

Quellen zur Online Sprechstunde für die Jahrgänge 5 und 6: NLQ - Orientierungsrahmen, Methoden und Tools als Anknüpfungspunkte zur Unterrichtsentwicklung

Informationen und Handlungsmuster, um Präsenz- und Online-Lehre zu kombinieren. Blended-Learning-Formate für die hybride Schule, spätestens ab dem Schuljahr 20/21

DAVID SALIM 29. JULI 2020, 16:18 UHR

MINT MATERIALIEN

Hochwertige Simulationen für alle MINT-Fächer

PhET Interaktive Simulationen

Das Projekt "PhET interaktive Simulationen" der University of Colorado Boulder wurde 2002 vom Nobelpreisträger Carl Wieman gegründet und bietet kostenlose interaktive Simulationen aus Mathematik und Wissenschaft. PhET Simulationen basieren auf umfangreicher Lehrerfahrung und leiten die Schüler und Studenten durch eine intuitive, spiel-ähnliche Umgebung.

PHET



Hintergrundinformationen digitale Lehre in Deutschland im Vergleich.

Besonder 3.1 - 3.10 Zusammenfassung.

Computer- und informations-
bezogene Kompetenzen
von Schülerinnen und
Schülern im zweiten
internationalen Vergleich und
Kompetenzen im Bereich
Computational Thinking

Birgit Eickelmann
Wilfried Bos
Julia Gerick
Frank Goldhammer
Heike Schaumburg
Knut Schwippert
Martin Senkbeil
Jan Vahrenhold
(Hrsg.)

WAXMANN

CILS 2018
Deutschland

ICILS_2018_Deutschland_Berichtsband.pdf

PDF-Dokument

KW.UNI-PADERBORN.DE

BNE UNTERRICHTSMATERIAL

The Worlds Largest Lesson

In September 2015, the United Nations launched the Sustainable Development Goals to end extreme poverty and tackle climate change by 2030. The World's Largest Lesson is for children and their teachers to learn and take action for these Global Goals

THE WORLDS LARGEST LESSON



LEGENDE FÜR DIE PINNWAND (FARBBLICHE ZUORDNUNG)

FARBE 1 ROSE) DIDAKTIK UND FORMATE

FARBE 2) ORANGE KONTEXT

FARBE 3) TÜRKIS WERKZEUGE UND OBERFLÄCHEN

FARBE 4) GRÜN ORIENTIERUNGSRahmen



UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Unterrichtsbeispiele

Die folgenden Unterrichtsbeispiele sollen einen Eindruck vermitteln, wie digitale Medien konkret für das individuelle und kooperative Lernen in allen Fächern genutzt werden können. Der Einsatz der einzelnen Werkzeuge ist auf andere Fächer übertragbar.

LEHRERFORTBILDUNG-BW

EINFÜHRUNG: LERNEN IN DER DIGITALITÄT

Informationen und hochwertige Inhalte zu allen Aspekten des digitaler Bildung

INHALTE MIT H5P ERSTELLEN

Eigene Lernmaterialien erstellen, die individuell veränderbar sind.

Übersicht über H5P-Inhaltstypen

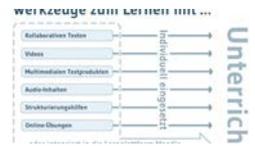
Mit der Open Source Software H5P kannst Du ohne Programmierkenntnisse interaktive Online-Bildungsmaterialien erstellen. Auf dieser Webseite erhältst Du einen Überblick über alle verfügbaren Aufgabentypen. Die Farbe zeigt den Schwierigkeitsgrad an (grün = sehr simpel; blau = mittel; rot = eher komplex). Meine persönlichen Lieblingstypen sind mit 🌟 markiert.



H5P

Individuelles und kooperatives Lernen mit digitalen Medien

Die Fortbildung soll aufzeigen, welche Möglichkeiten digitale Medien bieten, um individuelle und kooperative Lernprozesse in der Schule zu erleichtern, zu verbessern oder erst möglich zu machen. Dabei spielen sowohl didaktische und organisatorische Überlegungen als auch Aspekte der Medienerziehung eine Rolle. Neben der Erarbeitung von fachbezogenem Wissen ist in vielen Fällen auch die gleichzeitige Entwicklung von Medienkompetenz ein Unterrichtsziel.



LEHRERFORTBILDUNG-BW

WERKZEUGE ZUR GESTALTUNG

Die Seite bietet auch eine Vielzahl an Unterrichtsbeispielen und weiteren kompetenzorientierten Inhalten

Apps, Tools, Maker - Schule in der digitalen Welt

Das kreative Handeln ist in besonderer Weise wünschenswert, um einen Gegenpol zur rezeptiven Mediennutzung mit der Gefahr bloßen Medienkonsums zu bilden. Prof. Tulodziecki Zunächst sollen einige Beispiele guter Praxis vorgestellt werden. Sie stehen exemplarisch für Tulodzieckis Wunsch, Kreativität zu fördern und eben nicht Konsumverhalten zu unterstützen.



SCHULE IN DER DIGITALEN WELT

Hattie Vertiefung

Blog von deutschsprachigen Lehrkräften zur Arbeit von Hattie

Lernen sichtbar machen

Diese Webseite bietet Informationen und Materialien rund um das Thema Lernen sichtbar machen. Es ermöglicht interessierten Personen, sich mit den aktuellen Forschungsergebnissen zu den Einflüssen auf Lernleistungen - auf den Stufen frühe Förderung bis Hochschule - auseinanderzusetzen. Akteure der Bildungspraxis und -politik werden bei der Entwicklung ihrer Konzepte und Strategien unterstützt, ihr Erfahrungswissen mit wissenschaftlichem Wissen zu kombinieren.



LERNENSICHTBARMACHEN

SELBSTLERNKURS "DIE VERNETZTE LEHRKRAFT" IM KATALOG DER RUHR UNIVERSITÄT BOCHUM

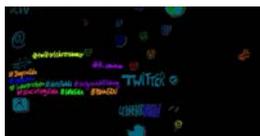
VERNETZUNG

Hunderte Lehrkräfte, die digitale Inhalte im Unterricht nutzen und über ihre Erfahrungen berichten. Ein guter Startpunkt sich intensiver mit fachbezogenen Inhalten im digitalen Raum zu beschäftigen.

Meta-Padlet Twitterlehrer*innen

Ein Zugriff sortiert nach Fachgruppen und Themen

PADLET



LERNVERSTÄNDNIS IN EPOCHEN

Buchdruckzeitalter vs. digitales Zeitalter

Lernverständnis in verschiedenen Epochen

| Buchdruckzeitalter | digitales Zeitalter |
|----------------------------|--------------------------------|
| lehrerzentriert | lernerzentriert |
| belehrend | erforschend |
| systematisch | problemorientiert |
| objektivistisch | perspektivisch |
| dekontextualisiert | re-kontextualisiert |
| allein | im Austausch |
| festliegendes Ergebnis | ergebnisoffen |
| vorgegebene Bedeutung | persönlicher Sinn |
| Denkmodell: Büffeln | Denkmodell: Rauskriegen |

CC-BY Lisa Rosa

DIGITALE WERKZEUGKISTE III

DIGITALE WERKZEUGKISTE TEIL 3

Weitere SAMMLUNGEN mit Tools, Apps & Werkzeugen 😊 NEUE POSTS SIND GELB GEKENNZEICHNET

PADLET



DIDAKTISCHE ANLEITUNG FÜR ONLINE LEHRE UND LERNEN

Fortbildung die selbstständig umgesetzt absolviert werden kann.

DIGITALE WERKZEUGKISTE II

DIGITALE WERKZEUGKISTE TEIL2

Eine dynamische, wachsende Sammlung mit Tools und Apps für den Unterricht - Praxisnahe Tipps, Tutorials und Beispiele
😊 NEUE POSTS SIND GELB
GEKENNZEICHNET



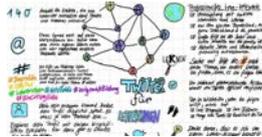
PADLET

DIGITALE WERKZEUGKISTE I

Umfassende Werkzeugkiste für die Arbeit mit Schüler*innen.

DIGITALE WERKZEUGKISTE TEIL 1

Eine dynamische, wachsende Sammlung mit Tools und Apps für den Unterricht - Praxisnahe Tipps, Tutorials und Beispiele
😊 NEUE POSTS SIND GELB
GEKENNZEICHNET



PADLET

MODERATIONSKARTEN

Diese können unter freier Lizenz genutzt und angepasst werden.



[moderation-videokonferenz_gmk.pdf](#)

PDF-Dokument

WWW.GMK-NET.DE

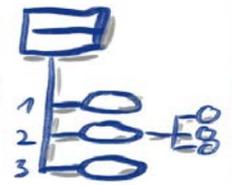
ANLEITUNG FÜR DIE VK-MODERATION MIT BIG BLUE BUTTON

Wie organisiere ich eine gute Moderation in einer Videokonferenz?

Videokonferenz

Videokonferenzen werden im *Unterricht auf Distanz* oder im *Hybridunterricht* eine wichtige Rolle spielen. Der virtuelle Klassenraum braucht Regeln und das Geschehen folgt anderen Regeln als der Präsenzunterricht.

Der Gedanke, Präsenzunterricht eins zu eins in einer Videokonferenz abbilden zu können, ist illusorisch, denn paraverbale Reaktionen der Gruppe können nicht überschaubar und somit abgeschätzt werden, der direkte Kontakt fehlt, Teilnehmer sind leicht abgelenkt und ermüden schnell.



Eine gute Moderation ist entscheidend für eine gelingende Konferenzen im virtuellen Raum!

| | |
|---------------------|---|
| Die Technik | ... muss funktionieren, datenschutzkonform von offizieller Seite abgesichert sein. ... muss möglichst barrierefrei und Systemübergreifend zugänglich sein. |
| Regeln | ... müssen klar definiert sein und immer wieder benannt werden. ... müssen alle an der Konferenz beteiligten Menschen schützen. |
| Die Struktur | ... muss klar und bekannt sein, denn sie leitet alle Beteiligten durch die Konferenz. ... gibt dem Moderator Halt, dem Ablauf Dynamik und hält das Tempo hoch. ... fokussiert die Teilnehmer und ermöglicht ihnen, sich ihre Kraft und Konzentration einzuteilen. |
| Sozialformen | ... sind für den längerfristigen Distanzunterricht essenziell, denn Sozialkontakte sind minimiert. ... und deren Wechsel müssen wie im Präsenzunterricht berücksichtigt und mitgedacht werden. ... tragen zur Teilhabe bei, sodass jeder sich einbringen kann und muss. |
| Methoden | ... orientieren sich in der Zeit des virtuellen Home-Schooling an der benötigten Sozialform. |

CC BY NC SA Tiedemann A

[wie_geht_eigentlich_videokonferenz_cc_c.tiedemann.pdf](#)

PDF-Dokument

DJACO.BILDUNG.HESSEN.DE

INHALT III Suchmaschine zum Thema Online Lernen

Wissensbasis für zeitgemäße Bildung

FAQ Online Lernen

FAQ-ONLINE-LERNEN



INHALT II Online-Bildungsangebot erstellen

Diese Website begleitet Dich Schritt für Schritt bei der Gestaltung eines Online-Bildungsangebots. Dabei erhältst Du sowohl grundlegende Informationen und Anleitungen, als auch Empfehlungen für gut nutzbare Tools und ihren Einsatz.

So entwickelst Du Schritt für Schritt ein eigenes virtuelles Bildungsangebot

Diese Website begleitet Dich Schritt für Schritt bei der Gestaltung eines Online-Bildungsangebots. Dabei erhältst Du sowohl grundlegende Informationen und Anleitungen, als auch Empfehlungen für gut nutzbare Tools und ihren Einsatz. Der Fokus liegt hier auf offenen Webtools - bevorzugt aus dem Open Source Bereich. Die Website ist als Selbstlernangebot gestaltet.

SELBSTLERNKURS-ONLINE-LERNEN

Lehren und Lernen mit digitalen Tools.

So entwickelst Du Schritt für Schritt ein eigenes Online-Bildungsangebot

Diese Website begleitet Dich Schritt für Schritt bei der Gestaltung eines Online-Bildungsangebots. Dabei erhältst Du sowohl grundlegende Informationen und Anleitungen, als auch Empfehlungen für gut nutzbare Tools und ihren Einsatz. Der Fokus liegt hier auf offenen Webtools - bevorzugt aus dem Open Source Bereich. Die Website ist als Selbstlernangebot gestaltet.

So entwickelst Du Schritt für Schritt ein eigenes Online-Bildungsangebot

INHALT I Routenplaner #digitaleBildung

Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen - Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel



TEXT 1: Was ist Digitalität?

Herausforderungen in der Digitalität jenseits der Technologie

ORIENTIERUNGSRAHMEN FÜR LEHRENDE

Digitale Kompetenz Lehrender

Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu)

Die digitale Kompetenz ist eine Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts, eine Schlüsselrolle und die Ausprägung der Potenzial Digitaler Medien für das Lernen und Lehren, verbunden mit dem Lehrenden als zentraler Instanz im Lernprozess. Die DigCompEdu Rahmen beschreibt die digitale Kompetenz von Lehrenden und richtet sich an Lehrende auf allen Bildungsebenen von allgemeinbildenden und beruflichen Schulen bis hin zu Hochschulen und Erwachsenenbildung.

DigCompEdu stellt einen allgemeinen Referenzrahmen dar, dem alle Lehrende beim Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung und Innovation von Bildungspraktiken zugrunde liegen können. Die Kompetenzbereiche sind gegliedert in sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 22 Kompetenzen.

DigCompEdu CheckIn Tool zur Selbsteinschätzung

Basierend auf dem DigCompEdu-Kompetenzrahmen wurde das DigCompEdu CheckIn Tool entwickelt. Dieses Tool soll Lehrenden ermöglichen, ihre digitale Kompetenz beim Einsatz digitaler Medien im Bildungskontext zu reflektieren. Abhängig von 22 Aussagen mit jeweils 3 Antwortmöglichkeiten können Sie Ihre digitale Praxis reflektieren. Zusätzlich erhalten Sie eine erste Einschätzung Ihrer digitalen Kompetenz entsprechend der sechs Kompetenzbereiche und Feedback mit Anregungen, wie Sie Ihre digitale Kompetenz im entsprechenden Bereich weiterentwickeln können.

Das DigCompEdu CheckIn Tool existiert in drei auf den jeweiligen Bildungsbereich angepassten Versionen:

- Für Lehrende an allgemein- oder Berufsbildenden Schulen (<https://www.ec.europa.eu/digcompedu/>)
- Für Lehrende an Hochschulen oder Fachhochschulen (<https://www.ec.europa.eu/digcompedu/>)
- Für Lehrende in der Erwachsenenbildung (<https://www.ec.europa.eu/digcompedu/>)

Am Ende 2018 befindet sich das Tool in der Erprobungsphase. Sie sind herzlich dazu eingeladen, an der im Tool enthaltenen Evaluation teilzunehmen.

synergie05-beitrag01-stalder.pdf
 PDF-Dokument
 WWW.SYNERGIE.UNI-HAMBURG.DE

TEXT 3: Welche Chancen & Gefahren ergeben sich, Corona-Kontext?

Langfristige Auswirkungen der Corona-Krise auf Bildung

Lockdown oder Disruption? 10 Thesen zur Zukunft der Bildung.

1. Von 3 auf 100 in sechs Wochen.

LINKEDIN

WERKZEUGE

Welche Tools und Oberflächen gibt es, um mit Schüler*innen auch digital arbeiten zu können?

FORMATE

Wie erstelle ich Aufgaben, für die Arbeit mit Schüler*innen?

KONTEXT DIGITALITÄT

Wie verändert sich Bildung in der Digitalität?

ORIENTIERUNGSRAHMEN FÜR LERNENDE

TEXT 2: Was bedeutet das für Bildungsarbeit?

Bildung in der Digitalität

Paradigmen und palliative Didaktik. Oder: Wie Medien Wissen und Lernen prägen.

„Transform the medium by which we develop, preserve, and communicate knowledge, and we transform knowledge.“ (Weinberger 2011, IX) Der folgende Text stellt den Versuch dar, den aktuellen Diskurs über zeitgemäße Bildung aus einer kulturhistorischen Perspektive zu beleuchten. Es soll zumindest in Ansätzen gezeigt werden, wie Medien als gesellschaftliche und kulturelle Formen zentrale Konzepte wie Wissen...

BILDUNG UNTER BEDINGUNGEN DER DIGITALITÄT



Orientierungsrahmen

Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf

PDF-Dokument

WWW.NIBIS.DE

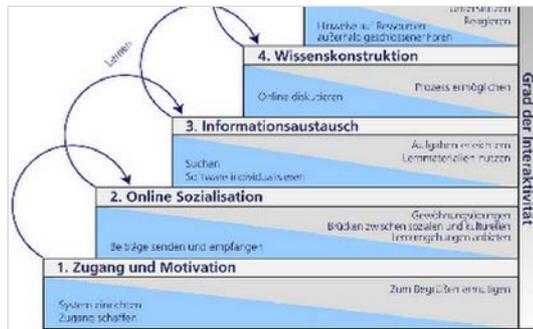


Illustration: FernUniversität nach Gilly Salmon (<https://www.gillysalmon.com/five-stage-model.htm>)

Die folgenden Ausführungen orientieren sich u.a. am 5-Stufen-Modell nach Gilly Salmon (vgl. [Logbeitrag](#) der FernUniversität Hagen)

Die Lehr- oder Betreuungspersonen übernehmen in diesem Modell auf jeder Stufe zwei zentrale Funktionen: Zum einen moderieren sie den Lernprozess, übernehmen also die

Empfehlungen zur digitalen Lehre (Dozierende)

von Mike Grauer

GOOGLE DOCS

E-tivities nach Gilly salmon

<https://ekoo.fernuni-hagen.de/e-tivities-im-video-erklaert/>

PARADIGMENWECHSEL

Beat Döbeli Honegger (2016)

Der digitale Leitmedienwechsel und die Schule (Poster)

DER DIGITALE LEITMEDIENWECHSEL UND DIE SCHULE

Auslöser

- Digitalisierung
- Automatisierung
- Vernetzung
- Globalisierung

Folgen für die Schule

- Veränderte Sozialisation
- Internationale Zusammenarbeit
- Automatisierung des Automatisierbaren

a3-poster-der-digitale-leitmedienwechsel-und-die-schule.pdf
PDF-Dokument
MEHRALSOUND1.CH

Empfehlungen zur digitale Aufgabenstellungen

Erstellt vom Projektteam "Basiskompetenzen Digitalisierung"

ONLINE-UNTERRICHT IN CORONA-ZEITEN

5 Szenarien

ONLINE-LEHREN IN CORONA-ZEITEN

Seit 25 Jahren praktizieren wir das, was heute digitale Bildung heißt. Da jetzt alle Bildungseinrichtungen in den Online-Modus umschwenken und vermutlich noch länger die digitalen Möglichkeiten des verteilten Arbeitens und Lernens nutzen müssen, zeigen wir Wege auf, wie das geht. Wenn ihr weitere Fragen habt, meldet euch gerne.

FROLLEINFLOW



ONLINE UNTERRICHT

Video: Kompa (2020).

Eine deutschsprachige Einführung in das Conversational Framework und die sechs Lerntypen des ABC Workshops



Das Conversational Framework - Eine Einführung

von Joana Kompa

YOUTUBE

ABC Learning Design Übersicht (Deutsch)

publiziert von der Christian-Albrechts Universität in Kiel

ABC Learning Design Konzept **CIAU**
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel



ABC-Präsentation.pdf
PDF-Dokument
WWW.EINFACHGUTELEHRE.UNI-KIEL.DE

- Umsetzung im Canvas LMS (Lund Universität, Schweden) <https://canvas.education.lu.se/courses/2254> (Cards modified by Lund University (ppt) und Presentation from the Session @ Canvascon 2019)

Die offizielle Webseite des ABC Workshops

<https://blogs.ucl.ac.uk/abc-ld/>



ABC curriculum design
von Digital Education
YOUTUBE

Video

Prof. Diana Laurillard erklärt das Modell des *Conversational Framework*, auf dem der ABC Workshop beruht, (15. Mai 2019)

Keynote by Professor Diana Laurillard



Professor Diana Laurillard from University College London presents her vision on "Future of Higher Education in the Digital World" at this years Department Conference for the Department of Public Health. The vision builds on Diana's conversational framework to provide a theoretical basis in which to ground your course planning.

KØBENHAVNS UNIVERSITETS VIDEOPORTAL

Conversational Framework (ABC Workshop)

BLENDED LEARNING

Lizenzierung

Die Zusammenstellung dieses Padlets steht unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Lizenz. Gleiches gilt auch für alle selbst erstellten Inhalte.

Dieses Padlet wurde bearbeitet und verändert. Im Original erstellt von MyGatekeeper: <https://padlet.com/salim4> CC BY 4.0

Beispiele

... für die Anwendung digitaler Medien zur Durchführung verschiedener Lernaktivitäten

- <https://blogs.ucl.ac.uk/abc-ld/home/abc-learning-types-tools/>
