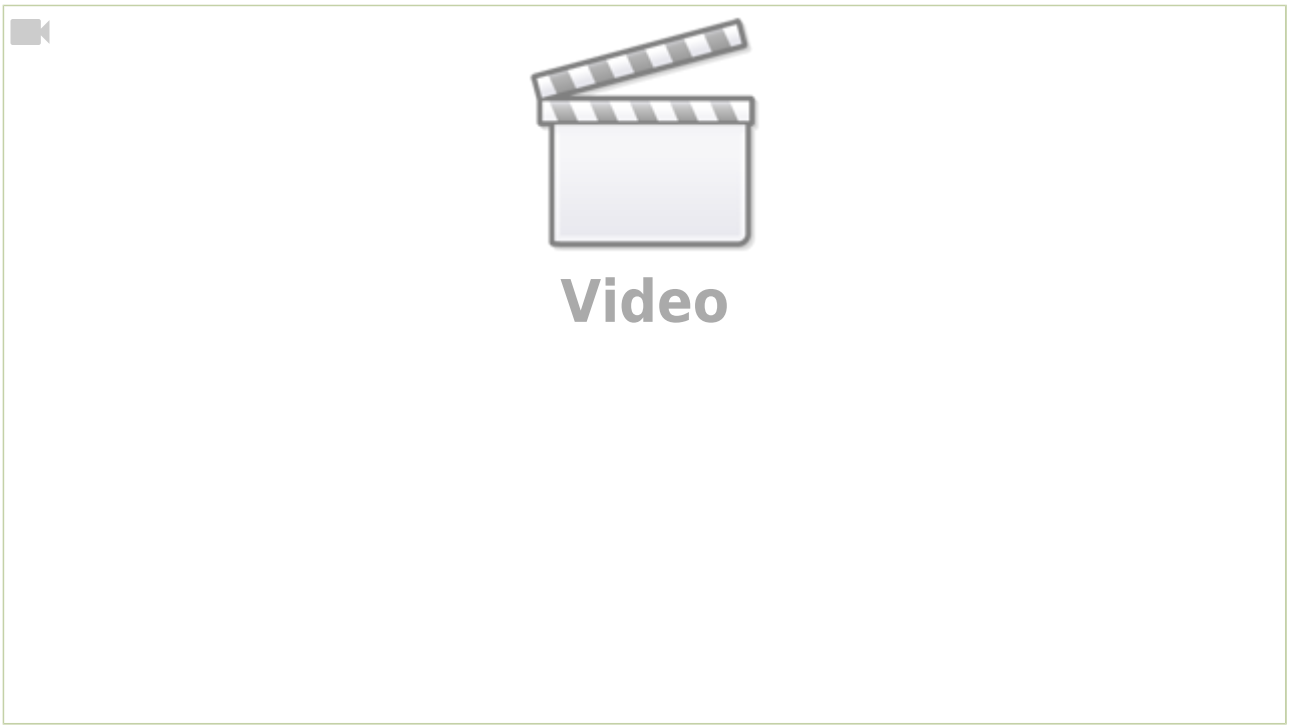
- XMind Pro – Pro Version ist kostenlos nutzbar, lediglich fortgeschrittene Funktionen sind kostenpflichtig, sie sind aber für die Arbeit in der Schule entbehrlich.
- Für iPad/iPhone und Android Tablets gibt es verschiedene gute Mindmapping-Programme, die aber in der Regel kostenpflichtig sind oder eine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

- Didaktische Hinweise und Anleitungen zum Thema Werkzeuge zum Lernen mit Strukturierungshilfen



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.



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.

Ideen für den Einsatz von Comics und „visualisierten Textprodukten“

- Schüler/innen stellen die Schlüsselszene(n) einer Geschichte, eines Dramas oder Romans in Form eines Comics dar.
- Die Comic-Vorlage wird benutzt, um eine schrittweise bebilderte Anleitung zu erstellen, z.B.
    - Sicherheitsvorkehrungen im Fachraum
    - Regeln in der Caféteria
    - Benutzung eines Gerätes
    - Anwendung einer Mathe-Regel
- Schüler/innen gestalten mit dem Comic-Programm eine bebilderte Rückschau auf das Schuljahr, auf die Grundschulzeit etc.
- Die Comicvorlage wird mit (einzelnen) Bildern bestückt als Impuls zum kreativen Schreiben verwendet, die Schüler/innen ergänzen weitere Bilder und erfinden eine Geschichte dazu

Die digitalen Produkte können dann in der Lerngruppe geteilt, besprochen und reflektiert werden.