

# BEILAGE PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE Digitales Lernen

## Wie das Lernen mit Medien heute und in Zukunft aussehen kann.

**Montagsmorgen, 07.30 Uhr.** Viele Kinder auf dem Weg zur Schule. Doch etwas fehlt: der Schulranzen. Denn in der Schule warten Laptops. Auf diesen ist alles, was man zum Lernen braucht: Schulbücher, individueller Stundenplan, Lernvideos und -spiele, Tutorials und vieles mehr.

So oder ähnlich könnte das Lernen der Zukunft aussehen. Sicher ist, dass die Digitalisierung die Schule und den Unterricht verändern wird. Aber nicht derart, dass Lernen ausschließlich digital vor Geräten stattfindet. Oder, dass durch die Geräte das Lernen per se leichter wird. Aber: Digitale Medien können Lernen differenzierter und lebendiger machen.

### Info

Die ICILS-Studie 2018 ergab, dass ein Drittel der deutschen 8-Klässler nur über rudimentäre computer- und informationsbezogene Kompetenzen verfügt.  
(Quelle: Vergleichsstudie ICILS 2018)

33,4%

### Lebenswelt versus Schulwelt

Gute Bedingungen für das digitale Lernen scheitern zumeist an der nicht vorhandenen oder schlechten Ausstattung. Der DigitalPakt Schule will hier Verbesserung schaffen. Auch eigene digitale Endgeräte werden in Deutschland laut ICLIS Studie 2018 nur von 15 % der befragten Schülerinnen und Schüler zum Lernen in der Schule verwendet. Obwohl die Mehrheit der jungen Menschen vor allem das Handy ständig bei sich hat und es zu Hause oder unterwegs zur Kommunikation, zum Lernen und Spielen nutzt.

### Potenziale nutzen, Lösungen finden

Vielmehr bestimmt das Handyverbot den Alltag in der Schule. Richtig ist, das Für und Wider abzuwägen und vor allem miteinander zu diskutieren. Doch diese Diskussionen sollten eins nicht überlagern: Dass Kinder und Jugendliche prinzipiell lernen sollten mit und über digitale Medien zu lernen. Lernen heißt aber nicht, nur Informationen im Netz zu suchen, sondern sie auch kritisch zu hinterfragen und einzusetzen. Wichtig ist auch zu wissen, wie wertvoll persönliche Daten sind und welche man bei der Nutzung von Lern-Apps oder -plattformen preisgeben sollte. Die Lösung sollte darin liegen, diese Themen in den eigenen Unterricht und in die eigene Didaktik aufzunehmen.



SCROLLER und die Initiative Teachtoday wurden in diesem Jahr mit der Comenius EduMedia Medaille 2020 als Anerkennung für herausragende digitale Bildungsmedien ausgezeichnet.

## Nicht ohne den Laptop!



Im Netz recherchieren, Lernvideos schauen, eine Präsentation erstellen: immer öfter werden digitale Medien als Unterstützung und in Kombination mit analogen Medien für das Lernen herangezogen. Wichtig für diese Lernform ist, dass die Schülerinnen und Schüler sicher mit den Medien umgehen können und lernen, eigenverantwortlich zu entscheiden, wann das Einbeziehen der digitalen Medien für das Lernen sinnvoll ist, wie der Beitrag „Nicht ohne den Laptop!“ (SCROLLER, Ausgabe 09, Neuauflage, September 2020, S. 6/7) zeigt.

### Methodentipp



**Plakat:** Das Plakat ist für Kinder im Alter von 9-11 Jahren eine gern verwendete Form der Ergebnissicherung. Es bietet viel Raum für kreative Darstellungen, um erarbeitete Inhalte visuell zusammenzufassen und zu präsentieren. Die Methode wird eingesetzt, um bestimmte Zusammenhänge oder gesammelte Fakten im Rahmen einer Gruppenarbeit festzuhalten und logisch aufzubereiten.

**Aufgabe:** Erarbeiten Sie mit den Kindern gemeinsam die Fragestellung, ob und wie ihre Schule digitaler werden soll. Nutzen Sie dazu den Text „Nicht ohne den Laptop!“ (SCROLLER, Ausgabe 09, Neuauflage, September 2020, S. 6/7) und lesen Sie diesen gemeinsam mit den Kindern durch. Danach erarbeiten die Kinder in Kleingruppen ein Plakat (digital/analog) zu der Fragestellung „Wie stellt ihr euch eure digitale Schule vor?“ Gemeinsam skizzieren sie, wie ihre Schule wäre, wenn sie digital wäre und halten diese visuell und textlich in Form des Plakats fest. Die Ergebnisse werden im Anschluss gemeinsam besprochen sowie die Vor- und Nachteile diskutiert.

### Tipp

Fächerübergreifend kann diese Aufgabe im Fach Deutsch zum Thema „Richtig argumentieren“ oder im Fach Kunst als Kreativaufgabe gestellt werden. Sie eignet sich auch, um im Rahmen einer Projektstunde als Befragung an der gesamten Schule durchgeführt zu werden.

## Klein, kompakt, klug!



Taschenrechner, Lexikon, Lineal: Noch vor ein paar Jahren trug man diese Gegenstände jeweils einzeln mit sich herum. Inzwischen sind sie in einem digitalen Gerät vereint. Hinzu kommen viele weitere Funktionen, die das Handy zu einer praktischen Lernbegleitung machen können.

Ein Begleiter, der auch im Schulalltag eine nützliche Rolle spielen kann. Voraussetzung ist, dass diese verschiedenen Funktionen bekannt sind und das Smartphone als Arbeitsgerät und Lernbegleiter wahrgenommen wird.

### Methodentipp



**ABC-Methode:** Die Methode eignet sich für den Einstieg in ein neues Thema, um den Wissensstand der Kinder zu prüfen bzw. bereits vorhandenes Wissen zu aktivieren. Ausgehend von Buchstaben im Alphabet, werden die Kinder zu Gedanken und Ideen angeregt und erweitern ihren Wortschatz.

**Aufgabe:** Bitten Sie die Kinder in Partnerarbeit Begriffe aufzuschreiben, was sie alles in ihrer Schultasche haben und im Unterricht benötigen. Dazu gehen sie gedanklich die Buchstaben des Alphabets durch und notieren ihre Ideen. Tragen Sie die Ergebnisse z. B. an einer Pinnwand zusammen und clustern Sie in den Kategorien „planen“, „gestalten“, „messen“ und „suchen“. Schreiben Sie dann den Begriff „Digitale Schultasche“ an die Tafel und fragen Sie, welche Aufgaben und/oder Funktionen der genannten Schulsachen auch mit dem Handy durchgeführt werden können und heften oder schreiben Sie dies unter die digitale Schultasche. Nutzen Sie als Ergänzung die Infografik (SCROLLER 09, Ausgabe 09, Neuauflage, September 2020, S. 12/13).

### Tipp

Nutzen Sie die Kategorisierung, um die von den Kindern genutzten Apps und Dienste im Unterricht einzubinden (zum Beispiel Suchmaschinen). Sprechen Sie darüber, worauf aus ihrer Sicht zu achten ist: Welche Suchmaschinen sind für Kinder geeignet? Wie überprüfe ich die Vertrauenswürdigkeit von Quellen?

## #selbermachen



Lernvideos und -apps werden immer beliebter, wenn es um das Aneignen oder Wiederholen von Lernstoff geht. Nicht ohne Grund! Denn Mathe-Formeln begreifen, den Wechsel von Ebbe und Flut verstehen oder geschichtliche Zusammenhänge einordnen ist nicht immer einfach. Lernvideos können hier unterstützend helfen. Durch die Einbindung von Bild und Ton werden vor allem audiovisuelle Lerntypen angesprochen. Verschiedene Themen werden anschaulich dargestellt, komplizierte Zusammenhänge Schritt für Schritt erklärt. Und ein großer Pluspunkt: Man kann sie so oft ansehen, wie man möchte.

### Methodentipp



**Legefilmtechnik:** Die Methode der Legefilmtechnik nutzt das kreative und technische Potenzial von Kindern. Zugleich bietet die Technik eine Möglichkeit, neues Wissen zu vertiefen, indem sie das Thema mit eigenen Worten oder Geschichten reflektieren und filmisch aufbereiten. Über die Aufgabe, selbst einen Legefilm zu produzieren, werden die Kinder in die Lage versetzt, auszuprobieren, wie ein Thema mithilfe der Legefilmtechnik einfach und verständlich für andere aufbereitet werden kann.

**Aufgabe:** Als Einstimmung lesen die Kinder in verteilten Rollen den Text „Umgedrehter Klassenraum“ (SCROLLER, Ausgabe 09, Neuauflage, September 2020, S. 6/7 Infokasten mit QR-Code) vor. Befragen Sie die Kinder, ob sie Lernvideos nutzen, um Schulstoff zu lernen bzw. zu wiederholen. Mithilfe der DIY-Videoanleitung (SCROLLER, Ausgabe 09, Neuauflage, September 2020, S. 20/21) produzieren die Kinder anschließend selbst ein Lernvideo. Bilden Sie dazu mehrere Gruppen. In einem Brainstorming legt jede Gruppe das Thema, den Ablauf (Storyboard) und das Ziel des Films fest. Im Anschluss werden die Materialien gebastelt und der Sprechertext erarbeitet. Danach setzen die Kinder den Film um. Zum Projektende werden alle Filme gezeigt. In der Gruppe wird diskutiert, wie und ob das Thema anschaulich bzw. verständlich umgesetzt wurde.

### Tipp

Je nach Jahrgangsstufe erfordert die Produktion eines Legevideos mehr oder weniger Zeit. Deshalb eignet sich diese Methode auch gut für eine Projektarbeit.

## Fachbegriffe kurz erklärt



**Digitale Kompetenzen** | Die Digitale Kompetenz gehört zu den Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen. Im Rahmen der ICILS-Studie wurden dazu die drei Kompetenzfelder informations- und computerbezogene Kompetenzen, Nutzung der digitalen Medien durch die Lehrkräfte und die Ausstattung der Schulen sowie Kompetenzen im Bereich „Computational Thinking“ untersucht.

Quelle: <https://www.iea.nl/news-events/news/icils-2018-results>

**Computational Thinking** | Das sogenannte Informatische Denken wird als grundlegende analytische Fähigkeit betrachtet, die Kindern neben Lesen, Schreiben und Rechnen vermittelt werden sollte. Sie hilft, Probleme zu analysieren, Wege zu finden, diese zu lösen und die Lösungsstrategie so zu formulieren, dass sie von einem Menschen oder einem Computer durchgeführt werden kann.

**Umgedrehter Klassenraum (Flipped Classroom)** | Unterrichtsform, bei der sich die Lernenden ein neues Thema über E-Learning (Online-Plattform, Lernvideo etc.) aneignen und den Unterricht für praktische Übungen, Problemlösungen und Fragen nutzen.



## Die Initiative

Teachtoday ist eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung. Sie unterstützt Kinder und Jugendliche, Eltern und Großeltern sowie pädagogische Fachkräfte mit praxis- und alltagsnahen Tipps und Materialien. Die Angebote von Teachtoday setzen bei konkreten Alltagssituationen an. Eltern und pädagogische Fachkräfte können sie sofort gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen umsetzen.

[www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

## Das Projektbüro

Bei der Umsetzung der Angebote und Formate der Initiative wird die Deutsche Telekom vom Projektbüro Teachtoday bei Helliwood media & education unterstützt. Das Team des Projektbüros besteht aus erfahrenen Medienpädagogen und -wissenschaftlern, Designern, Redakteuren sowie Informatikern und ist Ihr Ansprechpartner für Fragen und Anliegen zur Initiative.

**Kontakt zum Projektbüro:**

[kontakt@teachtoday.de](mailto:kontakt@teachtoday.de)

## Bestellung

**„SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder“ ist voller spannender Geschichten rund um die Mediennutzung. Sie können SCROLLER als Einzelheft oder als Klassensatz kostenfrei online bestellen:**

[www.teachtoday.de/bestellung](http://www.teachtoday.de/bestellung)

**Oder Sie schreiben an [kontakt@scroller.de](mailto:kontakt@scroller.de) und teilen die Versandadresse sowie die Anzahl der gewünschten Exemplare mit.**



### Impressum:

SCROLLER – Das Medienmagazin für Kinder erscheint im Rahmen von Teachtoday, einer Initiative der Deutschen Telekom [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

Herausgeber: Deutsche Telekom AG  
Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn

Verantwortlich: Barbara Costanzo,  
Vice President Group Social Engagement, GSE  
Deutsche Telekom AG

Konzeption und Umsetzung:  
Helliwood media & education  
Marchlewskistr. 27, 10243 Berlin, [www.helliwood.de](http://www.helliwood.de)

Redaktion: Natascha Riebel, Steffi Weinert, Anja Monz

Grafik und Satz: Christiane Herold, Anja Monz

Bildnachweis: [glyphicons.com](http://glyphicons.com) und  
Helliwood media & education, Berlin, 2020

Druck: vierC print+mediafabrik GmbH & Co. KG, Berlin

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers ausgeschlossen ist.

[www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de)

