excitingedu

< Das Magazin für die digitale Schule >

2|2022

*DESIGN THINKING IM UNTERRICHT

UNTERRICHT DIGITALE DIDAKTIK – DEN UNTERRICHT DIGITAL ERWEITERN

INFRASTRUKTUR DAS PAPIERLOSE SCHULLEITUNGSBÜRO

NACHGEFRAGT SIND FRAUEN DIE BESSEREN DIGITALISIERER?

MARKT DIE SEXUALKUNDE BRAUCHT EIN UPDATE

SAMSUNG

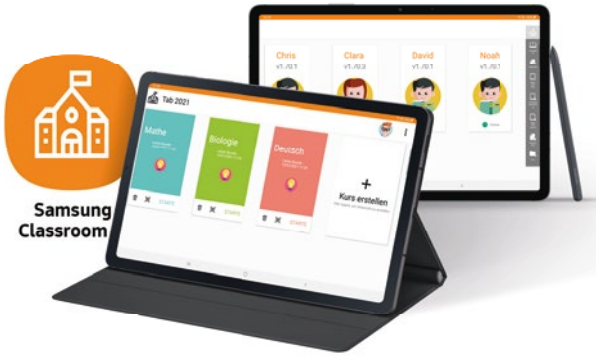
Jetzt 3 Monate testen!

Klass e Angebot!

Überzeugen Sie sich vom Samsung Neues Lernen Lösungspaket: Es ist in bestehende Gerätelandschaften integrierbar und bietet umfassende Support- und Serviceleistungen.

Jetzt unverbindlich 3 Monate lang testen:

- Klassensatz an hochwertigen Tablets inklusive S Pen problemlos mit Tablets und Laptops anderer Hersteller (z.B. Apple, Microsoft, Lenovo) kombinierbar.
- Einfache und sichere Geräte - und Systemverwaltung mit Unterstützung von verschiedenen Betriebssystemen.
- Innovative Unterrichtsgestaltung dank Classroom Management (im Klassenraum und im Homeschooling-Betrieb, auch für verschiedene Gerätetypen).
- 48-Stunden-Service und -Schadensbehebung.



Interesse geweckt?
Dann rufen Sie uns kostenfrei an unter 0800 55 65176
(Mo. bis Fr., 9 bis 17 Uhr, außer feiertags)
oder besuchen Sie **samsung.de/jetzt-testen**

Neues Lernen

LIEBE **LESER*INNEN**

Sie alle möchten Ihren Schüler*innen einen vielfältigen, spannenden und lebensnahen Unterricht bieten, um die jungen Menschen zu motivieren, selbstständig und mit Freude zu lernen. In unserer aktuellen Ausgabe widmen wir uns daher mit ganz unterschiedlichen Ansätzen, Methoden und Möglichkeiten genau dieser täglichen Herausforderung Ihrer Arbeit. Joachim Oest erläutert Schritt für Schritt, wie Sie Design Thinking als Methode nutzen können, um Ihre Schüler*innen zu kooperativer Problemlösekompetenz zu befähigen. Er zeigt dabei auf, welche konkreten Schritte nötig sind und welche Vorteile dies auch für Sie als Lehrkräfte beinhaltet. Jeder von uns ist gerne auf der Suche nach einem »Schatz« und löst gerne Rätsel. Wenn diese noch geschickt und spannend verpackt sind und eine tolle Reise dorthin führt, bereitet das Ganze noch einmal so viel Freude. In seinem Beitrag über EduQuests erläutert Fabian Bendlow genau diese fachliche »Schatzsuche« mit digitalen Hilfsmitteln – von der Vorbereitung über die Durchführung bis hin zur Lernkontrolle. Am besten Sie legen mit Ihren Schüler*innen gleich los!

Alle sprechen immer von der digitalen Bildung, von digitaler Didaktik. Aber wer von uns könnte diese Begrifflichkeiten sauber definieren? Christian Wettke liefert uns in seinem Beitrag über digitale Medien im adaptiven Unterricht einige nützliche Hinweise zur Nutzung von digitalen Werkzeugen, um Unterricht differenziert zu gestalten und somit den Schüler*innen selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen.

Neben diesen konkreten Möglichkeiten zum Einsatz von digitalen Tools, neuen Methoden und anderen Herangehensweisen finden Sie außerdem wieder Informationen rund um interessante Apps wie die Sexualkunde-App »Knowbody« oder die Software Moodle, die für die Organisation Ihres Schulalltags einige Vorteile bereithält: von der Kommunikation bis hin zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung.

An dieser Stelle sei auch auf die Fortbildungsveranstaltungen im Rahmen von #excitingedu hingewiesen. Wir bieten Ihnen wieder Möglichkeiten in Baden-Württemberg und Nordrhein-Westfalen und im November auch digital – schauen Sie vorbei!

Lassen Sie sich erneut inspirieren und bleiben Sie neugierig!

J. Friedrich

Viel Freude beim Lesen wünscht Ihnen
Judith Friedrich

Titelseite: © Deemerwha studio – stock.adobe.com

excitingedu regional

Die regionale Fortbildungsreihe zur digitalen Schule

Jetzt kostenfrei anmelden!

Sichere dir dein Ticket für Stuttgart und Aachen.

Holt euch bei unseren Workshops rund um digitale Bildung frische Ideen und Strategien für zeitgemäßen und modernen Unterricht.

Ihr seid noch auf der Suche nach DEM Programm für einen Pädagogischen Tag? Bei #excitingedu seid ihr mit dem ganzen Kollegium willkommen und lernt von digitalen Profis der Region! Individuelle Anfragen an: a.mathes@klett-mint.de.

Vernetze dich vor Ort mit Kolleginnen und Kollegen bei einer Tasse Kaffee.

Weitere Infos:

Wann & Wo?

@ Baden-Württemberg | Stuttgart, 28.09.2022

@ Nordrhein-Westfalen | Aachen, 26.10.2022

www.excitingedu.de/excitingedu-regional

© Deichdenker – Institut für zeitgemäße Bildung und Innovation

DIGITALER UNTERRICHT

6 Design Thinking im Unterricht

Wie können wir die Schüler*innen von heute auf eine unbekannte Welt von morgen vorbereiten? Das Design Thinking liefert dafür innovative Lösungsansätze.

10 Lernen als Abenteuer – Das Konzept EduQuest

12 Digitale Didaktik

14 Digitale Medien im adaptiven Unterricht

© Bawpixel.com, Stock.Adobe

DIGITALE INFRASTRUKTUR

16 Digitale Lernräume mit Moodle gestalten

Moodle gilt als das Schweizer Taschenmesser im Bereich digital unterstützten Unterrichts. Doch was kann es ganz konkret?

18 Das papierlose Schulleitungsbüro

© Sharon McCutcheon – Unsplash

NACHGEFRAGT

20 Sind Frauen die besseren Digitalisierer?

Ja, es gibt genderbezogene Unterschiede in der Digitalisierung. Doch das muss nicht so bleiben. Wie sie überwunden werden können, zeigt Kati Ahl anhand kreativer Handlungsempfehlungen.

DIGITALER MARKT

22 Teamteaching in einer digitalen Welt

Gemeinsam stark. Das ist das Motto von Teamteaching. Doch wie kann die Zusammenarbeit unter Lehrkräften gelingen?

24 Die Sexualkunde braucht ein Update

26 Was hat Social Media mit Ökonomie zu tun?

28 LittleHelpers

29 Lost in der Berufsorientierung?

30 Über den Rand: Die richtige Frage

30 Impressum

© KNOWBODY

DESIGN THINKING
IM UNTERRICHT

Früher konnten Lehrende davon ausgehen, dass die Inhalte, die sie im Unterricht vermittelten, Schüler*innen ihr Leben lang begleiten. Schüler*innen von heute dagegen werden später Berufe ausüben, die es zum aktuellen Zeitpunkt vielleicht noch gar nicht gibt. Sie werden in einer Welt leben, von der wir heute noch gar nicht genau wissen, wie sie aussehen wird.

Wie können Lehrkräfte ihre Lernenden darauf vorbereiten? Diese Herausforderung fordert innovative Ansätze, und hier kommt der systemische Innovationsansatz des Design Thinking ins Spiel. Design Thinking ist ein innovativer Problemlöseansatz. Ein entscheidender Punkt dabei ist, die Lernenden mit all ihren Bedürfnissen in den Fokus zu nehmen, für sie werden Lösungen entwickelt. Design Thinking ist durch eine gemeinschaftliche Arbeits- und Denkkultur geprägt, die auf drei wesentlichen Elementen beruht: einem kooperativ handelnden Team, einem die Kreativität fördernden Raum und einem strukturierten, ergebnisoffenen Prozess.

»Schüler*innen von heute werden Berufe ausüben, die es aktuell noch gar nicht gibt.«

DAS TEAM Bei der Zusammenstellung der Teams ist darauf zu achten, dass deren Mitglieder möglichst viele verschiedene Talente besitzen. Dadurch ist die Wahrscheinlichkeit erhöht, neuartige Lösungen für ein Problem zu entwickeln. Wichtig dabei ist es, darauf zu achten, dass alle Teammitglieder gleichberechtigt sind und eine positive Feedbackkultur pflegen.

DER RAUM Die Umgebung, in der wir arbeiten, kann unsere Kreativität entscheidend beeinflussen. Dies sollte bei der Raumgestaltung berücksichtigt werden. Der Raum soll durch seine Ausgestaltung zum Experimentieren und Visualisieren einladen. So lassen sich Zusammenhänge besser erkennen, und das Team baut ein gemeinsames Verständnis für das gewählte Thema aus.

DER PROZESS Um den Teams Orientierung und der Arbeitsweise Struktur zu verleihen, folgt Design Thinking einem systematischen sechsstufigen Prozess, wie er an der HPI School of Design Thinking in Potsdam gelehrt wird. Dieser Prozess läuft nicht linear ab, sondern in sogenannten Iterationsschleifen, das heißt, jede Prozessphase kann bei Bedarf auch wiederholt durchlaufen werden. Dadurch lernen die Schüler*innen eine positive Fehlerkultur, die dann dazu führt, Ergebnisse schrittweise zu optimieren. Schauen wir uns die einzelnen Phasen im Detail an.

© Deichdenker – Institut für zeitgemäße Bildung und Innovation

In der Ideenfindungsphase geht Quantität vor Qualität

Mit einfachen Materialien werden erste Prototypen gebaut

PHASE I

PROBLEMFELD VERSTEHEN In dieser Phase geht es darum, das entsprechende Problemfeld möglichst unvoreingenommen und offen ohne vorgedachte Lösungen anzugehen und sich mit viel Spaß am Erforschen und Lernen auf das jeweilige Thema einzulassen.
Jedes Design-Thinking-Projekt beginnt mit der »Design Challenge«, dem eigentlichen Auftrag für das Projektteam. Wichtig bei der Fragestellung ist es, dass immer die Menschen mit ihren Bedürfnissen im Vordergrund stehen und die Fragestellung stets konkret genug ist, ohne Lösungen vorzugeben. Beispiele im Kontext Schule könnten folgende Fragestellungen sein:

- Wie können wir einen Schulhof so gestalten, dass Schüler*innen aller Altersklassen sich während den Pausenzeiten gerne dort aufhalten?
- Wie können wir ein Klassenzimmer so gestalten, dass Schüler*innen selbstorientiertes Lernen ermöglicht wird?

Das Ziel dieser Phase ist es, das Problem und sein Umfeld aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und so einen gemeinsamen Ausgangspunkt zu schaffen.

PHASE II

BEOBACHTEN (EMPATHIE AUFBAUEN) Dies alles führt dazu, dass die Frage danach, wie gutes Lernen, wie guter Unterricht funktionieren kann, völlig neu gestellt werden muss. In dieser Phase soll möglichst viel über das eigentliche Problem gelernt werden. Das Team macht sich also mittels Interviews und der Beobachtung von potenziellen Betroffenen mit den Motivationen, Bedürfnissen und Zielen der beteiligten Personen vertraut und baut Vorurteile ab. Ziel dieser Phase ist die Entwicklung eines empathischen Verständnisses für die Welt der anderen.

LEKTÜRETIPP

»Design Thinking und Schule«, das Handbuch für den Schulalltag, herausgegeben von der Hopp Foundation, richtet sich an alle Lehrkräfte, die Design Thinking im eigenen Unterricht etablieren möchten.
Es kann hier kostenlos heruntergeladen werden: https://bit.ly/3p8au29

PHASE III

STANDPUNKT DEFINIEREN In dieser Phase geht es darum, die Vielzahl von Informationen aus der zweiten Phase zu strukturieren und für die weiteren Schritte zu priorisieren. Das Team analysiert die Erlebnisse und Erfahrungen aus der Empathiephase. Die Synthese als Verdichtung von Informationen zu einem Standpunkt, dem »Point of View«, ist ein Instrument aus dem klassischen Design und vielleicht das, was Design Thinking seinen Namen eingebracht hat. Das Ziel dieser Phase ist es, dass das Team das Problemfeld eingrenzt und sich darauf einigt, auf welche Nutzergruppe und auf welches Problem es sich im weiteren Verlauf konzentrieren will.

PHASE IV

IDEEN GENERIEREN In dieser Phase findet das Team Möglichkeiten, wie die gemeinsam entdeckten Probleme gelöst werden können. Hierbei ist eine offene Haltung gegenüber neuen Ideen gefragt: Der »innere Kritiker«, das vorschnelle Bewerten und die typischen »Ja, aber«-Einwände werden zurückgestellt, und es darf in unterschiedliche Richtungen gedacht werden. Während der Ideenfindung geht Quantität vor Qualität, die Ideen dürfen verrückt und abseits konventioneller Lösungen sein. Ziel der Phase ist es, dass das Team zu Brainstormingfragen eine Vielzahl an verschiedenen Lösungsmöglichkeiten entwirft. Die Teammitglieder regen sich gegenseitig dazu an, auf den Ideen der anderen aufzubauen und gemeinsam neue Lösungen zu entwickeln.

PHASE V

PROTOTYPEN BAUEN Um den nutzerzentrierten Lösungen möglichst nahe zu kommen, ist es unabdingbar, mögliche Lösungen von Anfang an mit den potenziellen

Nutzer*innen anhand von Prototypen zu testen und deren Feedback in die Weiterentwicklung der Lösung zu integrieren. Dabei spielt es keine Rolle, wie unfertig der Prototyp einer Lösung zu Beginn ist. Prototypen können die grundsätzliche Lösungsidee veranschaulichen oder nur ganz spezielle Aspekte der Lösung. Der Prototyp wird mit einfachen Materialien wie Knete, Strohhalm, Tonpapier oder Klebeband erstellt oder mit Rollenspielen, gestalteten Räumen und einfachen Darstellungen von Softwarelösungen erlebbar gemacht. Das Ziel dieser Phase ist es, dass die Schüler*innen gemeinsam ein konkretes Modell entwickeln. Eine vage Idee bekommt Konturen, kann anderen präsentiert werden und wird dadurch testtauglich.

PHASE VI

PROTOTYPEN TESTEN Beim Testen kommt das Team wieder mit Personen in Kontakt, die von der Herausforderung direkt betroffen sind und für die es das Problem lösen möchte. Diese Bezugsgruppe lernt den Lösungsansatz durch den Prototypen kennen und kann sofort Feedback geben. Ziel der Phase ist es, anhand von Nutzerfeedbacks die Lösung der Schüler*innen stärker den Vorstellungen und Wünschen der potentiellen Nutzer*innen anzupassen.

Im Raum sollten viele Dinge zum Experimentieren und Visualisieren vorhanden sein

»Design Thinking trainiert den Umgang mit komplexen Problemen.«

WIE KÖNNEN SCHÜLER*INNEN VON DESIGN THINKING PROFITIEREN?

1 **PROBLEME GEMEINSAM IM TEAM LÖSEN** Design Thinking trainiert den Umgang mit komplexen Problemen. Die Lernenden haben die Chance, Problemstellungen in Teamarbeit zu verstehen und in einem strukturierten Prozess gemeinsam anzugehen. So entwickeln sie bereits in der Schule eine kooperative Problemlösekompetenz.

2 **SOZIALKOMPETENZEN UND TEAMFÄHIGKEIT** Die Fähigkeit, tragfähige Beziehungen aufzubauen und im Team zu arbeiten, wird immer wichtiger. Die Arbeit mit Design Thinking bietet eine gute Voraussetzung dafür, dies zu trainieren. Gruppenübung, Teamreflexionen und regelmäßiges Feedback unterstützen die Teamarbeit und das gegenseitige Verständnis. Durch die Arbeit in wechselnden Teams bauen die Heranwachsenden zudem ihre sozialen Kompetenzen aus: Sie üben, sich gegenseitig zuzuhören, aufeinander einzugehen, Lösungen aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen und unterschiedliche Meinungen zu respektieren.

3 **ARBEIT EIGENSTÄNDIG ORGANISIEREN UND STRUKTURIEREN** Die Lernenden erleben, Projekte im Team systematisch und eigenständig durchzuführen. Wichtig ist dabei zum Beispiel, wie eine Agenda aufgestellt wird, wie die Empathie und Ideenfindungsphasen strukturiert werden oder wie eine Feedbackrunde organisiert wird. Die Schüler*innen erfahren, dass es nicht nur um das Was (den Arbeitsgegenstand), sondern auch um das Wie (die Arbeitsweise) geht.

4 **WERTSCHÄTZENDE FEEDBACKKULTUR** Design Thinking integriert das Einholen und Geben von Feedback in den Arbeitsprozess und lässt es zu einem Teil des täglichen Miteinanders werden. Nach jedem Projekttag und nach jeder längeren Arbeitsphase wird die gemeinsame Arbeit konstruktiv reflektiert. Dabei lernen Schüler*innen, wie sie respektvoll miteinander kommunizieren, und erfahren, wie wichtig es ist, Dinge anzusprechen, die nicht so gut funktioniert haben. Gemeinsam sucht das Team nach neuen Strategien, wie die Zusammenarbeit in Zukunft noch verbessert werden kann. So erkennen die Heranwachsenden, dass ein Konflikt immer auch eine Chance zur Weiterentwicklung ist.

5 **POSITIVE FEHLERKULTUR** Durch den interaktiven Ansatz lässt Design Thinking Raum zum Mutigsein, aber auch zum Scheitern. Nutzer*innen werden um Feedback gebeten, sobald der erste Prototyp einer Idee steht. So wird frühzeitig erkannt, was an der Idee eventuell noch nicht funktioniert. In der weiteren Arbeit nutzt das Team die Erkenntnisse, um die Idee weiter zu verbessern. Dadurch entsteht eine neue Fehlerkultur: Fehler sind nichts Schlimmes, sondern bieten eine Chance,

um Inhalte und Zusammenhänge besser zu verstehen und Lösungen weiterzuentwickeln. Die Schüler*innen erkennen, dass Fehler wichtige Aspekte von Erfolg sind, verlieren die Angst davor, etwas falsch zu machen, und entwickeln Mut zum Experimentieren.

6 KREATIVES SELBSTBEWUSSTSEIN Im Design-Thinking-Prozess lernen die Schüler*innen, Probleme strukturiert zu verstehen und anschließend kreativ zu lösen. Sie trainieren dabei, auf komplexe Fragestellung zuzugehen und sie als Herausforderung wahrzunehmen. So entwickeln sie ein kreatives Selbstbewusstsein, das sie befähigt, persönliche und gesellschaftliche Herausforderungen nach eigenen Vorstellungen mitzugestalten.

WIE KÖNNEN LEHRENDE VON DESIGN THINKING PROFITIEREN?

1 UNTERRICHTSGESTALTUNG UM NEUE METHODEN ERWEITERN Als Lehrkraft steht man ständig vor der schönen und kreativen Aufgabe, den Unterricht zu gestalten. Die vielfältigen Methoden, die im Rahmen von Design Thinking genutzt werden, können hierbei zu neuen Ideen inspirieren und unterstützen dabei, empathisch zu reagieren und produktiver zu arbeiten. Man kann die Methoden entweder für Unterrichtsgestaltung anwenden oder auf andere Formate ausweiten, etwa Zeugniskonferenzen, Elternabende oder Fachschaftssitzungen.

2 UNTERRICHTSVORBEREITUNG MIT ERWEITERTER PERSPEKTIVE Design Thinking kann bei der Gestaltung von nutzerzentrierten Konzepten unterstützen. So kann etwa das bewusste Eintauchen in die Empathiephase einen neuen Zugang zur Perspektive der Schüler*innen ermöglichen. Dadurch entstehen Konzepte, die an konkrete Bedürfnisse der Schüler*innen angepasst sind. In der Phase »Ideen generieren« können Lehrende üben, auf Ideen und Konzepten anderer Lehrender aufzubauen und diese weiterzuentwickeln. Auch wenn lieber allein gearbeitet wird, gibt der Design-Thinking-Prozess genügend Struktur, um neue Denkweisen, Perspektiven und Bedürfnisse in die Unterrichtsvorbereitung einzubinden.

3 FEEDBACK UND FEHLERKULTUR NEU ERLEBEN Durch eine offene Feedbackkultur lässt sich die Zusammenarbeit zwischen Lehrenden erleichtern und bereichern. Regelmäßiges Feedback bietet Raum zum Abgleich von Eigen- und Fremdwahrnehmung und fördert so die persönliche Entwicklung. Lehrende können sich gegenseitig Feedback geben oder die Schüler*innen um eine ehrliche Einschätzung ihrer Arbeit bitten. Dies wird vor allem wichtig, wenn neue, vielleicht sogar etwas experimentelle Unterrichtskonzepte ausprobiert werden. Wichtig ist es, sich nicht entmutigen zu lassen, wenn etwas noch nicht so gut ankommt. Diese Erkenntnis sollte vielmehr als Chance genutzt werden, die eigenen Ideen weiter zu verfeinern.

4 STRESSREDUKTION DURCH SELBSTORGANISIERTE SCHÜLER*INNEN Auch wenn die Einführung von Design Thinking im Unterricht zunächst etwas aufwendig ist, auf lange Sicht gesehen kann sie dabei helfen, den eigenen Stresslevel zu reduzieren. Wie bereits mehrfach herausgestellt: Teamarbeit ist ein wichtiger Bestandteil von Design Thinking. Dies ist dabei so angelegt, dass erfahrene Teams ihre Aufgaben selbst strukturieren und selbstständig ausführen. Je geübter die Schüler*innen in selbstorganisierter Teamarbeit werden, desto weniger Energie muss in die eigene Unterrichtsvorbereitung gesteckt werden.

5 VON VERMITTLER*IN ZU LERNBEGLEITER*IN Wie wird die Rolle von Lehrenden in Zukunft aussehen? Wird es weniger darum gehen, Fachwissen zu vermitteln, und mehr darum, Schüler*innen dabei zu begleiten, Wissen selbstständig zu erarbeiten? Fragen wie diese werden seit Längerem diskutiert. Um die Neugierde darauf zu erleben, wie sich ein Rollenwechsel von Vermittler*in zu Begleiter*in anfühlt, bietet Design Thinking ein gutes Experimentierfeld.

»Teamreflexionen und regelmäßiges Feedback unterstützen die Teamarbeit.«

6 MOTIVATION DURCH FREUDE AM MACHEN Nicht zuletzt möchte ich betonen, wie viel Freude die Arbeit mit Design Thinking machen kann. Durch die wertschätzende Arbeitskultur, die unterschiedlichen Perspektiven der einzelnen Teammitglieder und die kreativen Phasen, die so viel Raum zum Experimentieren lassen, wird die Arbeit mit Design Thinking selten langweilig. Vielmehr motiviert sie dazu, Probleme konstruktiv anzugehen und neugierig nach Lösungen zu suchen. So entsteht eine optimistische Machermentalität, die sowohl Schüler*innen als auch Lehrenden dabei hilft, beim Arbeiten und Lernen Freude zu haben.

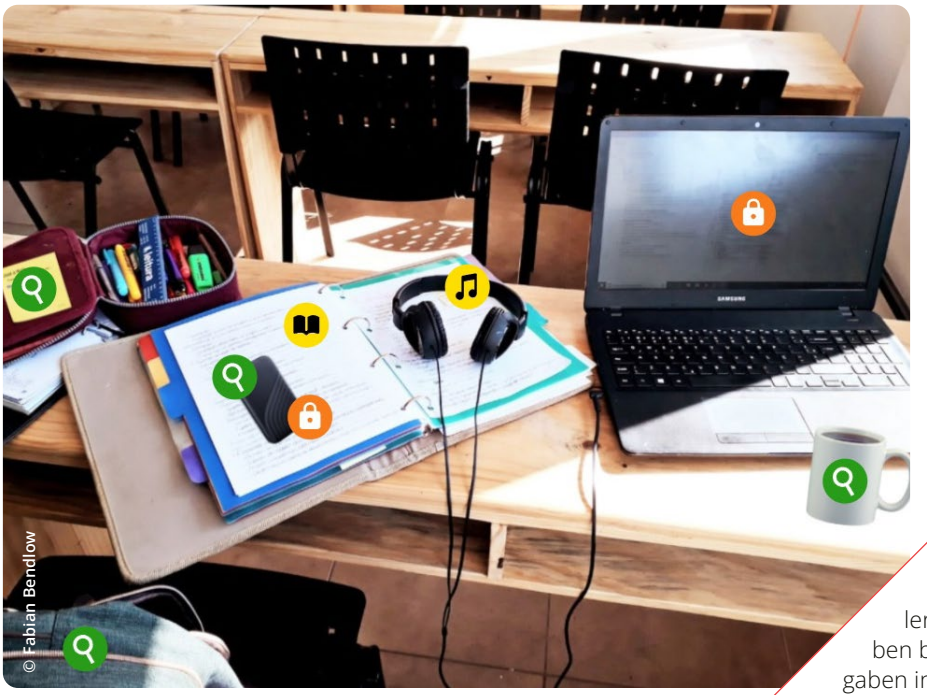
*< **JOACHIM OEST** ist Gründer und Leiter von »Deichdenker – Institut für zeitgemäße Bildung und Innovation« und führt regelmäßig Workshops und Lehrkräfteausbildungen zu Design Thinking im Unterricht durch. Er unterrichtet zudem das Fach Mathematik und war zehn Jahre Fachleiter am Staatlichen Studienseminar für Realschulen in Mainz.>*

joachim.oest@deichdenker.de
@deichdenker
www.deichdenker.de

LERNEN ALS ABENTEUER – **DAS KONZEPT EDUQUEST**

EduQuest – schon wieder ein neues Wort am Bildungshorizont. Doch es lohnt sich, hier einmal genauer hinzuschauen, da sich EduQuests durchaus lernförderlich im Unterricht einsetzen lassen. Ich lade Sie also ein, sich auf eine spannende Reise zu begeben und auf dem Weg etwas Neues zu lernen. Genau darum geht es nämlich bei einem EduQuest.

Das Konzept EduQuest verbindet fachbezogenes Lernen (Education) mit zielorientiertem Storytelling (Quest). Ein Quest ist eine Abenteuersuche oder Mission, bei der die Hauptperson eine bestimmte Aufgabe erfüllen und dabei verschiedene Herausforderungen meistern muss.



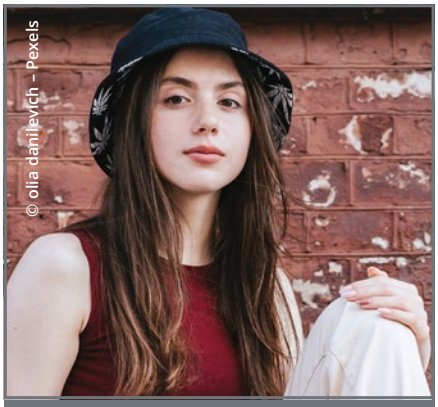
»Was ist mit Josi geschehen?« – der virtuelle Arbeitsplatz gibt Hinweise

EINSATZ IN DER SCHULE

In einem EduQuest sind Ihre Schüler*innen die Hauptpersonen.
Die Mission ergibt sich aus der Rahmenstory. Diese soll die Schüler*innen aktivieren und motivieren, sich mit dem Fachinhalt zu beschäftigen. Die Mission könnte lauten, eine vermisste Person oder einen bestimmten Gegenstand zu finden, einen Alarm zu entschärfen, einen Wettbewerb zu gewinnen etc. Der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Um die Mission zu absolvieren, müssen die Schüler*innen bestimmte Kompetenzen erwerben. Dabei kann es sich um Fachwissen oder methodische und soziale Kompetenzen handeln. Der Kompetenzerwerb wird spielerisch überprüft, etwa über Lernquiz. Durch das Lösen der Quiz erhalten die Schüler*innen neue Informationen, Hinweise und Codes, um auf der Mission weiterzukommen.
Die Schüler*innen können das EduQuest aus der Eigenperspektive erleben oder in die Rolle einer fiktiven Hauptperson schlüpfen. Dabei bieten sich zwei Möglichkeiten an: Entweder ist die Rolle der Hauptperson nah an der Lebenswelt der Schüler*innen (gleiches Alter, ähnliche Lebenssituation), oder die Hauptperson ist Fiktion (Agent*in, Schatzsucher*in etc.).

GESTALTUNG EINES EDUQUESTS

Auf ihrer Mission müssen die Schüler*innen Fachaufgaben bewältigen. Die Aufgaben in einem EduQuest unterscheiden sich nicht von denen in anderen Unterrichtsformen. Die Lerngruppe könnte sich beispielsweise über einen Erklärfilm einen bestimmten Fachinhalt aneignen oder diesen im Buch oder im Internet recherchieren. Dieses Fachwissen wird dann in einem Lernquiz überprüft, wodurch die Schüler*innen den Zugang oder einen Hinweis zur nächsten Etappe auf ihrer Mission erhalten. Anzahl und Format der im Rahmen des EduQuests gestellten Aufgaben liegen völlig in der Hand der Lehrkraft. Ein konkretes Praxisbeispiel finden Sie in der Infobox.
Bei der Gestaltung eines EduQuests


© olia danilevich – Pexels

PRAXISBEISPIEL EDUQUEST: »WAS IST MIT JOSI GESCHEHEN?«

Hier finden Sie das Missionsblatt für das EduQuest »Was ist mit Josi geschehen?« zum Download: https://excitingedu.de/eduquest

Die Benutzeroberfläche wurde mit der Plattform ThingLink gestaltet. Über die Plattform erkunden die Schüler*innen selbstständig einen virtuellen Arbeitsplatz, um Hinweise auf den Verbleib einer Freundin zu erhalten. Über verschiedene interaktive Elemente werden Blogbeiträge, Erklärvideos, Grafiken, Rätsel und Story-Gimmicks aktiviert. Fachlich beschäftigt sich die Lerngruppe in diesem EduQuest für die Sekundarstufe II mit der Wirkung von Neurotransmittern und Koffein im Gehirn. Auch ohne fachliche Grundlagen können Sie sich durch das EduQuest klicken, um sich einen Eindruck von dessen Aufbau zu verschaffen. Viel Spaß auf Ihrer Abenteuermission!

bietet sich die Nutzung digitaler Medien an. Dies ermöglicht die Integration von digitalen Informationsquellen (Websites, Erklärfilme, Podcasts etc.) und Lernerfolgskontrollen (Rätsel, Lernquiz, digitale Lernprodukte etc.). Mittlerweile ermöglicht eine Vielzahl von digitalen Tools die Erstellung von virtuellen, interaktiven Lernräumen, die in einem EduQuest als Benutzeroberfläche dienen können (ThingLink, Genially, PowerPoint, Actionbound, Cospace). So kann von den Schüler*innen virtuell ein Labor, ein Museum, ein Schloss oder eine ganze Stadt erkundet werden. Dadurch wird der Grad der Immersion gefördert. Außerdem können lebensweltliche Aspekte der Schüler*innen wie Audios, Videos oder Chatbeiträge integriert werden, um die Motivation zusätzlich zu erhöhen.

DURCHFÜHRUNG IM UNTERRICHT

Nach einer kurzen Einführung in das Konzept EduQuest erhalten die Schüler*innen im Unterricht das Missionsblatt. Darauf finden sie einen Introtext, der sie in das Szenario einführt. Zentrale Fragen sind hier: Wo befinden wir uns? Wieso sind wir hier? Was ist die Mission? Auf dem Missionsblatt finden sich außerdem die fachlichen Aufgaben. So ist den Schüler*innen transparent, welche Leistung von ihnen erwartet wird und was gegebenenfalls anzufertigende Lernprodukte sind. Schlussendlich liefert das Missionsblatt den Zugang zur digitalen Benutzeroberfläche, etwa als Link oder QR-Code. Von hier an absolvieren die Schüler*innen in Partner- oder Gruppenarbeit mit einem Smartgerät das EduQuest. In einem EduQuest kommt zu der fachlichen Ebene noch die erzählerische Ebene hinzu. Dies erhöht natürlich die Komplexität des Lernarrangements. Obwohl die Rahmenstory, die Mission und die Rätselaufgaben die Motivation grundsätzlich fördern, kann es sein, dass sie vom Fachinhalt ablenken. Daher sollte als Form der Differenzierung den Schüler*innen eine Möglichkeit gegeben werden, eigenständig Hilfestellungen abzurufen. Dies können zum Beispiel Hinweise sein, wo eine bestimmte Information oder ein Code zu finden ist, oder es kann eine Musterlösung sein, in welcher Reihenfolge welche Aufgaben zu erledigen sind. Eine Möglichkeit, gestufte Lernhilfen selbst zu erstellen und den Schüler*innen digital zur Verfügung zu stellen, bietet diese Plattform: https://qr-lernhilfen.de.

© StockSnap – Pixabay

EduQuest verbindet fachbezogenes Lernen mit zielorientiertem Storytelling

< **FABIAN BENDLOW** *unterrichtet die Fächer Biologie, Chemie und Biochemie an einer Gesamtschule in der Nähe von Bonn.>*

teachersthinktank20@gmail.com

© Rawpixel.com_Stock Adobe

DIGITALE DIDAKTIK

DEN UNTERRICHT DIGITAL ERWEITERN

Alltagsstress lässt vielen Lehrkräften oft keine Zeit, sich mit Didaktik zu beschäftigen. Für reflektiertes Lernen im digitalen Wandel ist das ein Problem, weil Digitalisierung so schnell als »einfache« Transformation des Materials verstanden – und im schlechtesten Fall abgelehnt wird. Digitale Didaktik nimmt Medien und Technik als neue Bedingung des Lernens ernst. Man kann sie als Erweiterung der bestehenden Praxis begreifen – sowohl methodisch als auch den Gegenstand und die Sozialform betreffend.

Zunächst muss man zugeben: Was landläufig »digitale Didaktik« genannt wird, wird aus sehr unterschiedlichen Perspektiven gesehen. Während die einen sagen, dass eine solche Didaktik in jeder Form die Kultur der Digitalität einbezieht, sind andere der Meinung, dass man gar nicht von einer digitalen Didaktik sprechen könne.

Hier wird ein Mittelweg gegangen. Die These ist: Das Digitale dient auf unterschiedliche Weise als eine Erweiterung – der Gegenstände, der Struktur oder der didaktischen Möglichkeiten. Und von allem zusammen. Digitale Didaktik bedeutet, die Struktur und Funktion (des Unterrichts und der medialen Formen) zu verstehen.

Meine Kritik an Workshops, in denen eine breite Palette an digitalen »Werkzeugen« gezeigt wird, ist immer dieselbe: Sie geben oftmals Antworten auf Fragen, die niemand gestellt hat. Denn egal, wie gut eine App ist – nach einem solchen Workshop geht man schnell wieder in den Alltag über. Und plötzlich sind die tollen Apps und Anwendungen vergessen. Warum? Weil der unterrichtliche Kontext fehlt, der ein Verständnis davon erlaubt, was das Digitale eigentlich leisten kann – auf unterschiedlichen Stufen.

Die unterschiedlichen Stufen der digitalen Didaktik zu (er)kennen, ermöglicht also einen zielgerichteten Einsatz und erlaubt so auch präzise Gespräche, welche Form des Digitalen überhaupt gefordert wird. Dies alles führt zu einem ersten Verständnis dessen, was digitale Didaktik nicht ist.

#EXCITINGEDU KONGRESS

WAS? Podiumsdiskussion mit Bob Blume
WANN? 21. 09 .2022, 10.15 Uhr
WO? Zeiss-Großplanetarium, Berlin
MEHR INFOS UNTER: https://excitingedu-kongress.de/

WAS DIGITALE DIDAKTIK NICHT IST

Zum einen suggeriert das Wording »digitale Didaktik«, dass es eine Didaktik ist, die nur digital funktioniert. Dem ist nicht so. Vielmehr geht es um eine Didaktik, die das Digitale in die Vorbereitung, die Durchführung und die Nachbereitung einbezieht, und zwar so, dass ihre Bedingungen ernst genommen werden.
Zum anderen bedeutet das, zu wissen, dass es nicht darum geht, zu verstehen, was Technik, digitale Tools oder Anwendungen sind oder was sie tun. Denn dies führt zu der bereits erwähnten Erkenntnis, dass das, was sie sind und können, zwar nett ist, aber nicht gebraucht wird. Was aber ist digitale Didaktik dann?

WAS DIGITALE DIDAKTIK IST

Um uns zu vergegenwärtigen, was digitale Didaktik ist, lohnt es sich, einen Blick auf den »normalen« Unterricht und dessen Vorbereitung zu werfen. Normalerweise wird der Unterricht geplant. Wenn eine Arbeit mit einem Arbeitsblatt geplant wird, wird dieses ausgedruckt. Man könnte sagen, die Planung wird entdigitalisiert. Die Arbeitsblätter werden nun vervielfältigt und innerhalb des Unterrichts ausgeteilt. Dann werden sie bearbeitet, was bedeutet, dass die Schüler*innen mit dem Medium Papier dasselbe tun, was alle anderen tun. Wenn die Bearbeitung fertig ist, werden die Informationen gesammelt, überprüft und besprochen. Der Besprechung folgt dann vielleicht eine Hausaufgabe, die in einem anderen Medium vonstatten geht.
All das mag wenig überraschen. Schaut man aber auf Ort, Zeit und Raum, dann wird man feststellen, dass es sich um die verschiedensten Veränderungsprozesse handelt. Das Digitale hat das Potenzial, jede dieser Dimensionen in einen Punkt zu schmelzen. Zunächst also ist die Erkenntnis: Ort, Zeit und Raum haben im Digitalen einen anderen Status. Damit ergibt sich ein anderer Blick auf das Digitale und auf Technik. Die Frage kann nicht mehr sein, was etwas ist oder kann. Es geht vielmehr um das Verständnis der Anwendung und damit um Struktur und Form.

DREI BEISPIELHAFTE SZENARIEN

Was banal klingt, hat Auswirkungen, die ein Buch füllen könnten. Belassen wir es in diesem Rahmen aber bei der Beschreibung dreier Szenarien, die die Veränderung des Unterrichts durch das Digitale nahebringen können.

1 **ADDITIVES SETTING** Den meisten wird das, was ich »additives Setting« nenne, bekannt vorkommen. In diesem Setting nimmt das digitale Medium eine Funktion innerhalb einer bestehenden Praxis ein. Ein Tool, mit dem anonym Assoziationen festgehalten und mit dem Handy oder einem anderen Endgerät verschickt werden können, nimmt dann die Funktion des Einstiegs ein. Am Unterricht verändert sich, außer bei der Vorbereitung, in der dann der Schritt der Entdigitalisierung weggelassen werden kann, zunächst einmal nichts.

2 **INTEGRATIVES SETTING** Innerhalb eines integrativen Settings wird ein Schritt weiter gegangen. Kurz gesagt ist hier das Digitale nicht ein Element innerhalb einer bereits bestehenden Struktur, sondern Teil der Struktur selbst. Wenn über Endgeräte gemeinsam an einem Text gearbeitet wird, der während des Entstehens an die Wand projiziert wird, dann ist der Unterricht selbst verändert. Die Erarbeitung, die Überprüfung und die sogenannte Sicherung sind nicht mehr voneinander unabhängige Strukturen, sondern fallen in einen Prozess, dem dann mehr Raum gegeben werden muss. Hier wirkt sich also das Digitale auf die gesamte Struktur des Unterrichts aus.

3 **DISRUPTIVES SETTING** Innerhalb eines disruptiven Settings wird dies noch einmal weitergedacht. Disruptiv ist ein Setting dann, wenn es Struktur und Form des gesamten Unterrichts aufzuheben und neu zu gestalten vermag. Das Digitale kann dabei sowohl als Arbeitsmittel, aber eben auch als Gegenstand der Analyse gelten. Innerhalb einer Erarbeitung kann das Ganze dann über schülerzentrierte Prozesse wie agile Arbeitsformen gesteuert werden. Das Digitale ist nicht mehr nur funktionales Bindeglied oder schafft eine Erweiterung der Lernpraxis, sondern sorgt für eine komplette Veränderung des Lernens selbst.

ZUKUNFTSVISIONEN

Das alles führt dazu, dass die Frage danach, wie gutes Lernen, wie guter Unterricht funktionieren kann, völlig neu gestellt werden muss. Denn die Orts- und Zeitunabhängigkeit bietet plötzlich Möglichkeiten, Lernprozesse gänzlich anders zu strukturieren, beispielsweise in hybriden Szenarien. Wer dabei an die Coronazeit denkt, missversteht das Potenzial digitaler Didaktik in einem hoffentlich bald wieder bestehenden Setting, das nicht von der Krise bestimmt wird.
Um aber dort hinzugelangen, ist es zunächst wichtig, ein basales Verständnis davon zu entwickeln, wie sich das Digitale auf den Unterricht auswirkt. Meine Hoffnung ist, dass dieser Impuls für eine digitale Didaktik einen Baustein dafür liefert.

*< **BOB BLUME** ist Lehrer, Autor, Blogger und Bildungsinfluencer. Sein Fachbuch »Deutschunterricht digital« ist im BeltzVerlag erschienen.>*

@blume_bob

LITERATURTIPP

Bob Blume: 10 Dinge, die ich an der Schule hasse – und wie wir sie ändern können. Mosaik Verlag 2022, 240 Seiten, 22 Euro

DIGITALE MEDIEN IM **ADAPTIVEN UNTERRICHT**

EIN DIDAKTISCH FUNDIERTER ANSATZ

Kaum jemand zweifelt die Bedeutung und Wichtigkeit digitaler Medien im Unterricht an. Auch in den Schulen findet das Thema breiten Widerhall. Fragt man aber zehn verschiedene Lehrpersonen nach dem Einsatz von digitalen Medien im Unterricht, erhält man wahrscheinlich zehn verschiedene Ideen. Wie also könnte ein pädagogisch und didaktisch fundierter Ansatz aussehen?

Mangels Alternativen werden digitale Medien oft nach dem Prinzip »Trial and Error« in den Unterricht eingebunden. Zwar wird so eine kurzfristige Lösung herbeigeführt. Für einen längerfristigen und didaktisch fundierten Entwicklungsprozess von Unterricht und Schule taugt es jedoch nicht unbedingt. Ein übergeordnetes Konzept ist vonnöten, denn es hilft bei einem konkreten Ansatz wie der Verwendung von digitalen Medien ungemein. Außerdem entsteht durch einen gesetzten Rahmen ein Gefühl von Sicherheit.

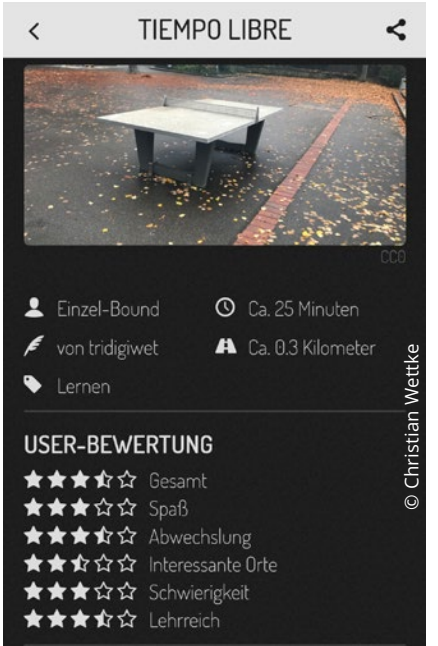
DIE GRUNDLAGEN

Eine Möglichkeit mit enormem Potenzial ist hierbei das adaptive Lernen, bei dem die Lernenden im Mittelpunkt stehen und Materialien und Instruktionen an deren individuelle Voraussetzungen und Lernfortschritte angepasst werden. Hört sich erstmal wahnsinnig aufwendig und nicht umsetzbar an, ist mit dem richtigen Einsatz digitaler Medien aber gar nicht so schwer.
Quasi die Basis eines adaptiven Unterrichtens ist die regelmäßige formative Diagnose auf Makro- und Mikroebene: Wo stehen die einzelnen Schüler*innen in Bezug auf ihre Lernangelegenheiten? Wo benötigt wer welche Unterstützung?

UND JETZT BITTE MAL KONKRET?

Nehmen wir als Beispiel das Fach Spanisch, konkret, einen Klassiker in der Vermittlung der spanischen Sprache, nämlich die korrekte Verwendung der Konstruktion »me gusta«, die adaptiv gestaltet werden kann.
Als Themeneinstieg hören sich die Schüler*innen das Lied »Me gustas tú« von Manu Chao an. Mit diesem Einstieg kann direkt an die Lebenswelt der Schüler*innen angeknüpft und gleichermaßen ihr Vorwissen bezüglich Verbkonjugationen und Vokabular aktiviert werden. Mithilfe eines Actionbound-Quiz können auf spielerische Weise die formative Diagnose erstellt und die Schüler*innen daraufhin auf verschieden nivellierte Lernpfade geschickt werden, die ihnen bei der Übung der neuen Grammatik helfen sollen. Dank der digitalen Übungsphasen können sie in ihrer eigenen Geschwindigkeit lernen und erhalten adaptive Rückmeldungen. So werden die Schüler*innen regelmäßig auf Basis ihres Lernprozesses zu unterschiedlich schwierigen Übungsphasen zugeordnet. Abschließend wenden sie das Gelernte in einer Vertiefungsphase innerhalb einer kollaborativen Gruppenarbeit an, in der sie alle neu erlernten Verben nutzen, um in einem Video ein lateinamerikanisches Land ihrer Wahl vorzustellen.

Mit einem Actionbound-Quiz kann der Lernstand spielerisch überprüft werden



© Christian Wettke

DAS PROJEKT DIA:GO

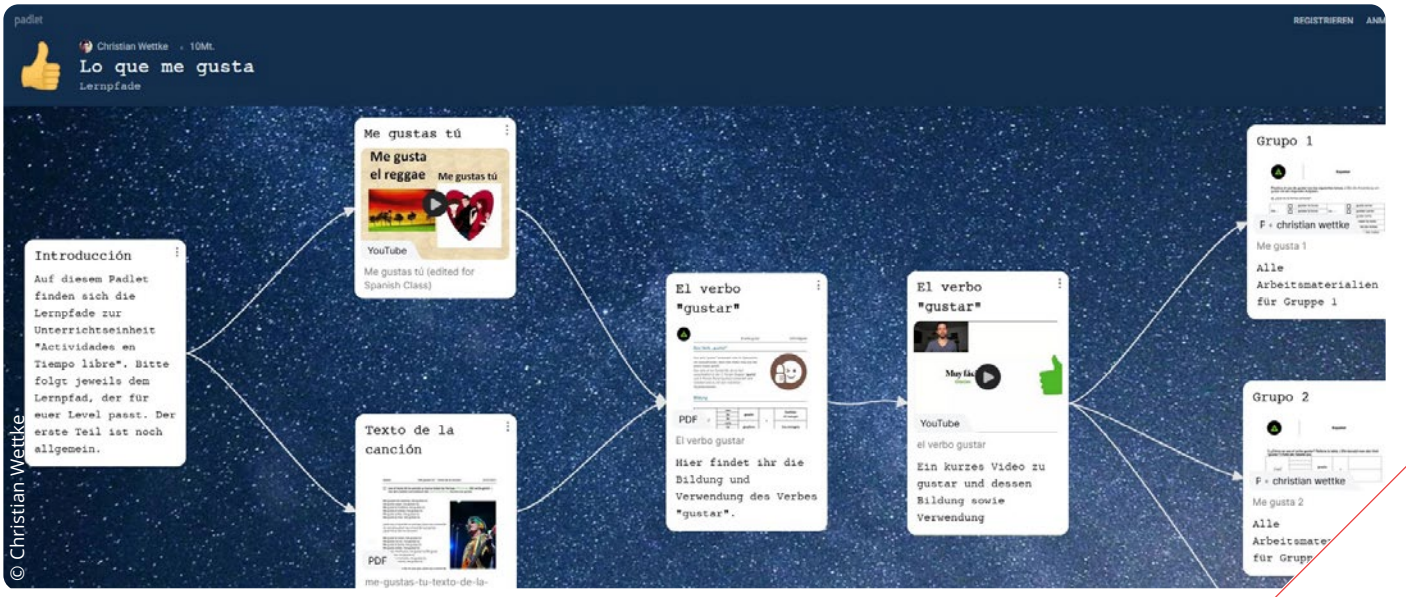
Wie eine Verwendung dieses Prinzips im konkreten Unterrichtsalltag aussehen kann und welche Grundsätze davon umsetzbar sind, wird aktuell im DiA:GO-Projekt begleitet und erforscht. DiA:GO (Digitale Medien im adaptiven Unterricht der gymnasialen Oberstufe der Gemeinschaftsschule) ist ein Kooperationsprojekt der Gemeinschaftsschule West in Tübingen und der Eberhard Karls Universität Tübingen, das von der Vector Stiftung und der Robert Bosch Stiftung gefördert wird. Innerhalb des Projekts werden adaptive Unterrichtseinheiten unter dem systematischen Einbezug digitaler Medien entwickelt, durchgeführt und wissenschaftlich begleitet.
Ziel ist die Etablierung fachspezifischer und adaptiver mediendidaktischer Konzepte in der Oberstufe. Die Entwicklung von adaptiven Unterrichtsmaterialien mithilfe digitaler Medien und deren Veröffentlichung unter freien Lizenzen ist ein Teil des Projekts und wird bei den durchgeführten Unterrichtseinheiten stets mit bedacht. Die adaptiven

BEISPIEL: ADAPTIVER SPANISCHUNTERRICHT

1. **kognitive Aktivierung**
   - Lied »Me gustas tú« von Manu Chao vorspielen
   - Dinge aussprechen, die mir gefallen
2. **formative Diagnose**
   - erfolgt über ein Actionbound-Quiz
   - bringt qualitative und quantitative Ergebnisse
3. **Lernpfade zur Differenzierung der Lernangebote**
   - verschiedene Schwierigkeiten
   - Einteilung der Schüler*innen je nach Actionbound-Ergebnis
   - individuelles Lernen mit Unterstützung und Feedback durch die Lehrperson
4. **Sammelrunde**
   - Austausch über bisherigen Stand
   - Gruppeneinteilung
5. **Gruppenprojekt: Classroom-Management**
   - Projekt »Un país que me gusta« (»ein Land, das mir gefällt«)
   - digitale Darstellung, etwa als Video

WIE GEHT ES WEITER?

Ab dem Schuljahr 2022/23 ist eine Ausweitung auf alle Gemeinschaftsschulen mit gymnasialer Oberstufe in Baden-Württemberg vorgesehen. Als Hauptziel der zweiten Förderphase ist die systematische Ausweitung des Projekts in mehreren Netzwerken angestrebt, um Sichtbarkeit und Outcome des Projekts zu erhöhen und die Generalisierbarkeit der erhaltenen Forschungsbefunde zu gewährleisten. Kern der zweiten Förderphase ist die verbindliche Netzwerkbildung mit den Gemeinschaftsschulen mit eigener Oberstufe in Baden-Württemberg sowie die effektivitätsorientierte Begleitforschung zu den dabei realisierten Maßnahmen.



Mithilfe eines Padlets können die Schüler*innen in ihrer eigenen Geschwindigkeit lernen

Unterrichtseinheiten innerhalb des Projekts folgen dabei einem gemeinsamen Muster: ein Thema im Umfang von etwa drei Wochen, in denen vermehrt der Einsatz digitaler Medien zur Realisierung adaptiver Unterrichtsmethoden als durchgehendes Feature genutzt wird. Eine wissenschaftliche Begleitung untersucht den Leistungszuwachs und die Selbsteinschätzung des eigenen Wissens der Schüler*innen.

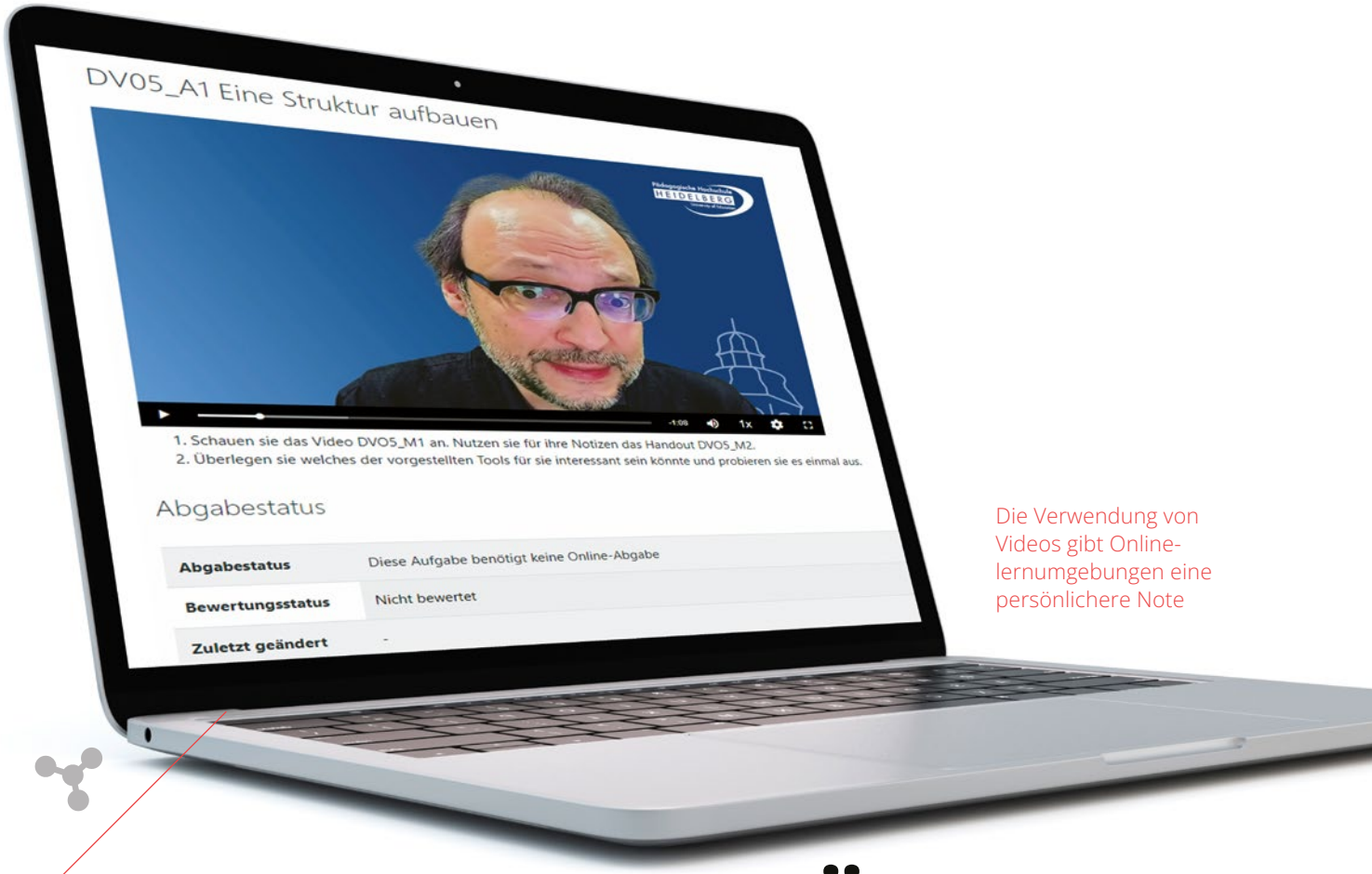
BRINGT DAS WAS?

Bisher wurden insgesamt zehn adaptive Einheiten mithilfe digitaler Medien konzipiert und durchgeführt. Über alle bisher durchgeführten Einheiten zeigten sich große Leistungszuwächse der Schüler*innen. Ebenso konnten die Schüler*innen im Anschluss der Einheiten ihr eigenes Wissen besser einschätzen. Das ist wichtig, um geeignete Lernstrategien auszuwählen und nicht etwa das Lernen zu beenden, weil das eigene Wissen vermeintlich überschätzt wurde. Obwohl alle Schüler*innen von den Einheiten profitierten, zeigte sich interessanterweise, dass besonders Leistungsschwächere in dem Fach stärkere Leistungszuwächse aufwiesen. So könnte der adaptive Ansatz des Projektes zumindest ein wenig gegen den bekannten Matthäus-Effekt (»Wer hat, dem wird gegeben«) wirken.

< ***DR. LEONIE JACOB*** *ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Eberhard Karls Universität Tübingen.>*

< ***CHRISTIAN WETTKE*** *ist Referent bei der Pacemaker Initiative und war viele Jahre Lehrer für die Fächer Spanisch und Sport.>*

@tridigiwet



©pixabay/www_slon_pics/Holger Meeh

Die Verwendung von Videos gibt Onlinelernumgebungen eine persönlichere Note

DIGITALE LERNRÄUME MIT MOODLE GESTALTEN

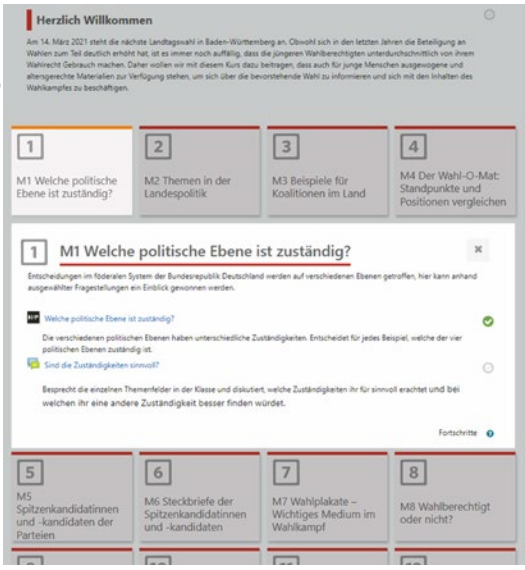
ONLINEUNTERRICHT – ATTRAKTIV & LERNFÖRDERLICH

Obwohl Moodle während der coronabedingten Schulschließungen an vielen Schulen eine wichtige Rolle spielte und sich als äußerst nützliches Tool zur Gestaltung von Onlineunterricht bewährt hat, genießt es bei Lehrkräften und Schüler*innen nicht immer den besten Ruf. »Umständlich, unattraktiv und unübersichtlich«, lautet häufig die Kritik. Dieser Beitrag zeigt Möglichkeiten, wie man das ändern kann.

Es ist kein Zufall, dass Moodle weltweit in den verschiedensten Bildungseinrichtungen von der Grundschule bis zur Universität zum Einsatz kommt. Das freie Lernmanagementsystem ist hinsichtlich seines großen Funktionsumfangs eine Art Schweizer Taschenmesser für digital unterstützte Lehr-Lernszenarien jeder Art, mit dem sich die unterschiedlichsten Anforderungen erfüllen lassen. Ob einfache Materialbereitstellung, Kommunikation in der Lerngruppe, kollaborativer Arbeitsraum oder umfangreiches Selbstlernangebot – Moodle bietet hierfür viele mächtige Werkzeuge zur Umsetzung an, die sich größtenteils sehr individuell konfigurieren lassen.

KURSRÄUME ÜBERSICHTLICH STRUKTURIEREN

Die von Haus aus eher spröde Kursdarstellung in Moodle lässt sich mit wenigen Handgriffen aufwerten. So lässt sich das standardmäßig vorgegebene Kursformat *Themen* übersichtlicher gestalten, indem man die Kursdarstellung auf »Nur ein Abschnitt pro Seite« umstellt. Dadurch



© Holger Meeh

Das Kachelformat und eingeblendete Beschreibungen sorgen für mehr Übersicht

wird auf der Kursseite eine Liste von Links zu den einzelnen Kursabschnitten angezeigt, die dann nach dem Anklicken einzeln bearbeitet werden können.
Das als Plugin nachinstallierbare Kursformat *Kachel* schafft noch bessere Übersicht und lässt sich individuell anpassen. Um Lernenden die Orientierung in einem Kurs zu erleichtern, sollte man die Materialen und Aktivitäten mit einer kurzen, aber aussagekräftigen Beschreibung versehen. Diese lässt sich direkt beim Anlegen aktivieren und wird anschließend in der Kursliste angezeigt. Ebenso lassen sich über die Aktivität *Textfeld* kurze Infotexte leicht einfügen, die sich wie ein roter Faden durch das Angebot ziehen. Damit lassen sich auch Bilder und audiovisuelle Inhalte in die Kursliste integrieren, was die Orientierung ebenfalls erleichtern kann.

ANGEBOTE ZUM GEMEINSAMEN ARBEITEN UND LERNEN SCHAFFEN

Moodle bietet mehrere Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten an, die den Lernprozess voranbringen können. Mit diesen lassen sich schnell Lern- und Arbeitsräume für Schüler*innen einrichten. Für den Einstieg eignet sich die Lernaktivität *Glossar*, da sie einfach zu handhaben ist, eine vorgegebene Struktur hat, die sich nur wenig abwandeln lässt, weshalb auch ungeübte Lerngruppen schnell mit ihr zurechtkommen. Neben Text lassen sich auch Bilder und audiovisuelle Inhalte in einen Eintrag integrieren. Das Glossar eignet sich damit etwa zur gemeinsamen Erstellung eines Nachschlagewerks mit Erläuterungen der wichtigsten Begriffe eines Unterrichtsthemas. Fertig gestellte Glossare können bei Bedarf auch ausgedruckt werden.
Für Projekte, die eine flexible Struktur erfordern, bietet Moodle die Lernaktivität *Wiki* an. Wikis sind eine Möglichkeit, gemeinsam mit anderen in Moodle an komplexen Texten zu arbeiten, die aus mehreren miteinander vernetzten Seiten bestehen. Umfang, Struktur und Inhalt eines Wikis können von allen Beteiligten frei gestaltet werden. Diese Gestaltungsfreiheiten benötigen für ungeübte Lerngruppen erfahrungsgemäß eine längere Eingewöhnungszeit und eignen sich deshalb eher für Fortgeschrittene. Den Einstieg erleichtern können Wikis, deren Inhalt und Struktur von der Lehrkraft bereits (in Teilen) vorgegeben sind.
Eine weitere kollaborative Lernaktivität in Moodle ist die Datenbank. In ihr können Informationen in Datenfelder strukturiert erfasst, kommentiert und bewertet werden. Sie eignet sich beispielsweise für das gemeinschaftliche Sammeln von Weblinks, Fotos oder Buchtipps in einer Lerngruppe. Die Datenbank kann sehr individuell eingerichtet werden, erfordert aber etwas Einarbeitungszeit für Lehrkräfte.

NÜTZLICHES ZU MOODLE

- Ein Moodlekurs zur Landtagswahl in Baden-Württemberg 2021 mit vielen Beispielen, wie die Werkzeuge eingesetzt werden können: https://bit.ly/3Js9ejN
- Videotutorials zu den vorgestellten Werkzeugen: https://www.holgermeeh.de/moodle-videotutorials/
- Verschiedene Beispiele für mit H5P erstellte Lernbausteine: https://www.holgermeeh.de/h5p-beispiele/

AUDIOVISUELLE ANTEILE INTEGRIEREN

Mit dem in Moodle standardmäßig verwendeten Atto-Editor lassen sich schnell Audio- oder Videodateien einfügen oder von einer Onlineplattform verlinken. Diese sind anschließend direkt im Kurs abspielbar. Noch interessanter ist die Möglichkeit, direkt im Editor Audio- und Videodateien am eigenen Computer aufzunehmen und hochzuladen. Hierfür reichen bereits die in jedem Notebook eingebauten Webcams und Mikrofone. Mit dieser Aufnahmefunktion lassen sich Moodlekurse mit geringem Aufwand erheblich aufwerten. Auf diesem Weg können Erklärungen oder Anweisungen der Lehrkraft in audiovisueller statt schriftlicher Form gegeben werden. Anonyme Onlineangebote erhalten so schnell eine persönliche und im besten Fall motivierende Note.
Gleiches gilt für das Feedback zu abgegebenen Aufgaben von Lernenden. Rückmeldungen zu den Lernleistungen können so persönlich und individuell in kurzen Videoaufnahmen erfolgen. Die beschriebene Aufnahmefunktion kann übrigens auch von Lernenden genutzt werden. Damit sind zusätzlich audiovisuelle Bearbeitungsformen von Lernaufgaben möglich, etwa mündliche Kurzreferate oder Vorlese- und Sprechübungen.

INTERAKTIVE LERN- UND ÜBUNGSBAUSTEINE ANBIETEN

Interaktive Inhalte in Onlinekursen sind ein gutes Mittel, um Lernende zu aktivieren und anzuleiten, Erlerntes zu üben, den eigenen Lernstand zu testen sowie differenzierte Förderangebote zu machen. Die in Moodle vorhandenen Werkzeuge *Lektion* und *Test* bieten hier zwar leistungsfähige Möglichkeiten, sind jedoch sperrig zu bedienen und hinsichtlich ihres Einsatzbereichs begrenzt. Abhilfe leistet hier die Erweiterung H5P, die inzwischen Teil der Moodle-Standardinstallation ist. H5P ist ein vorlagenbasiertes Werkzeug, mit dem interaktive Lerninhalte erstellt werden können. Es stehen mehr als 40 Vorlagen für Inhaltstypen unterschiedlichster Art zur Verfügung, mit denen man schnell verschiedene Präsentationsformen, Quiz, interaktive Bilder, Aufgaben und Übungen erstellen kann. Einer attraktiven Gestaltung des eigenen Moodlekurses steht damit nichts mehr im Weg.

»Die von Haus aus eher spröde Kursdarstellung in Moodle lässt sich mit wenigen Handgriffen aufwerten.«

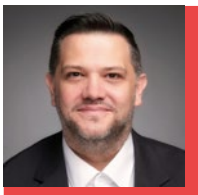
< ***HOLGER MEEH*** *ist Akademischer Rat für Medienbildung an der PH Heidelberg und Geschäftsführer des Medienzentrums der Hochschule.*>

info@holgermeeh.de
http://www.holgermeeh.de/

DAS **PAPIERLOSE** SCHULLEITUNGSBÜRO

Für viele Schulleitungen in Deutschland ist das komplett papierlose Arbeiten gefühlt ein Wunschgedanke. Zu groß sind die Hürden, den Arbeitsalltag von analog auf digital umzugestalten, und oft mangelt es an motivierenden und inspirierenden Vorbildern, um den Weg in die digitale Transformation anzutreten. Doch der Mehrwert, den digitales Arbeiten mit sich bringt, ist so enorm, dass es sich lohnt, mutig zu sein und der Digitalisierung eine Chance zu geben.

Für einen modernen und papierlosen Arbeitsplatz benötigt man im Idealfall vier Komponenten: einen leistungsfähigen Computer, einen Dokumentenscanner, einen zweiten Monitor und ein Tablet mit Eingabestift. Mehr ist zum perfekten digitalen Arbeiten nicht notwendig. Im Grunde genommen kann man sogar diese Ausstaffierung auf lediglich einen Computer und einen Dokumentenscanner reduzieren. Dabei bildet der Dokumentenscanner die Brücke von analog zu digital. Ohne ihn geht es nicht! Ein zweiter Monitor bietet den Vorteil der visuellen Erweiterung des Arbeitsbereiches. Das Tablet bildet die digitale Alternative zum traditionellen Notizbuch. Man kann es überall mit hinnehmen, handgeschriebene Schriftstücke lassen sich im Nullkommanichts erstellen, und das Schreibgefühl mit einem modernen Pencil ist inzwischen identisch mit der analogen Notation.



CARSTEN ARNTZ
Schulleiter und
Pionier des digitalen
Schulleitungsbüros

Deutschlands Schulleitungen sind mit ihren Nerven und Kräften am Ende. Neben dem »normalen« Schulalltag sind sie auf einmal für alle möglichen Aufgabenbereiche der digitalen Transformation an ihren Schulen verantwortlich, die ursprünglich nicht zu ihrem Stellenprofil gehörten. Eine schier unbewältigbare Anforderung, die schnell zu einer Überforderung führen kann, denn viele Schulleitungen sehen sich momentan hilflos und unvorbereitet einem Digitalisierungstsunami ausgesetzt, der sie erbarmungslos mit sich reißt. Dem kann man nur entgegentreten, wenn man sich der Thematik aktiv annimmt und die Digitalisierung und Automation von wiederkehrenden Arbeitsprozessen, die von Computern autark ausgeführt werden können, zunutze macht. Ich bin davon überzeugt, dass der Schritt hin zur kompletten Digitalisierung von Deutschlands Schulleitungsbüros genau jetzt in der Nachwirkung der Pandemie gegangen werden muss, denn wir sind alle längst Teil des digitalen Wandels und dürfen die digitale Transformation nicht verschlafen.

Den gesamten Beitrag mit vielen weiteren Details finden Sie hier: https://excitingedu.de/schulleitung

DER DIGITALISIERUNGSPROZESS UND DIE DATEIABLAGE

Viele Schulleitungen sehen sich fälschlicherweise vor die unmögliche Herausforderung gestellt, dass der gesamte digitale Umstellungsprozess nur gelingen kann, wenn sie im ersten Schritt beispielsweise das komplette analoge Schularchiv digitalisieren, um erst dann die Voraussetzung für das papierlose Büro geschaffen zu haben. Dieser Gedanke mag auf den ersten Blick nachvollziehbar erscheinen, sorgt aber dafür, dass das gesamte Vorhaben bereits vom ersten Tag an zum Scheitern verurteilt ist.
Mit dem digitalen und papierlosen Büro fängt man an Tag 1 mit einer leeren Ordnerstruktur auf dem Dienstcomputer an. Die Schulleitung und das Sekretariat werden sicherlich Dokumente und Formulare haben, die jeden Tag benötigt werden: Briefpapier, Schulbescheinigun-

© Sharon McCutcheon – Unsplash

gen, Klassenlisten. Und diese liegen aufgrund der Häufigkeit ihrer Benutzung in aller Regel bereits digital vor. Daher sollten dies die ersten Dateien sein, die in die neue digitale Ordnerstruktur eingefügt werden. Mit der Zeit werden immer mehr Dokumente die Ordner füllen. Alle anderen Dateien, die bereits digital vorliegen, jedoch nicht unbedingt täglich in Gebrauch sind, werden in einem Archivordner hinterlegt. Dort sind sie zum Abruf jederzeit bereit – wenn sie überhaupt jemals noch einmal benötigt werden.
Um erfolgreich digital zu arbeiten, ist das A und O eine saubere, gut gepflegte und leicht nachvollziehbare Ordnerstruktur. Eine effektive Ordnerstruktur zeichnet sich grundsätzlich durch ihre Einfachheit und ihre intuitive Anwendbarkeit aus. Das bedeutet, je weniger Ordner man verwendet und je klarer diese benannt sind, desto leichter und schneller sind die Dateien aufzufinden.

© Carsten Arntz

- 2002-2019 - MEIE Sammelmappe.pdf
- 2019-01-11 - MEIE Einladung zum Mitarbeiterjahresgespräch.docx
- 2019-01-11 - MEIE Einladung zum Mitarbeiterjahresgespräch.pdf
- 2020-01-23 - MEIE Teilzeitantrag.pdf
- 2020-02-19 - MEIE Bewerbung auf Beförderungsstelle Fortbildungsbeauftragung
- 2020-03-23 - MEIE Dienstliche Beurteilung.docx
- 2020-03-23 - MEIE Dienstliche Beurteilung.pdf
- 2020-04-06 - MEIE Nachweis für das Finanzamt.docx

So können Dateien einheitlich benannt werden

ARBEITEN MIT DEM BEWÄHRTEN 7-ORDNER-SYSTEM

Ein bekanntes und weitverbreitetes Ordnersystem, das in vielen Büros und Sekretariaten verwendetet wird, ist das sogenannte 7-Ordner-System. Dieses hierarchisch aufgebaute, auf maximal drei Ebenen ausgelegte Ablagesystem verwendet maximal sieben Ordner pro Ebene. Dies hat den Vorteil, dass der Überblick über die Ordnerstruktur erhalten bleibt, da unser Gehirn nach neurologischen Erkenntnissen maximal sieben Ordner verarbeiten kann. Und die Navigation geht zudem schneller vonstatten.

— **EBENE 1:** 7 Ordner
— **EBENE 2:** 7 weitere Unterordner (insgesamt 49, 7 × 7)
— **EBENE 3:** 7 weitere Unterordner (insgesamt 343, 7 × 49)

Mit diesem System kann man im Grunde genommen alle schulrelevanten Dokumente zweckmäßig ablegen und verwalten. Neue Kolleg*innen innerhalb der Schulorganisation und -verwaltung (etwa neue Sekretär*innen oder eine neue Stellvertretung) können sich anhand dieser übersichtlichen Ordnerstruktur schnell zurechtfinden und von Beginn an wirkungsvoll arbeiten. Das Ablegen und das Auffinden von Dokumenten wird somit äußerst produktiv und erspart darüber hinaus eine Unmenge an Zeit.

EINE EFFEKTIVE DATEIBENENNUNG IST DAS A UND O

Es ist sinnvoll, bei der Dateibenennung immer ein Namenskürzel einer verantwortlichen Lehrkraft mit vier Buchstaben zu verwenden, etwa MEIE (für Frau oder Herrn Meier), SCHM (für Frau oder Herrn Schmitz), ANDE (für Frau oder Herrn Anders). Vorangestellt ist immer das aktuelle Tagesdatum nach dem US-amerikanischen Format (Jahr–Monat–Tag), gefolgt von einem Leerzeichen, einem Minusstrich und einem erneuten Leerzeichen. Expert*innen verwenden anstatt Leerzeichen stoisch Unterstriche und empfehlen ausnahmslos die Vermeidung von Umlauten in Dateinamen. Der tägliche Arbeitsablauf im Jahr 2022 hat aber gezeigt, dass der Dateiaustausch zwischen Windows und Mac-Rechnern diesbezüglich keinerlei Probleme mehr bereitet. Diese Notationsweise ist eher ein Relikt aus der anachronistischen DOS-Ära der 1990er-Jahre. Und da die visuelle Übersichtlichkeit höchste Priorität haben sollte, ist die Kompatibilität zu anderen Betriebssystemen heutzutage eher zu vernachlässigen.

MUT ZUR VERÄNDERUNG LOHNT SICH

Natürlich: Alles Neue sorgt anfänglich für Unsicherheit, und Angst vor Veränderungen ist ganz normal. Jedoch ist die Digitalisierung – gerade im schulischen Kontext – eine überaus sinnvolle Innovation, da sie Arbeitsprozesse automatisiert und somit maßgeblich vereinfacht. Schule wird arbeitsökonomischer ausgerichtet und Prozesse laufen schneller, fehlerfreier und produktiver ab.

© Carsten Arntz

©SolStock – iStock

»FRAUEN SIND DIE BESSEREN DIGITALISIERER«

So schreibt der Zukunftsforscher Dr. Daniel Dettling – ohne zu gendern. Das klingt provokant. Aber bildet es auch die Realität in den Klassenzimmern ab?

Was schätzen Sie: Wer besucht den #excitingedu-Kongress und wer liest dieses Magazin? Wie viele Lehrerinnen und wie viele Lehrer sind darunter? Die Netzwerktreffen der IT-Beauftragten und Zuständigen für die Netzwerkadministration in den Schulen zeichnen da ein deutliches Bild: Die Mehrheit sind männliche Kollegen. Dabei sind in Deutschland 73 Prozent der Lehrkräfte weiblich, in der Grundschule sogar mehr als 90 Prozent. Was bedeutet diese Diskrepanz? Ist der Satz »Frauen können keine Technik« nicht eigentlich schon lange überwunden? Und warum sind dann trotz des enormen Fachkräftemangels nur 17 Prozent der Informatik-Studierenden weiblich?

GIBT ES GENDERBEZOGENE UNTERSCHIEDE IN DER DIGITALISIERUNG?

Die Einstellung von Lehrkräften beeinflusst Lernende. Das geschieht durch die Auswahl von Inhalten, aber auch durch das Verhalten, welche Leistungen erwartet werden. Das zeigt nicht nur die Hattie-Studie. Ist dann die Einstellung zur Digitalisierung nicht von entscheidender Bedeutung für zukünftige Generationen? Wie einflussreich sind die bestehenden oder fehlenden Bemühungen der Lehrkraft auf dem Weg in eine Kultur der Digitalität? Leider untersuchen die aktuellen Studien hier nicht die unterschiedlichen Zugriffsweisen von männlichen und weiblichen Lehrkräften.

#EXCITINGEDU KONGRESS

WAS? Podiumsdiskussion mit Kati Ahl

WANN? 21.9.2022, 10.15 Uhr

WO? Zeiss-Großplanetarium, Berlin

MEHR INFOS UNTER: https://excitingedu-kongress.de/

Dabei legt die Digital-Gender-Gap-Studie von 2020 nahe, dass es genderbezogene Unterschiede gibt: Frauen sind statistisch betrachtet schlechter ausgestattet, nutzen digitale Angebote tendenziell weniger, haben vor allem in höheren Altersstufen geringere digitale Kompetenzen und neigen zusätzlich dazu, diese zu unterschätzen und sich weniger zuzutrauen. Außerdem sind sie neuen digitalen Entwicklungen gegenüber weniger offen eingestellt als Männer.

SIND FRAUEN ALSO DIEJENIGEN, DIE DIE DIGITALISIERUNG BREMSEN?

Diese Sichtweise drängt sich auf den ersten Blick vielleicht auf. Denn wenn nun Frauen sich mehr zutrauen würden, mehr digitale Kompetenzen erwerben würden, wäre das Problem gelöst, nicht wahr? Der defizitäre Blick ist allerding erstens nicht hilfreich und greift außerdem zu kurz, da Frauen Betroffene hemmender Rollenklischees sind, aber nicht ursächlich deren Urheberinnen. Das bedeutet, die hemmenden gesellschaftlichen Vorstellungen werden häufig unbemerkt tradiert und stellen eine Hürde dar, zu deren Bewältigung es eine gemeinsame Anstrengung braucht. So wie Inklusion nicht eine alleinige Aufgabe von Menschen mit Behinderung sein kann und Rassismus nicht von People of Colour gelöst wird, müssen auch Gender-Rollenklischees gesellschaftlich gemeinsam gedacht und überwunden werden. Der Gleichstellungbericht 2021 fordert daher auch, statt in Kategorien wie »fix the women« beispielsweise eher an »fix the organisation« zu denken.

WIE KÖNNEN FRAUEN STÄRKER EINE AKTIVE ROLLE IN DER DIGITALISIERUNG ÜBERNEHMEN?

Die Digital-Gender-Gap-Studie liefert hierzu Empfehlungen. Es gelten für Frauen und Mädchen ganz ähnliche Kriterien, um in Mathe, Naturwissenschaften, Informatik und Technik erfolgreich zu sein. Hier sind einige Handlungsempfehlungen, die Sie – je nach Arbeitsfeld – im Unterricht, als Schulleitung oder als externe Anbietende adaptieren können:

1. Mädchen und Frauen lernen besonders gut von positiven Vorbildern. Sie sollten also um die Strahlkraft weiblicher Rollenmodelle wissen, Programmiererinnen wie Ada Lovelace behandeln, erfolgreiche Mathematikerinnen porträtieren und Entwicklerinnen einladen sowie Astronautinnen, Physikerinnen und Gründerinnen thematisieren.
2. Gegen negative Selbstkonzepte wie »Das kann ich nicht« helfen Mentorinnen und Tandems mit Kolleginnen, die bereits digital kompetenter sind. Auch hier lernen Mädchen erfolgreich mit anderen Mädchen und Frauen gerne mit Frauen, bis ein Basiswissen erworben wurde. Idealerweise wird dabei aber »Nerd«-Sprache vermieden und ein niedrigschwelliger Einstieg unterstützt.
3. Frauen und Mädchen schätzen besonders, wenn digitale Anwendungen in Sinn- und Kontextbezügen angewendet werden, wie etwa mit der SenseBox Umweltdaten zu erheben und zu diskutieren.
4. Frauen wünschen ein gut gestaltetes Design und legen mehr Wert auf intuitive Handhabbarkeit, die in den von den Bundesländern präferierten Lernmanagementsystemen so häufig nicht gegeben ist. Anbietende sollten Lehrerinnen (und Schülerinnen) als Userinnen in ihre Entwicklungsprozesse einbeziehen und dabei Anfängerinnen mitdenken.
5. Schulleitungen sollten eine positive Könnenserwartung an Lehrkräfte mitbringen. Dazu gehört, das Voneinanderlernen zu bestärken, vielfältige Zugänge und Gelegenheiten zu schaffen, die auch die Situation der Teilzeit-Lehrerinnen berücksichtigt. Das gelingt beispielsweise häufig in asynchronen Angeboten wie Fortbildungen, da dies mit der Care-Arbeit vieler Mütter besser zu vereinbaren ist.
6. Ebenso zählen dazu Mindeststandards, welche digitalen Anwendungen als verbindlicher Bestandteil angesehen werden. Etwas nicht zu können, darf nicht zu Vermeidenshaltungen führen, da dies den Schüler*innen nicht besonders dienlich ist. Das Mindset der Schule sollte also von Leitungsseite das lebenslange Lernen der Lehrenden voraussetzen.
7. Gemischte Teams, also Lehrer und Lehrerinnen gemeinsam, können die Digitalisierung besser vorantreiben, weil sie die unterschiedlichen Perspektiven besser berücksichtigen können. Dabei sollten Widerstände und der eher männliche Zugang, digitale Neuerungen spielerisch zu erproben, ebenso aufgegriffen werden wie der eher weibliche Zugang, den Nutzen pragmatisch abzuwägen.

Auf dem Weg in eine Kultur der Digitalität sind dies zumindest sehr wesentliche Kompetenzen. Machen wir uns also gemeinsam auf den Weg, damit die Lernenden von heute digital mündig werden können!

*< **KATI AHL** ist Fachbuchautorin, Schulentwicklungsberaterin und frühere Schulleiterin. Ihr Herz schlägt für Bildungsinnovationen, die den Menschen in den Mittelpunkt stellen. Als Bildungsexpertin publiziert sie zu den Fragen, die Schulen bewegen.>*

https://katiahl.de/

LITERATUR- UND LINKTIPPS

- Kati Ahl: Frauen und Digitalität – jetzt! Wie die Bildungstransformation von weiblichen Perspektiven profitiert. Klett Kallmeyer, Hannover 2022
- Digital-Gender-Gap-Studie 2020: https://bit.ly/3ztx4az
- Dr. Daniel Dettling in NZZ (25.5.2020): »Corona wird unsere Arbeitswelt revolutionieren«: https://bit.ly/3BDRjEU
- Gleichstellungsbericht 2021: https://bit.ly/3cVyClP

TEAMTEACHING IN EINER DIGITALEN WELT

GEMEINSAM DAS LERNEN DER ZUKUNFT GESTALTEN

Kollaboration gilt als eine der Zukunftskompetenzen und wird aktuell viel diskutiert. Dabei wird häufig vergessen, dass dies nicht nur für unsere Schüler*innen gilt. Doch wie kann Zusammenarbeit in ihrer Königsdisziplin unter Lehrkräften gelingen – und was hat das Ganze mit Digitalität zu tun?

Pädagoge Kersten Reich definiert Teamteaching folgendermaßen: »Teamteaching ist das gemeinsame Vorbereiten, Planen, Durchführen und Evaluieren von Unterricht durch zwei oder mehr Lehrkräfte oder ein multiprofessionelles Team.« Das heißt: Lehrende setzen gemeinsam Ziele, entwickeln Unterrichtspläne, unterrichten zusammen und bewerten Ergebnisse; sind also zumindest den Großteil der Unterrichtszeit gemeinsam in der Klasse. Die Lehrkräfte können über ähnliche Expertise verfügen, etwa zwei Deutschlehrkräfte der Realschule. Oder sie arbeiten interdisziplinär zusammen, beispielsweise eine Regellehrkraft und eine DaF-Lehrkraft oder eine sonderpädagogische Fachkraft. Sinn und Zweck ist es, auf die einzigartigen Bedürfnisse aller Schüler*innen einzugehen. Teamteaching verspricht eine besondere Effektivität bei der Vermittlung von Kompetenzen zur stetigen selbstständigen Weiterentwicklung der Lernenden, die die sich wandelnde Arbeitswelt erfordert.

> »Man kann sich gewisse Dinge vielleicht auch einmal abschauen und sieht, wie eine andere Lehrkraft das machen würde. Es erweitert den Horizont.«*

WEBINAR ZUM THEMA

Zur Vertiefung des Themas geht's hier zur Aufzeichnung des Webinars der Autorinnen **»WIE FUNKTIONIERT TEAMTEACHING?«** : https://youtu.be/o-wkxfvWiek

TEAMTEACHING IM DISTANZ- UND ONLINEUNTERRICHT

Die sechs gängigsten Varianten von Teamteaching können sowohl im Präsenzklassenzimmer als auch hybrid, online, synchron oder asynchron angewandt werden. So bietet sich die Form »One teach, one assist« besonders im Onlineunterricht via Videokonferenz an: Während eine Lehrkraft maßgeblich das Unterrichtsgeschehen lenkt und verbal mit den Schüler*innen interagiert, steht die andere als technische Unterstützung zur Seite, kontrolliert die Anwesenheit, beantwortet die Fragen der Lernenden im Chat und koordiniert Arbeitsphasen über virtuelle Teilräume.

Lehrkraft und Lehramtsstudierende arbeiten in Tandems zusammen

Befindet sich eine Klasse im Distanzunterricht und wird rein asynchron beim Lernen begleitet, stellt das »Station Teaching« eine spannende Bereicherung dar. Hier entwickelt das Lehrkräfteteam

»Auch die Älteren können etwas lernen. Ich denke, dass sich da irgendwann einmal auch eine gewisse Betriebsblindheit einschleicht.«*

einen asynchronen Lernpfad, der wie bei einer Stationenarbeit eigenständig von den Lernenden durchlaufen werden kann und etwa über die Lernplattform der Schule abgebildet ist. Jeder Station wird eine Lehrkraft zugeordnet, die dort dann federführend für die Betreuung der Schüler*innen zur Verfügung steht.

© ThisisEngineering RAEng – Unsplash

VORZÜGE VON TEAMTEACHING IN DER DIGITALEN WELT

- zeitliche, psychische und Arbeitsentlastung der Lehrkraft
- Beobachtung und Kritik in einem nicht bedrohlichen, unterstützenden Kontext
- Lernen am Modell der Kolleg*innen und Erweiterung des methodischen Repertoires
- kontinuierliche Unterrichtsentwicklung sowie Weiterbildung und Professionalisierung

TEAMTEACHING IM DIGITALISIERTEN PRÄSENZKLASSENZIMMER

Auch im analogen Klassenraum erhält Teamteaching im Rahmen der Digitalisierung neue Einsatzmöglichkeiten. Bei der Variante »One teach, one observe« gestaltet eine Lehrkraft aktiv den Unterricht, während die andere sie leitfadengestützt beobachtet. Gerade beim Ersteinsatz neuer Medien, Technik oder Tools ist hier nicht nur das Handeln der Lehrkraft von Interesse, sondern auch die Art und Weise, wie die Lernenden darauf reagieren und damit interagieren. Besonders reizvoll ist die Königsdisziplin des »Teaming«, bei der das Lehrkräftetandem während des gesamten Unterrichts im Zusammenspiel vor und mit der Klasse agiert. Dabei muss die zweite Lehrkraft nicht einmal zwingend vor Ort sein: Durch Zuschaltung per Videokonferenz kann eine weitere Person als Teamteaching-Partner*in fungieren, mit der Präsenzlehrkraft ein (simuliertes) Gespräch führen oder von der Klasse interviewt werden.

DIGITAL GESTÜTZTE UNTERRICHTS- VOR- UND -NACHBEREITUNG IM TEAM

Noch nie waren die Planung und Auswertung gemeinsamer Unterrichtsinhalte auf so vielfältige Weise möglich wie heute. So können Fachschaften gemeinschaftlich Unterricht planen, indem sie sich eines digitalen Kollaborationsboards bedienen, wo zeit- und ortsunabhängig Ideen gesammelt, Material geteilt und weiterentwickelt und Feedback eingeholt werden kann. Bei der Nachbereitung bietet sich der Vorteil, dass eine Evaluation wie die einer fächerübergreifenden Projektarbeit bei Bedarf sogar anonym erfolgen kann und auch die Schüler*innen niedrigschwellig einbezogen werden können. Indem das Tool in das ohnehin verwendete Learning-Management-System der Schule eingebunden wird, erspart sich das Team den Umweg auf eine externe Plattform.

DER ERSTE SCHRITT

Es bleibt die Frage: Woher die Tandemlehrkraft nehmen? Für einen ersten Schritt kann es helfen, nur punktuell zu kollaborieren, etwa fächerübergreifend im Rahmen von Projekten oder durch den unterstützenden Einsatz von Praktikant*innen. Dabei können auch zwei Klassen zusammengelegt werden. Auch hier spielt uns die Digitalisierung in die Karten: Sie ermöglicht eine schul(arten)übergreifende Zusammenarbeit, ohne dass räumliche Grenzen uns behindern. Die Schulleitung kann das Teamteaching durch eine teilweise Synchronisation der Stundenpläne begünstigen.

»Und die Verantwortung abgeben – man ist nicht allein verantwortlich.«*

*< **ANNA GINKEL** und **ANDREA SEITZ** sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Projektleiterinnen im Tandemprojekt Lehr:werkstatt und Gründerinnen des Sozialunternehmens Team:werk. Dort setzen sich die beiden als Teamteacherinnen für eine innovative und kollaborative Aus- und Fortbildung von Lehrkräften ein.>*

*Stimmen von Teamteacher*innen aus einer Interviewstudie

@teamwerk_edu
@teamwerk_edu
www.teamwerk.education

DIE **SEXUALKUNDE** BRAUCHT EIN **UPDATE**

KNOWBODY ÜBER SEXUELLE SCHULBILDUNG

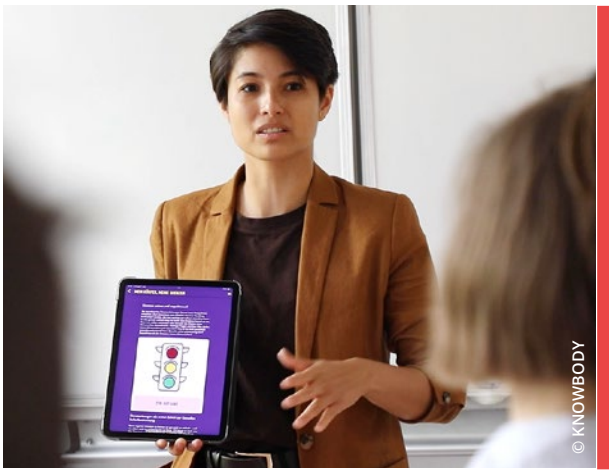
Länderrichtlinien aus den 1990er-Jahren, zu wenig Zeit, keine fächerübergreifende Zusammenarbeit und kaum vorhandene Lernmittel, die alle Themen abdecken würden: Es gibt viele Gründe dafür, warum der Sexualkundeunterricht längst ein Update gebrauchen könnte. Die neue App KNOWBODY setzt genau hier an.

Länderrichtlinien aus den 1990er-Jahren, zu wenig Zeit, keine fächerübergreifende Zusammenarbeit und kaum vorhandene Lernmittel, die alle Themen abdecken würden: Es gibt viele Gründe dafür, warum der Sexualkundeunterricht längst ein Update gebrauchen könnte. Die neue App KNOWBODY setzt genau hier an.
Die Partizipation möglichst vieler Lehrkräfte an der sexuellen Schulbildung wäre durchaus höchst wünschenswert. Oder etwa nicht? Zur Erhebung des Status quo des Sexualkundeunterrichts an deutschen Schulen hat KNOWBODY im Zeitraum von Oktober 2020 bis Juli 2022 eine Umfrage unter 439 Lehrkräften und 336 Schüler*innen durchgeführt. Wir wollten wissen, inwiefern einzelnen Aussagen zugestimmt oder widersprochen wird. Schauen wir uns ein paar Ergebnisse an und was das für den Sexualkundeunterricht bedeutet.

AUSSAGE 1

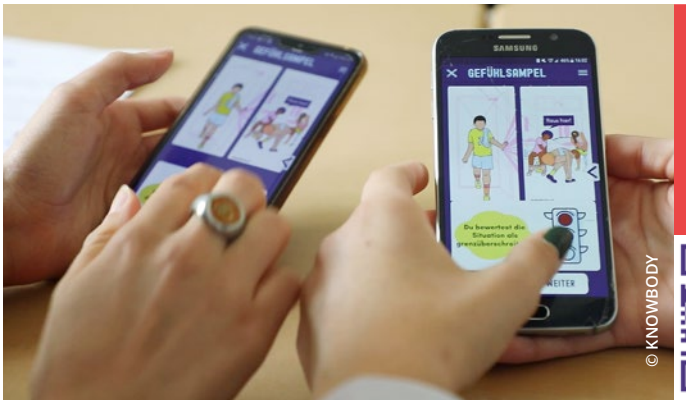
»An unserer Schule unterrichten wir Sexualkunde fächerübergreifend – so, wie es eigentlich vorgesehen ist.«

Laut der Befragung würden 61 Prozent aller Lehrkräfte dieser Aussage klar widersprechen. Deutlich weniger, 15 Prozent, gaben an, dass auch außerhalb des Biologieunterrichts Aspekte aufgegriffen würden, beispielsweise in Deutsch oder Religion, allerdings noch »ohne strukturelle Absprachen«.
Dies an der eigenen Schule anzuregen, wäre vor allem deshalb logisch, weil Themen wie Selbstbestimmung, Grenzen, Familie, Beziehungen und sexuelle Orientierung doch genau so gut im Politik-, Deutsch-, Ethik- oder Religionsunterricht besprochen werden könnten.


© KNOWBODY

KNOWBODY – DIE APP FÜR SEXUELLE BILDUNG IN DER SCHULE

- Lehreinheiten von der **6. BIS ZUR 13. KLASSE**
- DSGVO- und **LEHRPLANKONFORM**
- **FÄCHER- UND SCHULFORMÜBERGREIFEND**
- pädagogisches **HANDBUCH** zur App
- geeignet für Smartphones und Tablet mit **IOS** oder **ANDROID**
- **KOSTENLOSE DEMOVERSION** mit Lehreinheit »Gefühle erkennen«
- **MEHR INFOS** unter: https://knowbody.app



© KNOWBODY

ENTWICKELN SIE DIE APP MIT

Und jetzt? Können Sie die App am besten selbst ausprobieren und uns Ihre Wünsche und Anregungen mit in die weitere Entwicklung geben. Ab dem 8. September 2022 kann die App über eine Crowdfunding-Kampagne vorbestellt und das Team in der weiteren Entwicklung unterstützt werden.

Hier gelangen Sie zur Kampagne:
https://www.startnext.com/knowbody

Dem Fachbereich Biologie blieben dann immer noch der Menstruationszyklus, Hormone, Schwangerschaft, Verhütung oder sexuell übertragbare Erkrankungen – und damit mehr als genug Stoff für ein paar Wochen. Und oftmals haben die an ihrer Schule dafür zuständigen Lehrkräfte auch nicht mehr Zeit als eben ein paar Doppelstunden. Wenn überhaupt.

AUSSAGE 2
»In unserem schuleigenen Curriculum wird der sexuellen Bildung genügend Zeit eingeräumt. Deswegen schaffe ich es immer, in meinem Sexualkundeunterricht alle Themen unterzubringen.«

Wenn Sie dieser Aussage zweifelsfrei zustimmen können, springen Sie unbesorgt zum nächsten Absatz. Denn Folgendes wird für Sie nicht relevant sein: 57 Prozent der Lehrkräfte gaben an, zu wenig Zeit zu haben, um alle Themen der sexuellen Bildung im Unterricht besprechen zu können. Als weiteren Grund für den Ausfall ganzer Themenblöcke gaben 30 Prozent an, die Themen seien »nicht Teil des Curriculums an meiner Schule« oder es fehle an Material.
Auch schulinterne Curricula könnten also bisweilen noch einmal aus der Schublade gekramt werden. Denn diese haben das Potenzial, den Stellenwert der sexuellen Bildung an der eigenen Schule klar vorzugeben: Mit einer Verankerung wichtiger Themen wie sexueller Selbstbestimmung, Orientierung und Identität leisten Schulen nicht nur einen wichtigen Beitrag zur Prävention von Missbrauch und Diskriminierung, sondern greifen damit auch die Themen auf, zu denen Jugendliche laut unserer Umfrage gerne noch mehr erfahren möchten.

MODERNE MATERIALIEN ZUM THEMA SIND MANGELWARE

Aus den Befragungen der Lehrkräfte ergaben sich als weitere zentrale Herausforderung die wenig kompakten und wenig modernen Materialsammlungen. Hinzu kommt dieselbe Überforderung bei Suchergebnissen im Internet, die auch Jugendliche oft erfahren, wenn sie offene Fragen klären wollen.

DIE APP KNOWBODY BRINGT LICHT INS DUNKEL

Deshalb haben wir mit diesen Informationen und der Hilfe eines tollen Teams und vieler weiterer Augen und Ohren KNOWBODY konzipiert, eine App für sexuelle Bildung im Schulunterricht.
Was KNOWBODY kann? Alle Themen aus dem Lehrplan sind kompakt in der App zu finden, in Lehreinheiten, die in jeweils eine Schulstunde passen. Die Lehreinheiten kombinieren verschiedene Medienarten und -formate wie Videos, Spiele, Sprachnachrichten oder 3-D-Animationen, welche die Jugendlichen ohnehin kennen und nutzen. Die App spricht dadurch verschiedenste Lerntypen differenziert an.

FÄCHERÜBERGREIFENDER EINSATZ VON KNOWBODY

Zudem ist keine lange Stundenvorbereitung mehr notwendig. KNOWBODY kann auch von der Kollegin aus dem Fachbereich Deutsch in einer Vertretungsstunde kurzfristig eingesetzt werden: Sich Sprachnachrichten zum Thema Liebe und Beziehungen anzuhören, funktioniert kontextunabhängig. So kann auch endlich der Staub vom eingefahrenen Sexualkundeunterricht gewischt werden.

*< **VANESSA MEYER** und **CAROLIN STREHMEL** sind die Gründerinnen von KNOWBODY und entwickeln gemeinsam mit dem Programmierer Fabian und einem interdisziplinären Team aus Pädagog*innen und Designer*innen die SexualkundeApp KNOWBODY.>*

nessi@knowbody.app
caro@knowbody.app
www.knowbody.app

WAS HAT **SOCIAL MEDIA** MIT **ÖKONOMIE** ZU TUN?

Prof. Dr. Vera Kirchner ist Professorin für ökonomisch-technische Bildung und ihre Didaktik an der Universität Potsdam. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Fachdidaktik der ökonomischen Bildung. Wir haben sie zum Thema Social Media und Ökonomie befragt. Das ganze Interview finden Sie auf: https://excitingedu.de/interview

Zum Einstieg: Social Media und ökonomische Bildung – wie passt das zusammen?

Prof. Dr. Vera Kirchner Das passt hervorragend zusammen! Nur ein ökonomisch gebildeter Mensch kann die sogenannten sozialen Medien mündig nutzen und selbstbewusst entscheiden, zu welchen »Tauschgeschäften« er oder sie im Netz bereit ist. Soziale Medien haben eben auch eine ökonomische Dimension, und ökonomische Kompetenzen können helfen, hier souverän agieren zu können. Das »sozial« in dem Begriffspaar hört sich im ersten Moment immer so vertrauenswürdig an, aber bei allen Chancen, die mit diesen Medien einhergehen, bestehen hier eben auch neue Herausforderungen – für Heranwachsende und alle anderen, die diese Medien nutzen.

»Nur ein ökonomisch gebildeter Mensch kann die sogenannten sozialen Medien mündig nutzen.«

WIRTSCHAFTSUNTERRICHT IST EINE IDEALE SCHNITTSTELLE

Daten sind die neue Währung – dies ist eine wichtige Botschaft, nicht nur für Schüler*innen. Wie kann dies in den Unterricht integriert werden?

In der Tat geht es hier um Wissen und Zusammenhänge, die nicht nur für Jugendliche relevant sind. Ein für mich idealer Ort der Auseinandersetzung mit Fragen an der Schnittstelle von ökonomischer Bildung und Medienbildung ist der Wirtschaftsunterricht. Wichtig wäre, dass diese vermeintlich »neuen« Inhalte und Kompetenzen auch in die jeweiligen Curricula aufgenommen und klar benannt werden. Leider sind viele Lehrpläne schon etwas in die Jahre gekommen und berücksichtigen diesen wesentlichen Teil unserer heutigen Lebenswelt nicht oder (zu) wenig.

Welche Schwerpunkte sehen Sie in der Vermittlung der Themen?

Für mich würde es erst einmal um die Erkenntnis gehen, dass grundlegende ökonomische Mechanismen hier ebenso wirken wie offline, und diese dann mit und für Schüler*innen offenzulegen. Vom Output des Bildungsprozesses gedacht, müssten wir uns fragen, welche Kompetenzen Heranwachsende in gegenwärtigen und zukünftigen Lebenssituationen benötigen, um im Hinblick auf soziale Medien mündig agieren zu können.

»Wichtig wäre, dass diese vermeintlich »neuen« Inhalte und Kompetenzen auch in die jeweiligen Curricula aufgenommen werden.«

ÖKONOMIE IST DIGITAL GEPRÄGT

Drehen wir es einmal um: Kann auch Social Media selbst einen Beitrag zur ökonomischen Bildung leisten?

Davon würde ich ausgehen. Allerdings macht der Konsum von sozialen Medien per se erst mal nicht schlau. Wenn Beispiele aus der Lebenswelt der Heranwachsenden im Unterricht gemeinsam analysiert werden und Jugendliche darüber hinaus nicht nur Videos und Co.

konsumieren, sondern auch selbst produzieren dürfen oder in Posts oder über diese diskutieren, würde ich davon ausgehen, dass jede Menge gelernt werden kann. Auf YouTube gibt es beispielsweise jede Menge »Rohmaterial«, was sich – von Lehrpersonen sorgfältig ausgewählt und didaktisch flankiert – sehr gut für einen zeitgemäßen und interessanten Unterricht nutzen lässt.

»Man muss nicht selbst regelmäßig twittern, um zeitgemäßen Unterricht durchzuführen, der die digitale Dimension nicht ausblendet.«

Welche besonderen Chancen liegen in der Beschäftigung mit dem Thema? Welche Kompetenzen werden den Schüler*innen vermittelt?
Ehrlich gesagt glaube ich, dass das heute schlichtweg zu unserer Lebensrealität dazugehört. Wir müssen uns dieser auch im Unterricht stellen. In vielen Bereichen und auch im Hinblick auf die Ökonomie ist eine Unterscheidung zwischen online und offline eher realitätsfremd. Ökonomie ist heute digital geprägt – ökonomische Bildung muss es deshalb auch sein. Die ökonomische Bildung kann und sollte einen Beitrag im Sinne einer umfassenden Allgemeinbildung leisten.

DIGITALE SOUVERÄNITÄT IM UNTERRICHT FÖRDERN

Was benötigen Lehrkräfte, um dieses Thema besser vermitteln zu können? Verstehen Lehrkräfte von Social Media vielleicht selbst zu wenig?
Was die intuitive Nutzung einiger sozialer Medien angeht, haben Heranwachsende vermutlich eine größere Routine als Lehrkräfte. Was jedoch beispielsweise die ökonomischen Mechanismen im Hintergrund angeht, würde ich durchaus von einem Wissensvorsprung der Lehrpersonen ausgehen. Unabhängig davon sollte man die Angst nach Möglichkeit beiseiteschieben. Man muss nicht selbst einen Instagram-Account haben und regelmäßig im Feierabend twittern, um einen zeitgemäßen Unterricht durchzuführen, der die digitale Dimension nicht ausblendet. Die Schüler*innen sind nach meinem Eindruck meist sehr motiviert, auch selbst Beispiele einzubringen oder technisch zu unterstützen – das kann man als Lehrkraft doch nutzen.

© David Fuentes – stock.adobe.com

Die Lebenswelt ist heute eine digitale, das sollte Unterricht widerspiegeln

Kennen Sie gute Projekte oder Materialien, mit denen Lehrer*innen arbeiten könnten?
Was die berufliche Orientierung angeht, finde ich beispielsweise die Reihe »Lohnt sich das?« vom Bayerischen Rundfunk klasse. In dem kurzen Videoformat werden Menschen im jungen bis mittleren Alter und ihre Berufe porträtiert. Die gezeigten Personen sprechen in den Videos über ihr Einkommen, wie sie damit leben und wofür sie es ausgeben. Die Vielseitigkeit und die transparente und umfassende Darstellung in einem kurzen und kurzweiligen Format unterscheidet das Angebot von vielem, was man in klassischen Unterrichtsmedien findet.

»Anstatt den Schüler*innen das Smartphone wegzunehmen, sollten wir es ihnen im Fachunterricht gezielt in die Hand geben.«

Das Kernproblem: Wie kann das Problemfeld erörtert werden, ohne in »stumpfe Kultur- und Medienkritik« zu fallen?
Auch was die digitale Bildung angeht, sind wir meines Erachtens spätestens nach der Coronakrise in einem (hoffentlich) neuen Zeitalter. Anstatt den Schüler*innen das Smartphone wegzunehmen, sollten wir es ihnen im Fachunterricht gezielt in die Hand geben, es nutzen, wenn es sich anbietet, und einen reflektierten Umgang fördern. Die Lebenswelt ist heute eine digitale, das müssen wir anerkennen und fachlich reflektieren. Die Schüler*innen brauchen solche Kompetenzen in gegenwärtigen und zukünftigen ökonomisch geprägten Lebenssituationen, und wir sollten auch in der ökonomischen Bildung einen Beitrag zur digitalen Souveränität der Heranwachsenden leisten.

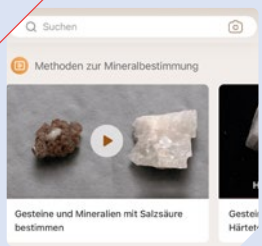
LITTLE HELPERS

Beim Unterricht mit digitalen Geräten gibt es viele Apps, die Lehrer*innen gute Dienste erweisen – Teacher's Little Helpers sozusagen. Einige davon stellen wir hier vor.

© Thomas Rudel

WARNWETTER

Zu heiß, zu trocken, zu stürmisch – Klimawandel und Wetterkapriolen sind schon länger in aller Munde. Und nicht erst seit gestern auch ein wichtiges Thema im Unterricht. Wer mit seinen Schüler*innen fundiert über das Wetter reden möchte, dem sei die WarnWetter-App des Deutschen Wetterdienstes (DWD) ans Herz gelegt.
So lassen sich beispielsweise die Entstehung und Zugbahnen von Gewitterzellen auf einer Deutschlandkarte live verfolgen. Ebenso lassen sich – in der lohnenswerten Vollversion – die aktuelle Wolken- und Niederschlagsverteilung in Mitteleuropa, Wind- und Temperaturdaten anzeigen und die Prognosen für die kommenden Stunden und Tage abrufen. Auch Hochwasserpegelstände an Flüssen, Waldbrandgefahren- oder UV-Index lassen sich in der App anzeigen. Für den Unterricht interessant ist auch die Möglichkeit, eigene Wetterbeobachtungen zu dokumentieren und für andere Nutzer*innen freizugeben.
Für Android und iOS, Grundfunktionen kostenlos, die lohnenswerte Vollversion kostet einmalig 1,99 Euro.
https://bit.ly/3wyJAov

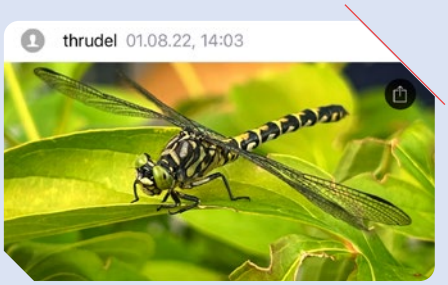


© Thomas Rudel

ROCK IDENTIFIER

Die Geologie gehört – leider – zu den sogenannten Orchideenfächern und dürfte sich eher selten auf den deutschen Stundenplänen finden, dennoch zeigen sich viele Schüler*innen fasziniert, wenn es um das Sammeln und Bestimmen von mehr oder weniger edlen Steinen geht.
Die App Rock Identifier bietet viele Informationen rund um das Thema Mineralien und Gesteine sowie die Möglichkeit, eine eigene Gesteinssammlung anzulegen und eigene Objekte mithilfe eines Fotoscans zu bestimmen. Dabei ist die Anwendung zumindest bei gängigen Gesteinen recht treffsicher. Über die Textsuche lassen sich zudem Basisinformationen zu vielen Gesteinen und Mineralien finden. Nützlich für den Unterricht sind vor allem die Beschreibungen, die physikalischen und chemischen Eigenschaften und die weltweiten Fundorte.
Für Android und iOS, kostenlose Basisversion; Vollversion nur im Abo für rund 30 Euro/Jahr
https://rockidentifier.com

INATURALIST



© Thomas Rudel

Sollten Ihnen Gesteine und Mineralien zu spröde sein, ist iNaturalist vielleicht die passende Anwendung für Sie und Ihre Klasse. Wenn die App mit Fotografien von Tieren und Pflanzen gefüttert wird, generiert sie anhand der Bilder und des Standortes automatisch Vorschläge zur Bestimmung. Die Beobachtungen lassen sich mit anderen teilen, ebenso kann man eigene Projekte anlegen oder an den Projekten anderer Nutzer*innen mitarbeiten. Neben der Bestimmung einzelner Objekte lässt sich auch erkunden, was andere bereits im nahen und fernen Umfeld an Pflanzen und Tieren gefunden haben. So lässt sich beispielsweise mühelos über einen längeren Zeitraum das Schulumfeld umfassend kartieren. Um die App nutzen zu können, sind lediglich ein Nutzername und eine E-Mail-Adresse notwendig. Besonders erfreulich: Die App ist kostenlos und kommt gänzlich ohne In-App-Käufe oder Werbung aus.
Für iOS und Android, kostenlos.
https://www.inaturalist.org

NOCTURNE

© Thomas Rudel

Wer den Blick statt auf den Boden lieber in den Himmel richtet, hat vielleicht an dieser App seine Freude. Auch die Astronomie gehört zu den Orchideenfächern, auch sie hält– wie die Geologie – viele spannende Themen für die Bildung bereit. Diese Anwendung hilft beim Finden und Bestimmen von Sternbildern – spätestens im Schullandheim beim Blick in den nächtlichen Himmel können hier Lehrende wie Lernende beeindrucken, wenn sie mehr als den Großen Wagen am Firmament finden.
Die App des Teleskopherstellers Unistellar ermöglicht Langzeitaufnahmen des Himmels, auf denen dann die Sternbilder und Planeten eingeblendet werden können. Voraussetzung dafür ist, dass das Aufnahmegerät mehrere Minuten still gehalten werden kann – ein Stativ oder ein Sack Bohnen sind dabei absolut hilfreich. Die Fotos können nach der Aufnahme mit verschiedenen Overlays versehen und dann exportiert und gespeichert werden.
Für iOS und Android, Vollversion kostenlos, der In-App-Kauf für ca. 3 Euro entfernt das dezente Wasserzeichen auf den Fotos und hilft bei der Weiterentwicklung der App.
https://unistellaroptics.com/nocturneapp/

*< **THOMAS RUDEL** ist Lehrer an einem Tübinger Gymnasium und Leiter des dortigen Kreismedienzentrums. Er ist Autor verschiedener Unterrichtswerke und engagiert sich sowohl im Landesarbeitskreis Medien Baden-Württemberg als auch im Bundesarbeitskreis der Leiter*innen kommunaler Medienzentren.>*

LOST IN DER **BERUFSORIENTIERUNG?**

MIT SELBSTCOACHING DEN EIGENEN WEG FINDEN

Viele Schüler*innen haben in der Oberstufe keinen Plan, was danach kommt. Am liebsten hätten sie einen einfachen Test, der es ihnen sagt. Den kann es nicht geben. Jedoch können die Schüler*innen in ihrem Orientierungsprozess digital unterstützt werden.

In der Berufs- und Studienwahl geht es darum, viele Informationen zu einer sinnvollen Entscheidung zu verbinden. So stehen Schüler*innen vor der nicht einfachen Aufgabe, ihre Stärken und Interessen zu bestimmen und dabei ihre Selbstwahrnehmung mit der Fremdwahrnehmung abzugleichen. Darüber hinaus müssen sie Klarheit gewinnen, welche Werte und Ziele sie in ihrem Leben verfolgen wollen. Dabei überwältigt die bloße Anzahl von Optionen an Ausbildungen und (dualen) Studiengängen, denen sie gegenüberstehen.

BERUFLICHE ORIENTIERUNG IST EIN PROZESS

Dass es mit einer Beratung oder Unterrichtsstunde nicht getan ist, ist nachvollziehbar. Es ist sinnvoll, Berufs- und Studienorientierung als einen Prozess zu sehen, der die kritische Nutzung digitaler Informationsportale ebenso integriert wie die sinnvolle Wahrnehmung einer individuellen Beratung in der Bundesagentur für Arbeit oder an Hochschulen.

DEEP!-APP ALS DIGITALER COACH

Die DEEP!-App stellt eine solche Integration dar. Die Schüler*innen durchlaufen selbstständig einen in zehn Schritte gegliederten Coachingprozess zu ihrer Berufs- und Studienwahl. Die App integriert Selbstreflexionsübungen und Informationen zu allen Bildungswegen nach dem Abitur: Gap Year, Freiwilligendienst, duale Ausbildung, duales Studium oder Hochschulstudium.

© Tillmann Grüneberg

DEEP!-APP

Die DEEP!- App kann auf allen Endgeräten und Betriebssystemen installiert werden. Über Schulcodes kann sie Klassen einfach zur Verfügung gestellt werden. Darüber hinaus stehen Versionen für Android und iOS für den individuellen Kauf zur Verfügung (unbegrenzte Einzellizenz 3,49 Euro). Die App ist datensparsam und werbefrei.

Mehr Informationen auf: www.begabungsvielfalt.de

HERAUS KOMMT EIN DETAILLIERTES PROFIL

Die Ergebnisse der Übungen münden in ein Profil mit Kompetenzen, Interessen, beruflichen Vorstellungen, Werten und Persönlichkeit, welches die Berufs- und Studienberatung vorbereitet und auch gut für Gruppenarbeiten im Unterricht eingesetzt werden kann. Besonders durch die 360-Grad-Feedback-Funktion können die Schüler*innen ihre Selbstreflexion einfach mit Fremdreflexionen (etwa durch Mitschüler*innen) vergleichen, die per Link oder QR-Code eingeholt werden können. Die Informationen sind in Texten, als Hörbuch und als Lernvideos aufbereitet und lassen sich so einfach in den Unterricht integrieren. Es handelt sich bei der App also nicht um einen weiteren Berufswahltest, sondern um systematisches E-Learning, das die Selbstreflexion unterstützt und hilft, den eigenen Weg zu finden.

< ***TILLMANN GRÜNEBERG, M.A.,*** *ist systemischer Berater und Therapeut, Geschäftsführer Begabungsvielfalt UG, Lehrender an der Universität Leipzig und der Hochschule der Bundesagentur für Arbeit in den Bereichen Begabungsforschung und Beratungswissenschaften sowie Trainer in der beruflichen Bildung und Lehrkräftebildung.>*

www.deep-potentiale.de/

ZEITGEMÄSS? RELEVANT!

Bob Blume ist Lehrer, Blogger des Jahres, Autor und YouTuber. Seit Jahren beschäftigt er sich intensiv mit Fragen der digitalen Bildung. Für #excitingedu durchforstet er nun regelmäßig das Netz. Freuen wir uns auf seine Entdeckungen.

Ein älterer Herr mit merkwürdigem Dialekt steht auf der Bühne und wettert darüber, dass er den ihm zugewiesenen Preis nicht annehmen würde. Die Kamera schwenkt ins Publikum, einige wenige Gesichter sind belustigt, die meisten ernst, ja, angefasst. Viele werden sich an den Eklat erinnern, für den Literaturkritiker Marcel Reich-Ranicki sorgte, als er den Fernsehpreis für sein Lebenswerk mit scharfen Worten ablehnte.

Das Video, das ich spontan mit meinem Deutschkurs schaute, ist aus unterschiedlichen Gründen immer noch sehr sehenswert. Zunächst einmal steht dort jemand aus einer anderen Galaxie. Der Gutenberg-Galaxie. Einer Galaxie, in der er renommierter Experte war, kein Blatt vor den Mund nahm, leidenschaftlich Bücher pries oder in den Boden rammte. »Ich gehöre nicht in diese Reihe. Ich finde es schlimm, dass ich das hier heute Abend erleben musste«, wettert er. Und er hat recht. Hier stoßen Welten, oder besser: Galaxien, aneinander. Dann ist es interessant zu sehen, wie fundamental unsouverän die dort Sitzenden reagieren. Sie nehmen es persönlich. Anstatt ein Verständnis dafür zu haben, dass dort jemand steht, der eine Geschichte von Krieg und Verfolgung hinter sich hat, jemand, der sich in Büchern wiederfand und stets Anspruch auf einen intellektuellen Austausch hegte, sind sie nahezu kindlich angegriffen.
Und weil das so ist, eben weil sich hier etwas zeigt, dass der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen »Filter-Crash« nennen würde, ist es auch in der Dimension der Medienbildung interessant. Und jetzt kommen wir zum nahezu trivialen Höhepunkt:

Wir können das immer noch schauen! Und staunen! Und als Quelle aus einer Zeit nehmen, in der jemand einen Medienübergang nicht verstand. Und andere nicht verstehen, dass man ihn nicht verstehen konnte. Hätte man die Reaktionen der CDU-Politiker auf Rezos damaliges Video gesehen, in der der blauhaarige Youtuber die Partei »zerstörte«, man hätte wohl in ebenso konsternierte Gesichter geblickt. Es heißt, das Internet vergesse nie. Meist wird damit ein Partyfoto gemeint, das man in heiterer Stunde auf Facebook geladen hat. Facebook, dieses Alte-Leute-Netzwerk. In solchen Schätzen wie der Eklatrede zeigt sich, dass das Nichtvergessen auch Vorteile hat. Wir heben Schätze, die nicht zeitgemäß sind. Aber relevant. Ich bin gespannt, wann wir sagen werden, dass wir nicht in diese Reihe gehören. Vielleicht erinnern wir uns dann an Reich-Ranicki, lächeln es weg und nehmen uns selbst nicht so ernst.

@blume_bob

IMPRESSUM

Herausgeber*in
Dr. Benny Pock
Jörg Schmidt (V. i.S. d.P.)

Redaktion
Silke Panten, Jörg Schmidt

Gestaltung
Cyclus · Visuelle Kommunikation, Stuttgart

Autor*innen dieser Ausgabe
Kati Ahl, Carsten Arntz, Fabian Bendlow, Bob Blume, Anna Ginkel, Tillmann Grüneberg, Dr. Leonie Jacob, Prof. Dr. Vera Kirchner, Holger Meeh, Vanessa Meyer, Joachim Oest, Thomas Rudel, Andrea Seitz, Carolin Strehmel, Christian Wettke

Produktion
Cyclus · Media Produktion, Stuttgart

Druck
C. Maurer GmbH und Co. KG, Geislingen an der Steige

Verlag
Klett MINT GmbH
Stöckachstraße 11, 70190 Stuttgart
Tel.: 0711 89 462-242
Fax: 0711 89 462-259

Geschäftsführung
Dr. David Klett, Dr. Benny Pock

Anzeigenleitung
Claudia Betz
Tel.: 0711 89 462-242
l.baetz@klett-mint.de

Bezugsbedingungen
Das #excitingedu-Magazin kann unter https://excitingedu.de/magazin kostenfrei bestellt werden.

Erscheinungsweise
2 × jährlich

AUFLAGE
20.000

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Aufnahme in elektronische Datenbanken, Mailboxen sowie sonstige Vervielfältigungen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesendetes Text- und Bildmaterial wird keine Haftung übernommen. Die Autor*innen und Redakteur*innen des #excitingedu-Magazins recherchieren und prüfen jeden Artikel sorgfältig auf seine inhaltliche Richtigkeit. Dennoch kann es passieren, dass sich Fehler in die Texte oder Bilder schleichen. Wir übernehmen daher keine Garantie für die Angaben. Mit Anzeige gekennzeichnete Advertorials erscheinen außerhalb der Verantwortung der Herausgeber*innen nach Angaben der in den Advertorials genannten Unternehmen. Die Redaktion bedankt sich bei den Autor*innen für die Abdruckgenehmigung der Porträtfotos.

https://excitingedu.de/magazin
@ExcitingEDU
@exciting_edu

Jahreskongress
Berufliche Bildung
jakobb

11. – 12.10.2022 Berufliche Bildung – Perspektiven entwickeln und Chancen nutzen

Jahreskongress Berufliche Bildung
ICS der Messe Stuttgart

Sparen Sie mit dem 5er-Ticket!
nur **120 €**
pro Person
statt 199 €

Keynotes

Prof. Dr. Volker Busch
„Einfach machen! Keine Angst vor Veränderung …"

Dr. Carmen Köhler
„Startschuss Berufsausbildung – Ein Karriereweg zu den Sternen"

Weitere Themen

- Rekrutierung und Motivation von Auszubildenden
- Attraktivität und Stellenwert der beruflichen Bildung steigern
- Best Practice zur Digitalisierung in Schule und Betrieb
- und viele weitere Workshops zu aktuellen Fragen

Sichern Sie sich
jetzt Ihr Ticket über:
www.jakobb.de

Veranstalter

Klett MINT
BLV Berufsschullehrerverband Baden-Württemberg
bibb Bundesinstitut für Berufsbildung
Nachwuchs-stiftung Maschinenbau

Partner

Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT
worldskills Germany

In enger Kooperation mit

IHK Region Stuttgart
didacta

Flexibel unterrichten

Die passende Projektionslösung für jede Situation – egal ob Präsenz- oder Distanzunterricht, digital oder analog. Unsere Lösungen sind Alleskönner und nehmen die oftmals sehr unterschiedlichen Anforderungen innerhalb einer Schule in den Blick: Sie lassen sich an jegliche räumlichen und technischen Gegebenheiten und an die Anforderungen der Lehrenden flexibel anpassen.

Flexibel in jeder Unterrichtssituation: **Epson Projektoren!**

Mehr Infos unter **www.epson.de/schule.**
Oder kontaktieren Sie uns per Mail an **schule@epson.de**.

EPSON®
EXCEED YOUR VISION