

DGUV Lernen und Gesundheit

VideoAnt, SoundCloud & Co.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Lernen mit Smartphones und Tablets

Ziel dieses Unterrichtsmaterials ist es, Schülerinnen und Schüler zu Beginn der Sekundarstufe II mit den Möglichkeiten medienbasierten Lernens vertraut zu machen. Sie lernen beispielhaft verschiedene digitale Werkzeuge kennen und bewerten und erweitern so ihr methodisches Spektrum. Weitere Informationen zu den Tools finden Sie in den Hintergrundinfos für die Lehrkraft „Einsatz digitaler Tools in der Schule“.



Hintergrundinformationen für die Lehrkraft

Für die meisten Einsatzszenarien finden sich im Internet auch alternative Werkzeuge oder Sie können die Funktionen des Lernmanagementsystems Ihrer Schule (z. B. Moodle, Fronter, lo-net²) nutzen. Soweit möglich, kommen hier Tools zum Einsatz, bei denen keine Registrierung erforderlich ist oder für die nur die Lehrkraft einen Account anlegen muss.

Für die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II können Sie auf detaillierte Einweisungen verzichten. Fordern Sie die Jugendlichen vielmehr auf, sich die Werkzeuge eigenverantwortlich zu erarbeiten, zum Beispiel mit Tutorials auf den Websites der Produkte (zum Teil mit anschaulichen Videos auf Youtube) oder über Foren. Es empfiehlt sich, dass Sie sich selbst im Vorfeld mit den zentralen Werkzeugen des Lehrmaterials auseinandersetzen, um bei Fragen gegebenenfalls helfen zu können. Regen Sie die Lernenden aber auch an, sich gegenseitig zu unterstützen. Bei den Tools, bei denen das kooperative Arbeiten im Vordergrund steht, bietet es sich an, dass die Schülerinnen und Schüler sich eigene Accounts anlegen.

Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass sie eigene Ideen einbringen können. Zum Thema Soundbearbeitung kennen viele zum Beispiel Werkzeuge, die sie für die Produktion eigener Musik nutzen. Seien Sie dabei offen dafür, sich Werkzeuge, die Sie selbst nicht kennen und die im Laufe des Arbeitens erkundet werden, von den Jugendlichen erläutern zu lassen.

Edutags – ein Werkzeug für digitale Lesezeichen

Viele Linkverweise in diesen Lehrmaterialien führen zu der interaktiven Plattform www.edutags.de. Edutags ist ein Social-Bookmarking-Dienst des Deutschen Bildungsservers, der es Lehrkräften erlaubt, digitale Lesezeichen zu verwalten. So können Webressourcen für den Bildungskontext gesammelt, beschrieben und bewertet sowie auch mit anderen Nutzerinnen und Nutzern geteilt werden.

In die Arbeit mit Edutags führen kurze Videotutorials ein. Die tag clouds (Schlagwortwolken) auf den einzelnen Seiten bieten dabei die Möglichkeit, bestimmte Begriffe herauszufiltern. Sie können sich einen Account anlegen (kostenlos) und die Links in eine eigene Sammlung übernehmen und diese ergänzen.



Arbeitsblatt 1

Referenzgrafiken
JIM-Studie 2016

Einstieg

In Kleingruppen beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer privaten Medienausstattung und -nutzung. Sie erkunden, über welche Geräte und Apps sie verfügen, die auch das Potenzial als Lernwerkzeug haben. In den Lerngruppen führen sie dann Interviews darüber, wie und wofür sie die digitalen Werkzeuge einsetzen (Arbeitsblatt 1 „Befragung“). Die Ergebnisse der Interviews werden in Diagrammen aufbereitet. Die eigenen Erhebungen können dann verglichen werden mit den Ergebnissen der JIM-Studie 2016 (Jugend, Information, Media) zum Smartphone-Nutzungsverhalten von Jugendlichen.

Referenzgrafiken der JIM-Studie 2016: <http://bit.ly/2pXPGwA>

Der Einstieg dient dazu, den Schülerinnen und Schülern zu veranschaulichen, über welche technische Ausstattung sie als Lerngruppe verfügen und wie unterschiedlich die Nutzung für Freizeit und Schule ist. Im Gespräch über die Ergebnisse der Befragungen können Sie thematisieren, welche Möglichkeiten die Jugendlichen sehen, ihre Medienausstattung (besser) zum Lernen zu nutzen. Nehmen Sie dabei auch Bedenken ernst. Gelegentlich äußern die Jugendlichen Vorbehalte, ihre technische Ausstattung zum Lernen zu verwenden, weil sie diese vor allem mit dem Freizeitbereich verbinden, den sie vom schulischen Lernen getrennt halten möchten. Ein anderer Vorbehalt, der manchmal genannt wird, ist die unterschiedliche Ausstattung, die Einzelne benachteiligen könnte. Diskutieren Sie, wie dies durch Gruppenarbeit in der Klasse oder durch die technischen Möglichkeiten der Schule aufgefangen werden könnte.



Schaubild

Verlauf

Überlegen Sie mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam in einem Brainstorming, zu welchen Themen und mit welchem Ziel sie in der Vergangenheit bereits digitale Medien genutzt haben – nicht nur privat, sondern auch an der Schule. Halten Sie die Ergebnisse in Form einer Mind-Map fest. Der Kern der Mind-Map kann sich an dem Vorschlag des Schaubilds „Medienkompetenzen“ orientieren. In dieser Phase soll deutlich werden, dass sich die Nutzung häufig noch auf wenige Kompetenzbereiche beschränkt.

Zum Brainstorming können auch verschiedene digitale Werkzeuge genutzt werden. Eine Auswahl von Brainstorming-Tools finden Sie in der Mediensammlung.



Infotext

Erkundung digitaler Werkzeuge

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Werkzeuge erkunden. Zur Vorabinformation können sie, wenn gewünscht, den Infotext „Auf einen Blick: Digitale Tools“ nutzen. An drei „Stationen“ können sie sich hier mit prototypischen innovativen Werkzeugen auseinandersetzen. Für jede Station erhalten die Jugendlichen einen Arbeitsauftrag, der es ihnen ermöglicht, die Besonderheiten des jeweiligen Werkzeugs kennenzulernen.

Station 1: Webkonferenz

Station 2: Online-Befragung

Station 3: Ergebnispräsentation



Video „Die Digitale Gesellschaft“

Für die Erkundung der digitalen Werkzeuge empfiehlt sich ein thematischer Aufhänger zur exemplarischen Bearbeitung. Hier können Sie zum Beispiel das Interview mit Frau Professor Gesche Joost (Berlin) zum Internet der Dinge einsetzen, das auf die Vor- und Nachteile der Digitalisierung aufmerksam macht. Das Video kann natürlich auch durch einen anderen unterrichtsrelevanten Film ersetzt werden.

Video „Die Digitale Gesellschaft“ <http://www.youtube.com/watch?v=BtvGkFY5lb4>

Arbeitsblatt 2
oder 3

Sinnvoll ist es, eine größere Lerngruppe zu teilen. Die Teilgruppen bearbeiten dann eines der beiden Arbeitsblätter „Digitale Werkzeuge – Gruppe A“ oder „Digitale Werkzeuge – Gruppe B“. Wenn Sie mit dem Video „Die Digitale Gesellschaft“ arbeiten, könnten die Schülerinnen und Schüler zum Beispiel folgenden Fragen nachgehen: Wie kommt Digitales in die Kleidung? Wie unterscheidet sich die digitale Welt von der analogen? Welche Vor- und Nachteile hat die Digitalisierung der Gesellschaft? Zum Abschluss der Phase stellen die Gruppen die Ergebnisse dann im Plenum vor.



Arbeitsblatt 4

Lassen Sie die Jugendlichen zu jedem Tool außerdem weitere Informationen zu Kosten, Plattformvoraussetzungen, Datenschutz, Mehrwert und notwendigen Medienkompetenzen erarbeiten. Dazu können die Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt 4 „Kriterienraster“ benutzen. Diskutieren Sie in diesem Zusammenhang auch die gesammelten Medienkompetenzen. Sind hier möglicherweise noch weitere Kompetenzen als die eingangs erwähnten hinzugekommen?

Die Schülerinnen und Schüler können auch weitere digitale Lernwerkzeuge erkunden. Dabei können sie von einer Sammlung ausgehen oder Werkzeuge einbringen, die sie selbst entdeckt haben. Die Erkundung kann als Hausaufgabe bearbeitet werden oder sich unterrichtsbegleitend über einen längeren Zeitraum erstrecken. Eine Auswahl digitaler Lernwerkzeuge finden Sie in der Mediensammlung.



Wikisysteme

Sammeln Sie die Bewertungen in einem Wiki, so erhalten Sie und Ihre Lerngruppe einen Fundus an hilfreichen Werkzeugen. Übrigens: Wikis sind auch in alle gängigen Lernmanagementsysteme integriert. Der Lehrerfortbildungsserver Baden-Württemberg bietet eine Übersicht verschiedener Wikis, siehe: <http://bit.ly/2prvP5H>



Arbeitsblatt 5

Als Feedback zu dieser Unterrichtseinheit können Sie mit einer kurzen gemeinsamen Reflexion abschließen, ob und welche neuen Arbeitsmöglichkeiten die Jugendlichen entdeckt haben. Sie können dazu den Fragebogen von Arbeitsblatt 5 „Evaluation“ nutzen und die Ergebnisse „von Hand“ zusammentragen oder Sie nutzen das Beispiel, das für das Umfragetool „Socrative“ erstellt wurde. Importieren Sie für das Online-Umfragetool das Quiz mit der SOC-Nummer: SOC-2892073.

Links und Infos zu Socrative: www.socrative.com/

Links und Infos
zu Socrative

Diese grundlegende Einführung in die Welt digitaler Lernwerkzeuge lässt sich beliebig weiterführen. Sie könnten beispielsweise bei neuen Unterrichtsthemen überlegen, welche Werkzeuge hierbei hilfreich wären. Oder Sie regen die Schülerinnen und Schüler an, digitale Werkzeuge zu Hause kontinuierlich in ihre Lernprozesse einzubeziehen und so auch ihre Medienkompetenz laufend zu erweitern.

Impressum

DGUV Lernen und Gesundheit, VideoAnt, SoundCloud & Co., Juli 2017

Herausgeber: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Mittelstraße 51, 10117 Berlin

Redaktion: Andreas Baader, Sankt Augustin (verantwortlich); Karen Guckes-Kühl, Wiesbaden

Text: Richard Heinen, learning lab der Universität Duisburg-Essen

Verlag: Universum Verlag GmbH, 65175 Wiesbaden, Telefon: 0611/9030-0, www.universum.de



Internethinweis



Arbeitsblätter



Arbeitsauftrag



Präsentation



Video

Didaktisch-
methodischer
HinweisTafelbild/
Whiteboard

Lehrmaterialien