

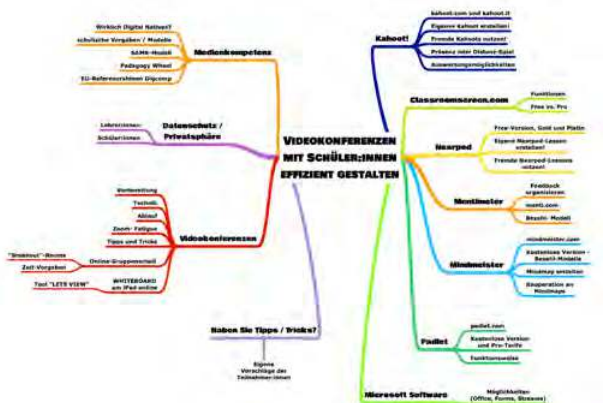
ZUR
FORTBILDUNG

HERZLICH WILLKOMMEN!

Dr. Marco Filecchia

1

INHALT



2

GESTATTEN SIE MIR EINE VORBEMERKUNG

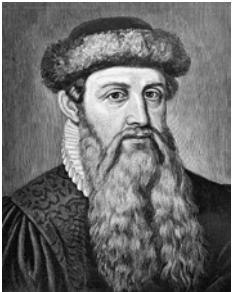
3

DIGITALISIERUNG

BILDUNG UNTER DEN KULTURELLEN BEDINGUNGEN DER DIGITALITÄT

PARADIGMENWECHSEL

4

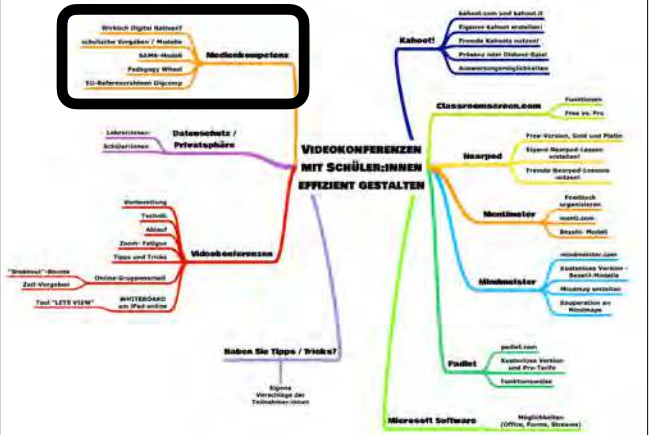


Vom Gutenberg- zum Turing-Paradigma?!

Prä-Gutenberg-Gesellschaft sagte: Verba volant, scripta manent

5

MEDIENKOMPETENZ



6

WIE HOCH IST DIE MEDIENKOMPETENZ VON JUGENDLICHEN TATSÄCHLICH?

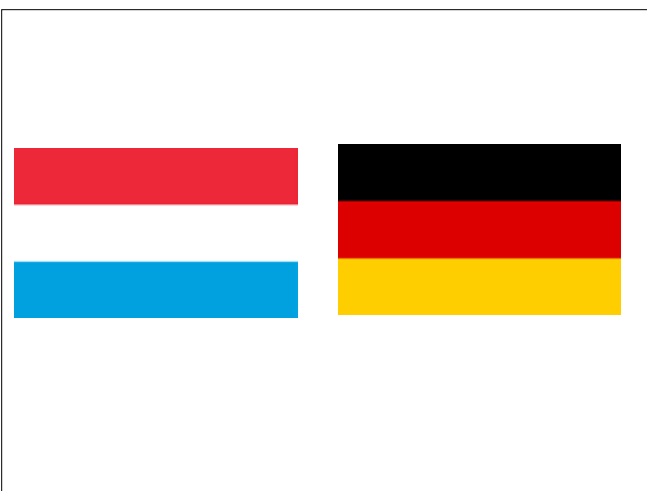
Auf Grundlage des DigComp

REFERENZRAHMEN DER EUROPÄISCHEN UNION: DIGCOMP 2.1

7

5 Kompetenzbereiche, 21 Einzelkompetenzen und jeweils 8 Kompetenzstufen...

Kompetenzbereich	Einzelkompetenz	Kompetenzstufe	Angewandte Domänen
1 Umgang mit Informationen und Daten	1.1 Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	1	Kommunikation
	1.2 Auswertung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	2	Problemlösen
	1.3 Verwaltung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	3	Interaktion
2 Kommunikation und Zusammenarbeit	2.1 Interaktion mittels digitaler Technologien	4	Kommunikation
	2.2 Austausch mittels digitaler Technologien	5	Kommunikation
	2.3 Mitarbeiterengagement mittels digitaler Technologien	6	Kommunikation
	2.4 Zusammenarbeit mittels digitaler Technologien	7	Kommunikation
	2.5 Netiquette	8	Kommunikation
	2.6 Verwaltung der digitalen Identität	1	Problemlösen
3 Erzeugen digitaler Inhalte	3.1 Entwicklung von digitalen Inhalten	2	Problemlösen
	3.2 Integration und Neuausarbeitung von digitalen Inhalten	3	Problemlösen
	3.3 Copyright und Lizenzen	4	Problemlösen
	3.4 Programmierung	5	Problemlösen
4 Sicherheit	4.1 Schutz von Geräten	6	Problemlösen
	4.2 Schutz von personenbezogenen Daten und der Privatsphäre	7	Problemlösen
	4.3 Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden	8	Problemlösen
	4.4 Schutz der Umwelt	1	Problemlösen
5 Problem lösen	5.1 Lösung technischer Probleme	2	Problemlösen
	5.2 Ermittlung von Bedürfnissen und technischen Rückmeldungen	3	Problemlösen
	5.3 Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien	4	Problemlösen
	5.4 Identifizierung digitaler Kompetenzlücken	5	Problemlösen



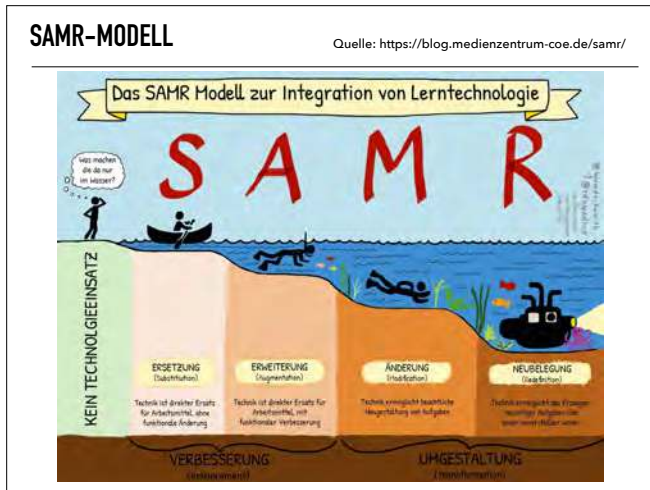
8

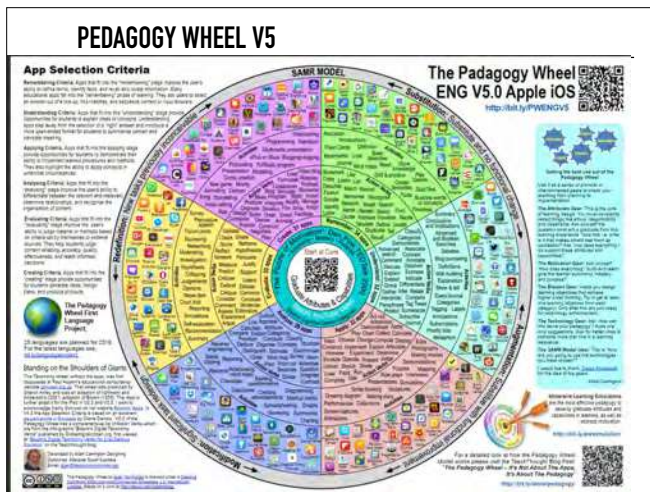


MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1. MEDIEN (UND MEDIENUNTERWEISE)	2. INFORMATIONEN UND KOMMUNIKATION	3. KOMMUNIKATION UND KÖRPERLICHSCHWACHSINNE	4. PRODUZIEREN UND MEDIENKREIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. MEDIENKREIEREN UND MEDIENKONSUMIEREN
<p>1.1 Medienkompetenz (Standard)</p> <p>Medienkompetenz ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>2.1 Informationskompetenz</p> <p>Informationskompetenz ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>3.1 Kommunikations- und Körperlichschwachsinn</p> <p>Kommunikations- und Körperlichschwachsinn ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>4.1 Medienproduktion und -regulierung</p> <p>Medienproduktion ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>5.1 Medienanalyse</p> <p>Medienanalyse ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>6.1 Medienkonsumierung</p> <p>Medienkonsumierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Die Fähigkeiten, digitale Werkzeuge und deren Funktionen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>2.2 Medienkompetenz</p> <p>Medienkompetenz ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>3.2 Kommunikations- und Körperlichschwachsinn</p> <p>Kommunikations- und Körperlichschwachsinn ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>4.2 Medienregulierung</p> <p>Medienregulierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>5.2 Medienbewertung</p> <p>Medienbewertung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>6.2 Medienkonsumierung</p> <p>Medienkonsumierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>
<p>1.3 Medienethik</p> <p>Informations- und Datenethik ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>2.3 Informationskompetenz</p> <p>Informationskompetenz ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>3.3 Kommunikations- und Körperlichschwachsinn</p> <p>Kommunikations- und Körperlichschwachsinn ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>4.3 Medienproduktion</p> <p>Medienproduktion ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>5.3 Medienbewertung</p> <p>Medienbewertung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>6.3 Medienkonsumierung</p> <p>Medienkonsumierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>
<p>1.4 Datenschutz und Informationsrecht</p> <p>Das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>2.4 Informationskompetenz</p> <p>Informationskompetenz ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>3.4 Kommunikations- und Körperlichschwachsinn</p> <p>Kommunikations- und Körperlichschwachsinn ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Informationen zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>4.4 Medienregulierung</p> <p>Medienregulierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>5.4 Medienbewertung</p> <p>Medienbewertung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>	<p>6.4 Medienkonsumierung</p> <p>Medienkonsumierung ist das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellung, um Medien zu identifizieren, zu verstehen, zu bewerten und zu nutzen, um die eigenen Interessen zu verfolgen und die der Gesellschaft zu dienen.</p>

WIE KÖNNEN SIE – IDEALERWEISE! – DIES IN IHRER SCHULE UMSETZEN?
BITTE ÜBERLEGEN SIE UND MACHEN SIE MÖGLICHST KONKRETE VORSCHLÄGE!





TOOL / PLATTFORM: BEISPIELE

DATENSCHUTZ!

21



INTERNET-VERBINDUNG

22

- ▶ evtl. stark schwankend
- ▶ je höher, desto besser ;-)
- ▶ z.B. fast.com



IMPULSPAPIER SCHULMINISTERIUM NRW

23



- ▶ So viel Empathie und Beziehungsarbeit wie möglich, so viele Tools und Apps wie nötig.
- ▶ So viel Vertrauen und Freiheit wie möglich, so viel Kontrolle und Struktur wie nötig
- ▶ So viel einfache Technik wie möglich, so viel neue Technik wie nötig
- ▶ So viel asynchrone Kommunikation wie möglich, so viel synchrone wie nötig.
- ▶ So viel offene Projektarbeit wie möglich, so viele kleinschrittige Übungen wie nötig
- ▶ So viel Peer-Feedback wie möglich, so viel Feedback von Lehrenden wie nötig

Quelle: Axel Kommer, Philippe Wamfler, Wanda Klee: DISTANZLERNEN. Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer und Seminarausbilderinnen und Seminarausbilder. https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Recht/Schulgesundheitsrecht/Infektionsschutz/300_Coronavirus/Fachliche_Unterstützungsangebote.pdf

Foto: Sincerely Media auf unplash

24

HANDREICHUNG DES MSB

Handreichungen Präsenz- und Distanzunterricht

Handreichung zur Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht

- Ausarbeitung vom 6. August 2020
- Handreichung zur methodischen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht für allgemeinbildende Schulen
- Handreichung zur abgrenzungsgerechten Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen

Handreichungen Präsenz- und Distanzunterricht

Letzte Schulen und Kommunen. Schüler können dort einbezogen werden und sich über den schulischen Teil informieren. Bei Bedarf werden Beratungsgespräche angeboten.

Die Handreichung für alle allgemeinbildenden Schulen enthält von der Verknüpfung zwischen Präsenz- und Distanzunterricht. Handreichung zur methodischen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen. Die Handreichung zur methodischen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen enthält von der Verknüpfung zwischen Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen. Die Handreichung zur methodischen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen enthält von der Verknüpfung zwischen Präsenz- und Distanzunterricht an Berufsschulen.



https://xn--broschren-v9a.nrw/fileadmin/Handreichung_zur_Lernfoerderlichen_Verknuepfung/pdf/Handreichung-Distanzunterricht.pdf

UNTERRICHT DIGITAL (EVTL. BLENDED!)

**KOLLABORATION
ERMÖGLICHEN!**

**DIGITALE INHALTE /
LERNRESSOURCEN ERSTELLEN**

**(EIGENE) VIDEOS
ERSTELLEN UND NUTZEN**

**INTERAKTIVE, MULTIMEDIALE
AUFGABEN ERSTELLEN**

FEEDBACK & BERATUNG



<https://www.edkimo.org/916e-und-schule-download/Unterrichtsmaterial/Edkimo%20Evidenzen-im-Unterricht.pdf>



27

ABLAUF - GROB -



TECHNIK-CHECK (EVTL. AM VORTAG?)

BEGRÜßUNG / ANWESENHEITSKONTROLLE

(ALLE) WORTMELDUNGEN

ZEITPLAN / ORGANISATION

INHALTE (Bei Schülern: Bewegung? Mini-Pausen?)

PAUSE(!)

INHALTE

FEEDBACK

Fotos (von oben) Blaz Erzetic,
Cytonn, Kristina Paparo, Alvaro
Reyes, Dane Deaner, Ashley Kirk,
Volkan Olmez auf unsplash

28

LERNEN AUF DISTANZ (?)

29



SYNCHRONES E-LEARNING,

„BLENDED LEARNING“
= KOMBINATION

Photo by Mimi Thian on Unsplash



ASYNCHRONES E-LEARNING,

Photo by fran innocenti on Unsplash

ONLINE-UNTERRICHT

30

Photo by Mimi Thian on Unsplash
Photo by fran innocenti on Unsplash



SYNCHRON



ASYNCHRON



„BLENDED LEARNING“
= KOMBINATION

VORTEILE

- * Fragen werden sofort beantwortet
- * Aktiver Austausch / Diskussionen möglich
- * Komplexität skalierbar
- * Inhalt anpassbar
- * (Schutzraum)

- * Lerner bestimmt das Tempo
- * Inhalte können beliebig wiederholt werden
- * Zeitunabhängig

- * (Verbindet die Vorteile beider Systeme, auch die Nachteile)

NACHTEILE

- * Stärker Lehrerzentriert
- * Technik muss funktionieren
- * Zeitabhängig
- * Privatsphäre berührt

- * Evtl. höherer Aufwand in der Vorbereitung
- * Lerner ist auf sich alleine gestellt

Breakout-Räume erstellen



Gruppenarbeit
organisieren

31

Anzahl der Räume, max. 8

Teilnehmerinnen / Teilnehmer können selbst wählen

Alle Teilnehmerinnen / Teilnehmer der Haupt- Videokonferenz

Die Mitglieder können zufällig oder geplant verteilt werden

„ZOOM FATIGUE“

32

- ▶ Schon eine Beschreibung: „Zoom Fatigue“
- ▶ (Gian-Piero Petrieri)
- ▶ Dissonanz Verbundenheit - tatsächlich nicht Verbunden- Sein
- ▶ extrem fokussiert, aber zum stillen Zuhören verdammt
- ▶ Großer Teil der Körpersprache fehlt
- ▶ der Ton (Frequenzen etc.) ist anders
- ▶ Rollenverteilung ist anders
- ▶ unter ständiger Beobachtung als Moderator:in
- ▶ alles passiert in dieser (Bildschirm-) Box
- ▶ Moderator:in wird gespiegelt (Langeweile oder Spannung)

TIPPS

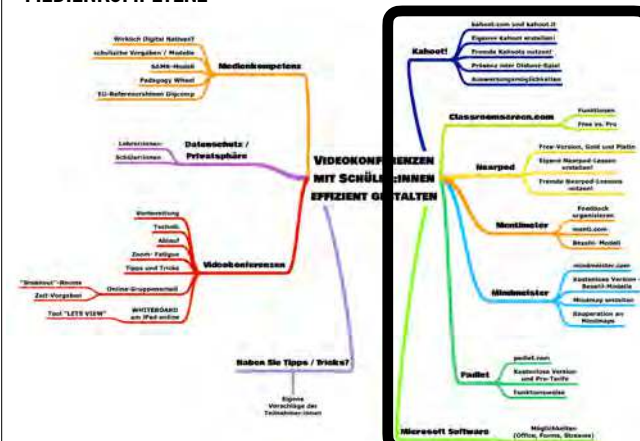
- ▶ Anfangs-Runde
- ▶ Interaktion
- ▶ Dauer (!), max. 90 min. mit Pause
- ▶ Übungen, Lockerungen (Brain-Gym)
- ▶ Licht
- ▶ Kamera-Position (Entfernung, Winkel)
- ▶ „Goldener Schritt“

AN
DEN OHREN
ZIEHEN!

DENK-
MÜTZE

33

MEDIENKOMPETENZ



34

LERNQUIZ MIT KAHOOT!

Kritik: „Skinner-Apps“

37

37



- ▶ Kahoot erfordert eine Registrierung unter kahoot.com. (Preise s.li.)
- ▶ Man kann eigene Quiz erstellen oder fremde (öffentliche) nutzen.
- ▶ Man startet das Kahoot auf dem Lehrer-Gerät, das das Bild den Teilnehmern (per Beamer) zeigt.
- ▶ Die Teilnehmer benötigen die Kahoot-App. Die Game-PIN wird per Beamer angezeigt und muss von den Teilnehmern auf den eigenen Geräten (iPads oder auch private Smartphones) eingegeben werden.
- ▶ Jeder Teilnehmer hat danach ein Steuerungsgerät zur Teilnahme an dem Quiz.

ARBEITSAUFRAG

1. ERSTELLEN SIE EIN LERNQUIZ MIT KAHOOT!
2. FÜHREN SIE IHR QUIZ MIT DEN ANDEREN TEILNEHMERN DURCH!

CLASSROOMSCREEN ALS UNIVERSALWERKZEUG

38

38



- ▶ Classroomscreen ist keine App, sondern eine kostenlose Website.
- ▶ Sie ermöglicht zahlreiche nützliche Funktionen für den Unterricht.

ARBEITSAUFRAG

1. BITTE ÖFFNEN SIE DIE WEBSEITE CLASSROOMSCREEN.COM
2. PROBIEREN SIE ALLE MÖGLICHKEITEN DER SEITE AUS!

