

Quellen zur Veranstaltung "Integriertes Lernen: NLQ - Orientierungsrahmen, Methoden und Tools als Anknüpfungspunkte zur Unterrichtsentwicklung Jahrgänge 11-13

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 11. AUGUST 2020, 21:17 UHR

FACHSAMMLUNG ALS BEISPIEL FÜR DIE NUTZBARKEIT VON ONLINE NETZWERKEN

Spezielle Tools für den Fachunterricht, von Lehrkräften für Lehrkräfte getestet.

Fachsammlung Medienkompetenz / digitale Medien im Unterricht

von Jens Lindström

PADLET



Feedback der Teilnehmenden

„Eine der besten Erfahrungen war für mich die ‚Quiz Night‘. Dort habe ich wahnsinnig viele Tools und Webseiten an die Hand bekommen, um meinen Unterricht spielerisch zu gestalten und nette Studierende aus aller Welt kennengelernt!“

Lehramtsstudentin (24)

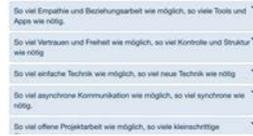
Die vernetzte Lehrkraft - Eine Einführung
von MyGatekeeper
YOUTUBE

FEEDBACK-FORMATE 1.2

ZUSATZTEXT ONLINE UNTERRICHT

Didaktische Schieberegler. Oder: (Distanz-)Lernen und pädagogische Antinomien

Gemeinsam mit Philippe Wampfler und Wanda Klee habe ich im Auftrag des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes NRW sechs Hinweise zum Distanzlernen verfasst. (Abb. 1: Kurzform der Hinweise zum Distanzlernen. Screenshot) Die sprachliche Gestaltung dieser Hinweise spiegelt sehr bewusst eine antinomische Struktur wider, die ganz allgemein für pädagogische Prozesse charakteristisch ist.



BILDUNG UNTER BEDINGUNGEN DER DIGITALITÄT

ONCOO METHODEN UND WERKZEUGE

ONCOO.de - online kooperieren

Impressum Angaben gemäß § 5 TMG: Olaf Müller Winkelhausenstraße 649090 Osnabrück 0541/77046930 Kontakt: E-Mail: o.mueller@studienseminar-os.de Quelle: eRecht24 Haftungsausschluss (Disclaimer) Haftung für Inhalte Als Diensteanbieter sind wir gemäß § 7 Abs.1 TMG für eigene Inhalte auf diesen Seiten nach den allgemeinen Gesetzen verantwortlich.



ONCOO

BNE-PROJEKTARBEIT

Aktuelle Unterrichtsmaterialien

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

MINT SIMULATIONEN

Für alle Jahrgänge und zugehörigen Fachbereiche

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

LEGENDE FÜR DIE PINNWAND (FARBBLICHE ZUORDNUNG)

LEKTION 1 (ORANGE) KONTEXT UND FEEDBACK-FORMATE

LEKTION 2 (ROSA) NETZWERKBILDUNG UND SELBSTWIRKSAMKEIT

LEKTION 3 (TÜRKIS) KOLLABORATION UND OBERFLÄCHEN

VON RECHTS NACH LINKS. STARTPUNKT LERNVERSTÄNDNIS IN EPOCHEN



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

WAXMANN

CILS 2018
Deutschland

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

ICILS_2018_Deutschland_Berichtsband.pdf

PDF-Dokument

KW.UNI-PADERBORN.DE

UNTERRICHTSENTWICKLUNG

EINFÜHRUNG: LERNEN IN DER DIGITALITÄT

Informationen und hochwertige Inhalte zu allen Aspekten der digitalen 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



WERKZEUGE ZUR GESTALTUNG

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

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

VERNETZUNG FÜR LEHRKRÄFTE

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.

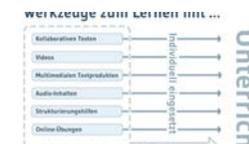
DIDAKTISCHE ANLEITUNG FÜR ONLINE LEHRE UND LERNEN

Fortbildung die selbstständig umgesetzt absolviert werden kann.

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



Hattie Vertiefung

Blog von deutschsprachigen Lehrkräften zur Arbeit von Hattie

LERNVERSTÄNDNIS IN EPOCHEN

Buchdruckzeitalter vs. digitales Zeitalter

DIGITALE WERKZEUGKISTE III

DIGITALE WERKZEUGKISTE TEIL 3

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

PADLET



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



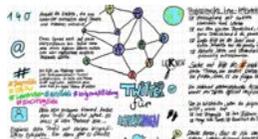
DIGITALE WERKZEUGKISTE I

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?

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.

Grundlagentext 2: Routenplaner #digitaleBildung

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

ORIENTIERUNGSRAHMEN FÜR LEHRENDE

Digitale Kompetenz Lehrender



Die 22 DigCompEdu Kompetenzen werden jeweils auf sechs Kompetenzstufen beschrieben, so dass Lehrende ihren Kompetenzstand leichter ermitteln und besser reflektieren können. Die sechs Kompetenzstufen sind gegliedert nach den sechs Stufen (A1, A2, B1, B2, C1, C2) des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) und haben zusätzlich angepasste Rollenbeschreibungen.

Einsteigerinnen und Einsteiger (A1) hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und brauchen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.

Entdeckerinnen und Entdecker (A2) haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.

Insiderinnen und Insider (B1) setzen digitale Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken ein. Sie entwickeln ihre digitalen Strategien stetig weiter, um besser auf unterschiedliche Situationen eingehen zu können.

Expertinnen und Experten (B2) nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.

Leaderinnen und Leader (C1) haben ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.

Vorreiterinnen und Vorreiter (C2) stellen – als Experten auf dem Gebiet – die Angemessenheit üblicher digitaler und didaktischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue und innovative digitale Lehrstrategien und sind ein Vorbild für andere Lehrende.

Abbildung 2: Kompetenzprogression



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. Anhand von 22 Aussagen mit jeweils 5 Antwortoptionen können Sie Ihre derzeitige Praxis reflektieren. Zusätzlich erhalten Sie eine erste Einordnung Ihrer digitalen Kompetenz entsprechend der sechs Kompetenzstufen 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: <http://europa.eu/cg-34M4>
- Für Lehrende an Hochschulen oder Fachhochschulen: <http://europa.eu/qh-46kD>
- Für Lehrende in der Erwachsenenbildung: <http://europa.eu/ur-86vP>



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

digcompedu_leaflet_de-2018-09-21pdf.pdf
PDF-Dokument
EC.EUROPA.EU

Langfristige Auswirkungen der Corona-Krise auf Bildung

TEXT 1: Was bedeutet das für Bildungsarbeit? (kulturhistorische Perspektive)

1) 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

Grundlagentext: Was ist Digitalität?

Herausforderungen in der Digitalität jenseits der Technologie

Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu)

Die digitale Kompetenz ist eine Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts. Ihre Förderung und die Ausschöpfung des Potenzials digitaler Medien für das Lehren und Lernen, erfordern von den Lehrenden ein immer breiteres Spektrum an Kompetenzen. Der DigCompEdu Rahmen beschreibt die digitale Kompetenz von Lehrenden und richtet sich an Lehrende auf allen Bildungsebenen, von allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen bis hin zur Hochschul- und Erwachsenenbildung.

DigCompEdu stellt einen allgemeinen Bezugsrahmen dar, dessen Ziel es ist, Lehrende beim Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung und Innovation von Bildungsangeboten zu unterstützen.

Der Kompetenzrahmen ist gegliedert in sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 22 Kompetenzen.

Bereich 1 konzentriert sich auf das berufliche Umfeld.
Bereich 2 auf die Auswahl, Erstellung und Veröffentlichung von digitalen Ressourcen;
Bereich 3 auf das Lehren und Lernen mit digitalen Medien;
Bereich 4 auf die Erhebung und Analyse lernrelevanter Daten sowie Bereitstellung von Feedback;
Bereich 5 auf den Einsatz digitaler Medien zur Differenzierung und Individualisierung sowie aktiven Einbindung der Lernenden;
Bereich 6 auf die Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden.

Die Bereiche 2 bis 5 bilden den pädagogischen und didaktischen Kern des Kompetenzrahmens. Diese Kompetenzen beschreiben, wie Lehrende digitale Medien effektiv und innovativ einsetzen können, um Lehr- und Lernstrategien zu verbessern.



Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Das Diagramm zeigt den DigCompEdu Kompetenzrahmen als ein zentrales Element 'Lehren und Lernen' mit 'Digitale Ressourcen' und 'Evaluation'. Um dieses Zentrum herum sind vier Kompetenzbereiche angeordnet: 'Berufliches Engagement', 'Fachspezifische Kompetenzen', 'Lernorientierung' und 'Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden'. Über dem Zentrum stehen 'Pädagogische und didaktische Kompetenzen von Lehrenden' und 'Transversale Kompetenzen'. Unter dem Zentrum stehen 'Digitale Kompetenzen' und 'Fachspezifische Kompetenzen'. Die äußeren Ränder des Diagramms sind mit 'Berufliche Kompetenzen von Lehrenden', 'Pädagogische und didaktische Kompetenzen von Lehrenden' und 'Kompetenzen von Lehrenden' beschriftet.

Für weitere Informationen, kontaktieren Sie bitte: Christina.Belvedere@ec.europa.eu
<https://ec.europa.eu/eu-efsd/compedu>

Zusatztext 1: Welche Chancen & Gefahren ergeben sich, Corona-Kontext?

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

KONTEXT LEKTION 1

Wie verändert sich Bildung in der Digitalität?

ORIENTIERUNGSRAHMEN FÜR LERNENDE



Orientierungsrahmen

Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf

PDF-Dokument

WWW.NIBIS.DE

synergie05-beitrag01-stalder.pdf

PDF-Dokument

WWW.SYNERGIE.UNI-HAMBURG.DE

WERKZEUGE

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

FORMATE

E-tivities nach Gilly salmon

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

PARADIGMENWECHSEL

Beat Döbeli Honegger (2016)

Der digitale Leitmedienwechsel und die Schule (Poster)

DER DIGITALE LEITMEDIENWECHSEL UND DIE SCHULE

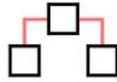
Auslöser



Digitalisierung



Automatisierung



Vernetzung

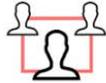


Globalisierung

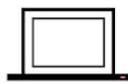
Folgen für die Schule



Veränderte
Sozialisation



Internationale
Zusammenarbeit



Automatisierung des
Automatisierbaren

[a3-poster-der-digitale-leitmedienwechsel-und-die-schule.pdf](#)

PDF-Dokument

MEHRALS0UND1.CH

Empfehlungen zur digitale Aufgabenstellungen

Erstellt vom Projektteam "Basiskompetenzen Digitalisierung"

ONLINE-UNTERRICHT IN CORONA-ZEITEN

5 Szenarien

ONLINE UNTERRICHT

Video: Kompa (2020).

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



ABC Learning Design Übersicht (Deutsch)

publiziert von der Christian-Albrechts Universität in Kiel

Video

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

Beispiele

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

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

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