

# 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 0 und 1](#)

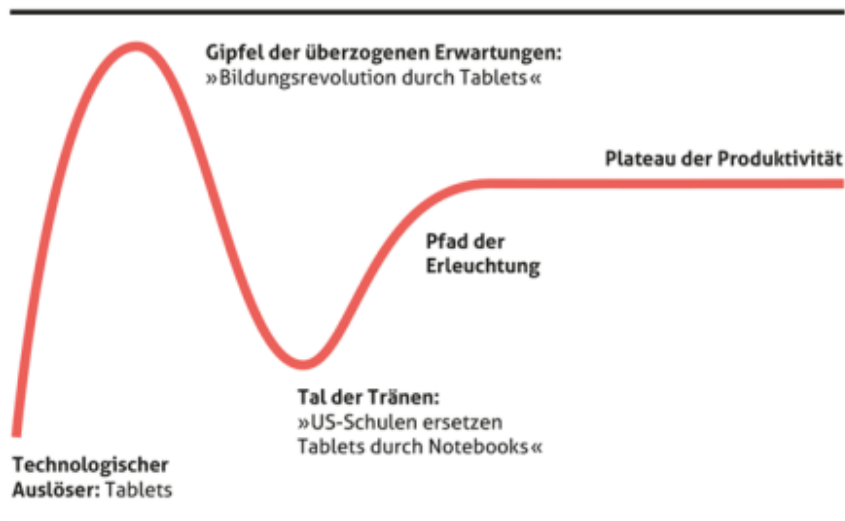
### POSITION

Manches geht leichter mit digitalen Medien

Anderes geht mit digitalen Medien, was ohne nicht ging.

Wiederum Anderes bleibt besser im Bereich des Nicht-Digitalen.

## Hype Cycle



Beat Döbeli Honegger (2016): Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt  
hep verlag, [www.mehralso0und1.ch](http://www.mehralso0und1.ch)



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

## 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

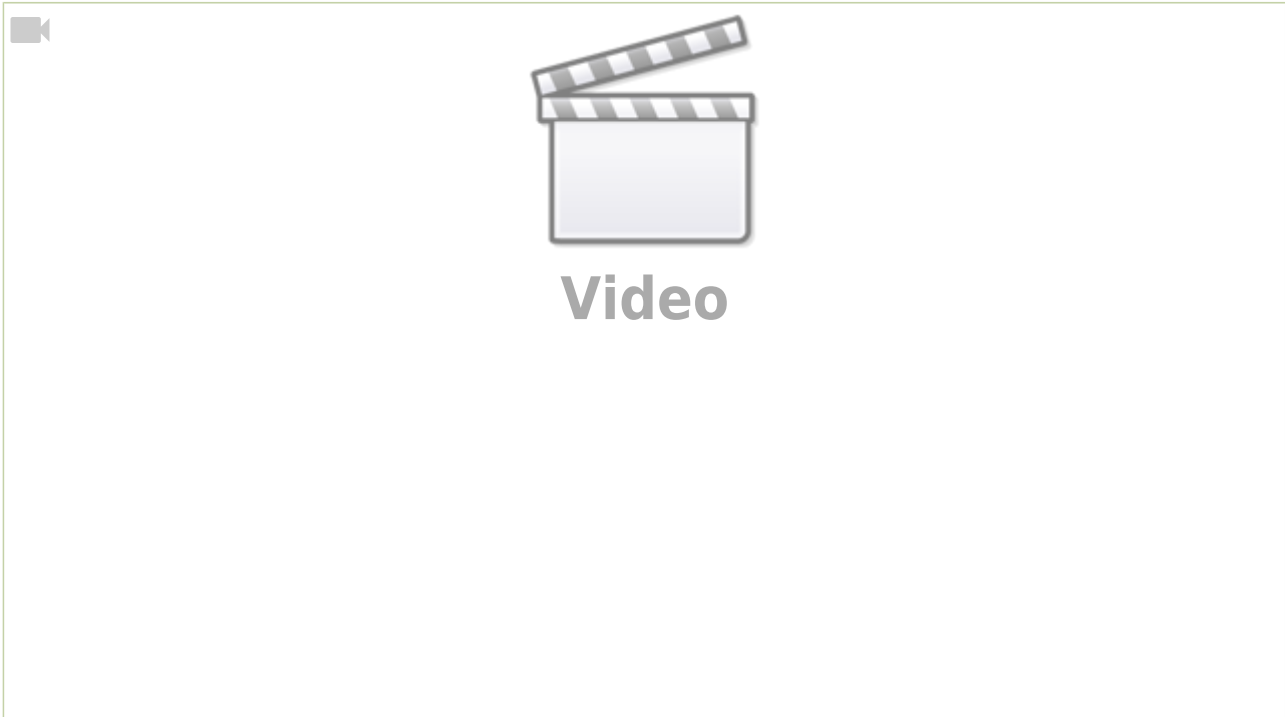


Auf dieser Seite sind viele Materialien und Anleitungen vorhanden, um selbst verschiedene Formen von Erklärvideos zu erstellen.

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 einen Vortrag**

## 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
- 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)

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

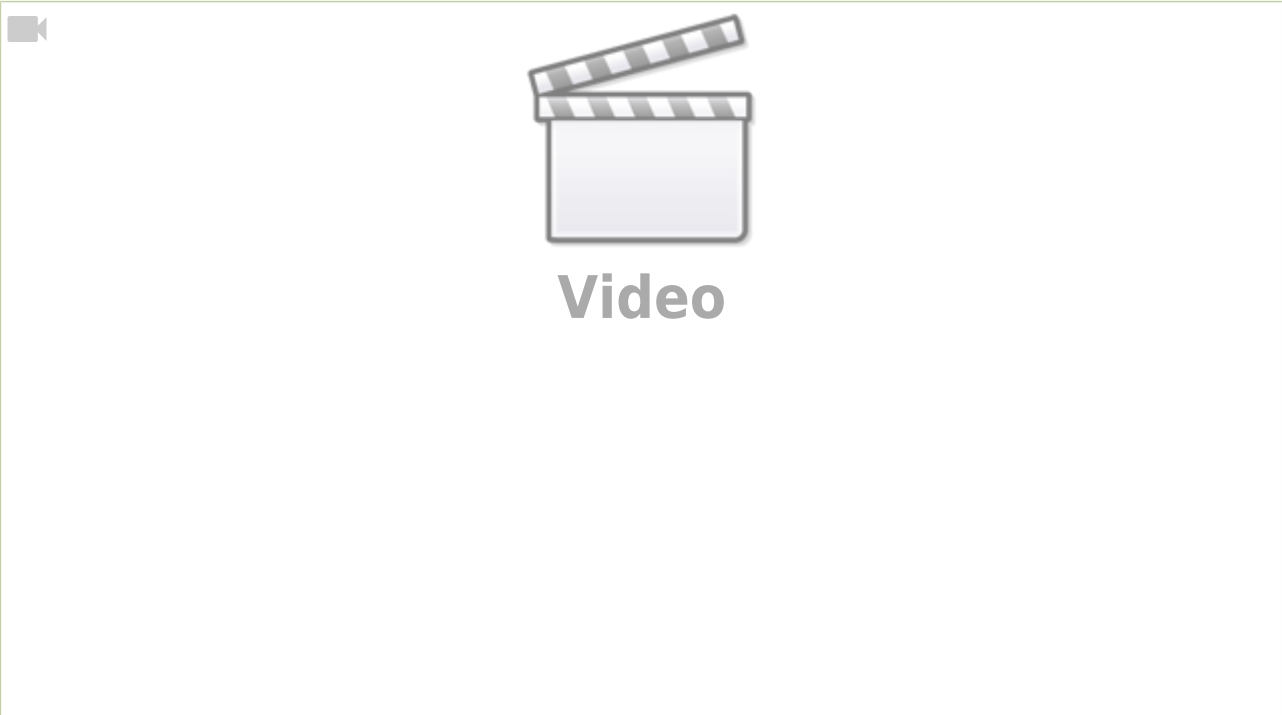
werden.

## 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.



## 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.

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

### 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 Cafeteria
  - 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.**