

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Alternativen für Ihre Lieblingsmethoden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	4
Ideenfindung	6
Ein Brainstorming durchführen (Oncoo / Flinga / Mentimeter).....	6
Eine Mindmap erstellen (Mindmeister / Lucidspark / Miro).....	10
Kooperatives und kollaboratives Arbeiten	14
Arbeitsteiliges Erarbeiten (Taskcards / Kollaborative Pinnwand von Fobizz)	14
Einen Dialog verfassen (Zeeob / Yopad)	17
Ein Experteninterview führen (Podcasts erstellen mit Sprachmemos)	20
Ein Plakat erstellen (Canva / Microsoft PowerPoint).....	23
Mit einer Argumentationswippe arbeiten (argumentationswippe.de).....	27
Einen Zeitstrahl erstellen (Taskcards / Lucidchart).....	30
Eigenständiges Arbeiten	34
Stationenlernen (Taskcards / Miro)	34
Wochenplanarbeit (Trello / Cryptpad)	38
Arbeitsblätter (Tutory / Worksheet.digital)	43
Fachbegriffe definieren (Foswiki / PBWorks)	47
Bilder analysieren (Thinglink / Genially)	51
Kartenarbeit (Genially / Padlet / Google MyMaps)	55
Reflexion	60
Filmerarbeitung (Edpuzzle / LearningApps)	60
Eine Diskussion führen (Tricider / Kialo)	64
Feedback geben (Mentimeter / Wooclap)	68
Wiederholung und Vertiefung	73
Lernspiele (Kahoot! / LearningApps)	73
Lernen mit Karteikarten (Quizlet / StudySmarter)	77
Mündliches Kommunizieren (HelloTalk / Tandem).....	82

Liebe Kolleg*innen,

in einer Zeit, in der digitale Technologien einen immer größeren Stellenwert im Bildungsbereich einnehmen, ist es von zentraler Bedeutung, dass wir uns als Pädagog*innen mit den Vor- und Nachteilen sowohl analoger als auch digitaler Unterrichtsmethoden auseinandersetzen. Dieses Buch wurde mit dem Ziel verfasst, Ihnen dabei zu helfen, die digitalen Alternativen für bekannte und bewährte analoge Unterrichtsmethoden kennenzulernen und zu reflektieren, um bewusste Entscheidungen für die eigene Unterrichtspraxis zu treffen. Sie erhalten einen umfassenden Einblick in verschiedene Lehr- und Lernmethoden, die sowohl im analogen als auch im digitalen Kontext Anwendung finden und es werden fachdidaktische Informationen vermittelt, um ein besseres Verständnis der Methoden zu ermöglichen und ihre Wirksamkeit zu maximieren. Dabei wurden bewusst jene Methoden ausgewählt, die bereits in der analogen Welt erfolgreich eingesetzt werden, und es wird aufgezeigt, wie diese durch den Einsatz digitaler Werkzeuge und Plattformen erweitert und angereichert werden können.

In einer zunehmend digitalisierten Welt sind Smartphones, Tablets und Computer feste Bestandteile des Alltags von Schüler*innen und bestimmen große Bereiche ihrer Lebenswelt. Diese Technologie bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die im Unterricht genutzt werden können und auch genutzt werden sollten, um den Lernprozess zu optimieren und ihn an die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen. Die Integration digitaler Methoden in den Unterricht eröffnet neue Wege der Wissensvermittlung und fördert sowohl die aktive Teilhabe der Schüler*innen als auch die Motivation. Durch den Einsatz digitaler Werkzeuge können Lerninhalte interaktiver gestaltet, Informationen anschaulicher vermittelt und das Lernen individualisiert werden. Dies ermöglicht eine personalisierte Lernerfahrung, bei der jede Schülerin und jeder Schüler auf ihr bzw. sein eigenes Tempo und ihre bzw. seine individuellen Bedürfnisse eingehen kann. Darüber hinaus bietet die digitale Technologie neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit und des Austausches. Schüler*innen können durch den Einsatz von digitalen Tools miteinander interagieren, Projekte gemeinsam bearbeiten und ihr Wissen teilen. Dies fördert nicht nur ihre kollaborativen Fähigkeiten, sondern stärkt auch ihre sozialen Kompetenzen und ihre Fähigkeit zur kritischen Auseinandersetzung mit Informationen. Ebenfalls wird auch die Methodenkompetenz gefördert, welche besonders im Hinblick auf das spätere Berufsleben immer relevanter wird.

Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass die Integration digitaler Methoden nicht bedeutet, dass analoge Methoden vollständig ersetzt werden sollten. Vielmehr geht es darum, die Vorteile beider Ansätze zu erkennen und sie sinnvoll miteinander zu verbinden. Die analoge und die digitale Welt können sich gegenseitig ergänzen und einander bereichern, um eine ganzheitliche Lernerfahrung zu schaffen. Daher sollte stets das Lernziel im Blick behalten und darauf abzielend die geeignete analoge oder digitale Methode ausgewählt werden. Um diese Auswahl besser und fundierter treffen zu können, werden in diesem Buch die analogen und digitalen Methoden gegenübergestellt, ausführlich beschrieben und ihre jeweiligen Vor- und Nachteile herausgestellt.

Das Buch ist übersichtlich in verschiedene Kapitel gegliedert, die sich an einer klassischen Unterrichtsphasierung orientieren. In jedem Kapitel werden unterschiedliche analoge Unterrichtsmethoden thematisiert und die entsprechenden digitalen Alternativen vorgestellt, wobei der Kapitelaufbau stets identisch ist, sodass man schnell und gezielt nach Informationen suchen kann. Für jede Methode wird die detaillierte Vorgehensweise präsentiert, angefangen bei der Materialvorbereitung bis hin zur beispielhaften Durchführung im Unterricht. Hierbei wurde bewusst darauf geachtet, möglichst alle Fächer zu berücksichtigen. Generell finden die vorgestellten Methoden auch in nahezu allen Fächern und Klassenstufen Anwendung, wodurch Sie für jeden Unterricht gleichermaßen von diesem Buch profitieren können. Ebenfalls werden Ihnen eine Vielzahl von digitalen Tools, Plattformen und Apps vorgestellt, die Sie nutzen können, um den Lernprozess der Schüler*innen zu unterstützen und zu bereichern. Nahezu alle Apps wurden bewusst unter der Prämisse ausgewählt, dass die Schüler*innen sich für die Nutzung nicht registrieren müssen. Durch die detaillierte Beschreibung der Vorgehensweise bei der Verwendung der jeweiligen App lässt sich eine digitale Methode schnell und einfach im Unterricht umsetzen, auch ohne große Vorkenntnisse oder den Besuch einer entsprechenden Fortbildung. Mit einem Blick auf die strukturiert dargestellten Vor- und Nachteile der digitalen Methode im Vergleich zu der analogen Me-

thode können Sie Ihr Stundenlernziel abgleichen und entscheiden, welche Variante zur Erreichung des Lernziels unter Berücksichtigung der Lerngruppe geeigneter ist.

Letztendlich soll diese Herangehensweise dazu beitragen, Ihnen eine breite Palette an Unterrichtsmethoden zur Verfügung zu stellen und Sie dabei unterstützen, einen ausgewogenen und effektiven Einsatz von analogen und digitalen Methoden in ihrem Unterricht zu erreichen. Durch die Herausstellung der Stärken, aber auch der Schwächen beider Ansätze können sie durch einen bewussten und gezielten Einsatz eine Bereicherung für den Unterricht schaffen und sicherstellen, dass die individuellen Bedürfnisse und Lernziele der Schüler*innen bestmöglich unterstützt werden.

Die Entscheidung, digitale Methoden in den Unterricht einzubauen, kann zunächst eine Herausforderung sein. Es erfordert Mut, sich auf neue Technologien einzulassen, digitale Werkzeuge zu erlernen und sich mit den Veränderungen im Unterrichtsprozess auseinanderzusetzen. Genau an dieser Stelle möchte das Buch als Inspirationsquelle dienen und dazu ermutigen, sich aktiv mit digitalen Methoden auseinanderzusetzen und diese als eine wertvolle Ergänzung zu traditionellen Methoden in den Unterricht einzubauen. Durch den direkten Vergleich der bewährten analogen und der alternativen digitalen Variante fällt die Umsetzung dann auch gar nicht mehr schwer. :-)

Mit besten Grüßen und viel Spaß beim Ausprobieren,

Sabrina Schäfer

Haftungsausschluss, datenschutzrechtliche und allgemeine Hinweise:

Alle genannten Internetlinks wurden zum Zeitpunkt der Druckfreigabe noch einmal getestet und funktionierten. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass einzelne Links abgeschaltet werden oder zu einer anderen Quelle führen.

Bei der Beschreibung der Tools ist immer angegeben, ob eine Registrierung notwendig ist. Auch wenn keine Registrierung erforderlich ist, kann es sein, dass der jeweilige Anbieter, der je nach Serverstandort ggf. nicht den relativ strengen deutschen Datenschutzrichtlinien unterliegt, Daten der Nutzer*innen sammelt, analysiert und verwertet. Die Lehrkraft sollte sich deshalb immer vorab in den Datenschutz- und Nutzungsbedingungen der jeweiligen Anbieter über die Bedingungen informieren und ggf. mit der Schule / dem Schulträger klären, ob eine Nutzung im schulischen Kontext gestattet ist. Für registrierungspflichtige Dienste kann auch die Schule E-Mail-Konten für die Schüler*innen bereitstellen, damit diese nicht ihre privaten Adressen verwenden müssen. Falls ein Tool die Eingabe von Namen verlangt, sollten diese auf jeden Fall pseudonymisiert werden.

Ein Brainstorming durchführen (Oncoo / Flinga / Mentimeter)

5–20 Minuten



Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum



Fachwissen mediengerecht darstellen (erinnern, verstehen)

Die analoge Methode**Material & Voraussetzungen**

Moderationsmaterialien (z. B. Whiteboard, Tafel, Flipchart, Moderationskarten, Stifte, Klebezettel)

Kurzbeschreibung

Analoges Brainstorming ist eine effektive Methode, um auch in sehr heterogenen Klassen möglichst viele Schüler*innen zur kreativen Ideenfindung oder Problemlösung zu motivieren. Dabei werden die Lernenden aufgefordert, in einer Gruppe ihre Ideen zu einem bestimmten Thema zu sammeln. Die Lehrperson gibt das Thema vor und stellt sicher, dass die Gruppe die Regeln und den Zweck des Brainstormings versteht.

Die Schüler*innen notieren ihre Ideen auf Zetteln oder Karten und befestigen sie anschließend an einer Wand oder einem Whiteboard, um sie für alle sichtbar zu machen. Alternativ können die Ideen mündlich im Plenum gesammelt und von der Lehrperson an der Tafel oder am Whiteboard visualisiert werden. Im Anschluss werden die Ideen gemeinsam gesichtet und geordnet, um eine Struktur zu schaffen und sie anschließend zu diskutieren.

Es ist wichtig, dass während des gesamten Prozesses ein respektvoller Umgang miteinander gepflegt wird und keine Idee als unsinnig oder falsch abgewertet wird.

Beispielhafte Anwendung

Im Biologieunterricht soll das Thema „Ökosystem Wald“ behandelt werden. Um das Vorwissen der Schüler*innen zu aktivieren und das neue Thema vorzuentlasten, wird ein Brainstorming durchgeführt. Dazu werden die Schüler*innen in Kleingruppen von vier bis fünf Personen aufgeteilt und erhalten ein Flipchart-Blatt und Stifte.

Die Lehrkraft gibt ihnen die Aufgabe, so viele Begriffe, Eigenschaften und Zusammenhänge rund um das Thema „Ökosystem Wald“ zu sammeln wie möglich. Die Schüler*innen notieren ihre Ideen auf dem Flipchart-Blatt und können sich gegenseitig inspirieren und ergänzen. Dabei können sie auch verschiedene Farben und Symbole nutzen, um Zusammenhänge und Hierarchien zu verdeutlichen.

Nach einer festgelegten Zeit (z. B. zehn Minuten) werden die Gruppen gebeten, ihre Ergebnisse vorzustellen. Die Ideen werden von der Lehrkraft auf einem zweiten Flipchart-Blatt gesammelt, wobei auch Ideen anderer Gruppen aufgenommen werden können.

Die digitalen Alternativen

Digitales Brainstorming ist ein kollaborativer Prozess, bei dem Ideen und Gedanken mithilfe von digitalen Tools generiert und organisiert werden. Im Gegensatz zum analogen Brainstorming werden hierbei digitale Medien wie Computer, Tablets oder Smartphones verwendet. Dabei gibt es verschiedene Tools, die genutzt werden können, wie beispielsweise Oncoo, Flinga oder Mentimeter.

Die Schüler*innen können hierbei gleichzeitig oder zeitversetzt an einem gemeinsamen Dokument arbeiten, Ideen sammeln und kommentieren. Die Vorgehensweise beim digitalen Brainstorming ist ähnlich wie beim analogen Brainstorming: Zunächst wird das Thema oder die Fragestellung vorgegeben. Anschließend können die Teilnehmenden ihre Ideen in die digitale Plattform einbringen. Durch die Möglichkeit, Kommentare zu hinterlassen und auf die Ideen anderer zu reagieren, kann der Prozess der Ideenfindung und -entwicklung intensiviert werden. Die direkte Sichtbarkeit der Ideen über einen Beamer oder auf der Plattform selbst inspiriert zu neuen oder weiterführenden Ideen.

Nach der Ideensammlung können die gesammelten Ergebnisse im Plenum gemeinsam oder auch arbeitsteilig kategorisiert und strukturiert werden. Zum Abschluss können die Ergebnisse präsentiert und diskutiert werden.

Oncoo

<https://www.oncoo.de/Kartenabfrage>

Material & Voraussetzungen

browserbasiert App Registrierung erforderlich: Lehrkraft Schüler*innen
Anforderungsniveau: leicht mittel schwer

Kurzbeschreibung

Oncoo stellt fünf verschiedene Tools bereit. Hier geht es, wie auch durch den Link erkennbar, um die „Kartenabfrage“. Diese ermöglicht es den Schüler*innen, gemeinsam Ideen zu sammeln und zu teilen. Zunächst wird das Thema oder Problem vorgegeben, zu dem Ideen gesammelt werden sollen. Die Lehrkraft erstellt hierfür im Vorfeld eine virtuelle Pinnwand auf Oncoo und teilt den Link mit den Schüler*innen. Dies geschieht entweder über einen QR-Code, den die Schüler*innen abscannen, oder über die Eingabe eines Codes auf der Internetseite.

Anschließend können die Schüler*innen ihre Ideen in Echtzeit auf der Pinnwand veröffentlichen. Jede Idee wird auf einer digitalen Karteikarte notiert, die entweder direkt an die digitale Pinnwand abgeschickt wird oder zunächst auf einem Stapel gesammelt wird, der erst nach Eingabe aller Ideen gepostet werden kann.

Die Karteikarten auf der Pinnwand können verschoben, gruppiert und kommentiert werden, um eine übersichtliche Darstellung der Ideen zu gewährleisten. Dies kann entweder durch die Lehrkraft geschehen oder durch die Schüler*innen selbst, indem sie auf die Lehrer*innen-Perspektive wechseln und dadurch auf die Pinnwand zugreifen können. Dies gelingt ganz einfach, indem die Lernenden auf der Webseite von Oncoo unter dem Codefeld den Button „Lehrer*in“ anstatt „Schüler*in“ anklicken. Während der Ideensammlung und -sortierung können die Schüler*innen gemeinsam diskutieren und Prioritäten setzen. Abschließend können die Ideen gespeichert und als Grundlage für weitere Arbeiten verwendet werden.

Flinga

<https://flinga.fi>

Material & Voraussetzungen

browserbasiert App Registrierung erforderlich: Lehrkraft Schüler*innen
 Anforderungsniveau: leicht mittel schwer

Kurzbeschreibung

Ein weiteres digitales Tool für ein kollaboratives Brainstorming ist Flinga. Die Lehrkraft erstellt über den Account ein Flinga-Whiteboard auf der Flinga-Webseite, informiert die Schüler*innen über das Thema des Brainstormings und teilt den Link oder QR-Code zur Session mit der Klasse. Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich ein leeres Feld, in das die Schüler*innen ihre Ideen eintragen können. Diese Ideen können als Text, aber auch als Skizzen, Bilder oder Videos eingefügt werden. Die Lehrkraft kann währenddessen die Beiträge der Schüler*innen über einen Beamer an ein Whiteboard projizieren, damit die Ergebnisse besser verfolgt werden können. Bei Bedarf kann sie Hilfestellungen geben oder Fragen stellen. Auch ist es möglich, einzelne Beiträge zu markieren oder zu löschen, um den Überblick zu behalten. Sowohl der Lehrkraft als auch den Schüler*innen ist es möglich, die Beiträge nach Themen oder Kategorien zu sortieren oder zu filtern. Der Zugriff auf die Pinnwand kann jedoch auch beschränkt werden, sodass beispielsweise nur die Lehrkraft die Möglichkeit hat, die Ergebnisse zu verschieben oder zu löschen.

Wenn das Brainstorming beendet ist, kann die Lehrkraft die gesammelten Ideen als PDF-Datei exportieren und den Schüler*innen zur Verfügung stellen. Alternativ können die Ideen auch in einem gemeinsamen Dokument oder einer Präsentation weiterverarbeitet werden.

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com>

Material & Voraussetzungen

browserbasiert App Registrierung erforderlich: Lehrkraft Schüler*innen
 Anforderungsniveau: leicht mittel schwer

Kurzbeschreibung

Mentimeter ist ein Online-Tool, das für verschiedene Zwecke im Unterricht eingesetzt werden kann, einschließlich Brainstorming mittels einer Wortwolke. Die Lehrkraft erstellt eine Präsentation, gibt ihr einen Titel und wählt als Slide type „Word cloud“ aus. Den Link oder den QR-Code stellt sie der Klasse zur Verfügung. Nun können die Schüler*innen relevante Schlagwörter und Ideen eingeben, die in der Wortwolke erscheinen sollen. Die Lehrperson kann im Vorfeld unter „Interactivity“ einstellen, wie viele Schlagwörter eine Person maximal posten kann.

Während die Schüler*innen ihre Ideen in die Wortwolke eingeben, kann die Lehrperson die Wortwolke über einen Beamer oder ein interaktives Whiteboard anzeigen, um den Fortschritt und die Ideen zu verfolgen. Je öfter dasselbe Wort eingegeben wird, desto größer erscheint es in der Wortwolke. Dadurch wird ersichtlich, wie viele Schüler*innen dieselbe Idee hatten. Sobald die Wortwolke vollständig ist, können die Schüler*innen die Ergebnisse diskutieren und analysieren.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Alternativen für Ihre Lieblingsmethoden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

