

Inhalt

Ein Methodenbuch für den Unterricht	9
Ein Methodenbuch als Orientierungshilfe.....	9
Ein paar Anmerkungen zur Benutzung des Methodenbuchs	9
1. Lernen in einer digital geprägten Welt	11
1.1 Smartphones, Tablets & Co. im Unterricht	11
1.2 Didaktisches Potenzial	12
2. Individualisiertes/Personalisiertes Lernen	13
2.1 Didaktische Aspekte	13
2.2 Individualisierung von Lernwegen durch digitale Lerntheken	24
2.3 Individualisierung von Lernprozessen im Online-Lerntagebuch	27
2.4 Darstellung des Lernfortschritts im E-Portfolio	28
2.5 Wochenplanarbeit	29
2.6 Design Thinking	30
2.7 SCRUM	31
2.8 Flipped Classroom.....	33
2.9 Mindmapping.....	34
2.10 Blackout Poetry	35
2.11 Search Poetry.....	36
2.12 Erstellen von Merkhilfen durch Bildwörter	36
2.13 Individualisierung in Prüfungssituationen	37
2.14 Feedback.....	40
2.15 Fachspezifische Möglichkeiten	41
3. Kollaboratives/Kooperatives Lernen	45
3.1 Didaktische Aspekte.....	45
3.2 Kollaboratives Hören/Sehen	45
3.3 Kollaboratives Schreiben.....	46
3.3.1 Kollaborative Gestaltung des Schreibprozesses	46
3.3.2 Digitales Storytelling	50
3.3.3 Chatstories.....	51
3.4 Social Reading	52
3.5 Auditive Umsetzung.....	53
3.5.1 Audioguide	53
3.5.2 Hörspiel.....	54
3.5.3 Musikalische Umsetzung von Lerninhalten	55
3.5.4 Podcast.....	55
3.6 Filmische Umsetzung.....	57

6 Inhalt

3.7	Audiovisuelle Umsetzung in Vlogs.....	60
3.8	Plastische Umsetzung in 3D-Druck.....	62
3.9	Visualisierung von Lerninhalten durch animierte Bilder.....	62
3.9.1	Masken- und Filterapps.....	62
3.9.2	Sprechende Bilder.....	64
3.10	Visualisierung von Lerninhalten durch Emojis.....	65
3.11	Visualisierung von Lerninhalten in Bildwörterbüchern.....	66
3.12	Visualisierung von Lerninhalten in Wortwolken.....	67
3.13	Visualisierung von Lerninhalten in Comics, Fotostories, Graphic Novels.....	68
3.14	Veranschaulichung durch geometrische Objekte und Graphen.....	69
3.15	Visualisierung von Informationen durch Diagramme.....	69
3.16	Herstellen von Ortsbezügen in interaktiven Karten.....	70
3.17	Visualisieren von Entwicklungen in Zeitleisten.....	71
3.18	Vertonung von Lerninhalten in Klangbüchern.....	72
3.19	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Museumsführern.....	73
3.20	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Reiseführern.....	75
3.21	Hervorhebung von Lerninhalten in digitalen Zeitschriften.....	77
3.22	Präsentation von Lerninhalten als Breaking News.....	78
3.23	Lerninhalte als Botschaften in digitalen Plakaten oder Flyern.....	78
3.24	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Rundgängen.....	79
3.25	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Welten.....	80
3.26	Öffnung von Unterricht durch Videochats.....	81
3.27	Foto- und Video-Sharing.....	83
3.28	Kreative Informationsaufbereitung in sozialen Netzwerken.....	85
3.29	Digitale Aktionen.....	86
3.29.1	Blogparade.....	86
3.29.2	Booksprint.....	87
3.29.3	Foto-Walk.....	88
3.29.4	Hashtag-Aktion.....	88
3.29.5	Memes.....	89
3.29.6	Social-Media-Challenges.....	90
3.30	Aufbereitung von Lerninhalten in Trendformaten.....	90
3.30.1	Games.....	90
3.30.2	Streaming-Portale.....	91
3.30.3	Online-Shops.....	91
3.30.4	Videoplattformen.....	92
3.31	Wissensmanagement im Wiki.....	93
3.32	Kollaborative Informationsaufbereitung in Blogs.....	94
3.33	Informationssammlung an digitalen Pinnwänden.....	95
3.34	App-Entwicklung.....	96
3.35	Projektbasiertes Lernen.....	97
3.36	Working Out Loud.....	98
3.37	Peer Correction/Peer Evaluation.....	99

4. Inklusives Lernen	101
4.1 Didaktische Aspekte	101
4.2 Berücksichtigung der Motivationslage und Tagesform	101
4.3 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Sehfähigkeit	102
4.4 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Hörfähigkeit	102
4.5 Möglichkeiten bei motorischen Beeinträchtigungen	103
4.6 Möglichkeiten bei einer Autismus-Spektrum-Störung	103
4.7 Möglichkeiten bei Aufmerksamkeitsbeeinträchtigungen bzw. Hyperaktivität	104
4.8 Möglichkeiten bei noch fehlenden Sprachkenntnissen	104
4.9 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung des Textverstehens	105
4.10 Möglichkeiten bei Dyslexie	105
4.11 Inklusive Lernangebote	105
5. Gamebasiertes und gamifiziertes Lernen	108
5.1 Didaktische Aspekte	108
5.2 Pädagogisches Zocken	108
5.2.1 Entertainment Games	108
5.2.2 Serious Games	112
5.3 Gamifizierte Inhaltssicherung	113
5.3.1 Chatbots	113
5.3.2 Interaktive Aktivitäten	114
5.3.3 Quests	114
5.3.4 Quiz	115
5.4 Digitaler Breakout	115
5.5 Digitale Schnitzeljagd	116
5.6 QR-Code®-Rallye	118
5.7 Beacons Tour	118
5.8 Forschendes Lernen mit Explorables	119
5.9 Perspektivenwechsel mit Drohnen	120
5.10 Spielerisches Lernen durch Coden	120
5.10.1 Gestalten von Inhalten mithilfe von visuellen Programmiersprachen	121
5.10.2 Textbotschaften mit Mikrocontrollern	121
5.10.3 Symbole mit Mikrocontrollern	122
5.10.4 Handlungs-/Bewegungsabläufe mit Bodenrobotern	123
5.10.5 Robotik mit Bausätzen	123
5.10.6 Making mit Platinen	124
5.10.7 Creative Coding	124
5.11 Making mit Laser Cuttern	125
5.12 Digitale Visualisierung des Lernerfolgs	125

8 Inhalt

6. Immersives Lernen	127
6.1 Didaktische Aspekte	127
6.2 Augmented Reality	127
6.3 Mixed Reality	129
6.4 Virtual Reality	130
6.4.1 VR180° und VR360°	131
6.4.2 Virtuelle Welten	132
7. Organisatorische Hilfen	134
7.1 Digitaler Workflow	134
7.2 Unterrichtsvorbereitungen	135
7.3 Schaffen von Transparenz	136
7.4 Gruppenbildung	137
7.5 Digitale Ergebnissicherung	137
7.6 Feedback	138
7.7 Administrative Aufgaben	139
7.8 Terminverwaltung	140
7.9 Notenverwaltung	140
7.10 Papierarme Arbeitstasche	141
8. Förderung des Medienkompetenzerwerbs	142
8.1 Didaktische Aspekte	142
8.2 Fächerintegrierte Medienbildung	142
8.3 Außerunterrichtliche Medienbildung	143
9. Weiterentwicklung der eigenen Medienkompetenz	148
9.1 Interne Fortbildungsangebote	148
9.2 Regionale externe Fortbildungsmöglichkeiten	148
9.3 Überregionale Fortbildungsangebote	149
9.4 Digitale Fortbildungsangebote	149
9.4.1 Austausch- und Mitmachplattformen	149
9.4.2 Blogs	150
9.4.3 MOOCs	150
9.4.4 Podcasts	150
9.4.5 Videoplattformen	151
9.4.6 Webinare	151
9.5 Digitale Vernetzung	151
10. Hands-on	153
11. Literatur	155
11.1 Printquellen	155
11.2 Internetquellen	155
12. QR-Code®-Verzeichnis	158