

Projektidee: „Digital die Welt entdecken“

Kompetenzen: Schöpferische Fähigkeit/ Lernbereitschaft

Altersgruppe: ab 12 Jahren

Projektdauer: 180 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/digitalewelt

Projektziele

Ziel ist es, mit den Jugendlichen zu erarbeiten, wie sich der Freizeit- und Lernalltag durch digitale Medien verändert hat. Damit einher sollen Überlegungen gehen, welche digitalen Medien sowohl für das Spielen als auch Lernen genutzt werden und wie digitale Geräte das Erleben und Erlernen neuer Dinge sinnvoll unterstützen können.

Die Kinder und Jugendlichen

- reflektieren, welche digitalen Geräte sie nutzen und damit auch lernen.
- überlegen, wie Lernen mit digitalen Geräten zukünftig erfolgen kann, welche Vor- und Nachteile es haben kann.
- erfassen, welche Medien sie zum Spielen und zum Lernen nutzen

**Fach- und
Methodenkompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- basteln gemeinsam eine VR-Brille.
- transferieren vom Beispiel der VR-Technik, wie digitale Medien für den Lernprozess eingebunden werden können.
- wenden die gewonnenen Erkenntnisse für andere digitale Medien, die sie im Alltag nutzen, an.

**Aktivitäts- und
Handlungskompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- erarbeiten in Gruppenarbeit eine Übersicht, welche Geräte sie zum Spielen und Lernen benutzen.
- tauschen sich über individuelle Spiel- und Lernbeispiele mit digitalen Geräten aus
- diskutieren Vor- und Nachteile des zukünftigen Lernens mit digitalen Geräten.

**Sozial-kommunikative
Kompetenz**



Die Kinder und Jugendlichen

- reflektieren ihre individuelle Nutzung digitaler Geräte zum Spielen und Lernen.
- dokumentieren und bewerten die Ergebnisse der Gruppenarbeit
- ziehen Rückschlüsse für ihren eigenen Lernprozess.

Personale Kompetenz

Einleitung

Mithilfe von VR-Brillen die ägyptische Geschichte in virtueller Umgebung entdecken? Sprachen lernen - egal wo man sich gerade befindet? Das Lernen mit digitalen Medien kann Wissen anders erfahrbar machen. In der Projektidee diskutieren Jugendliche, ob und wie digitale Geräte als Werkzeuge sinnvoll für den Lernprozess eingesetzt werden können. Mithilfe einer exemplarischen Anwendung erarbeiten die Jugendlichen, welche Vor- und Nachteile digitale Geräte für das Lernen besitzen. Gleichzeitig reflektieren sie, wie man spielerisch lernen, aber auch lernend spielen kann.

Projektverlauf

Für einen praktischen Einstieg in die Thematik basteln die Jugendlichen zu Beginn gruppenweise (je nach Klassestärke) eine VR-Brille. Gleichzeitig tragen sie mithilfe von Impulsfragen zusammen, welche digitalen Geräte sie regelmäßig zum Spielen oder zum Lernen nutzen. In einer zweiten Phase probieren die Jugendlichen die VR-Brille mit einer App aus und diskutieren anhand dessen, wie Wissen und Lerninhalte mithilfe von digitalen Medien vermittelt werden kann.

Phasenbeschreibung | Sozialform

Phase 1 | Gruppenarbeit

Teilen Sie die Klasse in mehrere Gruppen ein. Mithilfe der Bastelvorlage für die VR-Brille (s. weiterführende Informationen) bastelt ein Teil jeder Gruppe die VR-Brille. Der andere Teil diskutiert folgende Impulsfragen und hält die Antworten schriftlich fest:

VR-Brille, Arbeitsblatt

- Welche digitalen Geräte verwendest du regelmäßig?
- Welche stehen/nutzt du davon auch im Kinderzimmer?
- Was machst du mit den digitalen Geräten?
- Welche Geräte nutzt du auch als Lernwerkzeug?
- Wie lernst du mit digitalen Geräten?

Phase 2 | Gruppenarbeit

Die Jugendlichen werten zunächst die Antworten zu den Impulsfragen gemeinsam in der Klasse aus und halten die Ergebnisse an der Tafel fest. Im Anschluss installieren die Jugendlichen die Google Expeditionen App auf einem Handy und laden beispielsweise die VR-App zu Ägypten oder zur Reise in das Gehirn herunter (s. weiterführende Informationen). Abwechselnd schauen sie durch die VR-Brille und beobachten wie mittels

Tafelbild



dieser Technik Inhalte und Informationen vermittelt und anschaulich dargestellt werden. Ihre Eindrücke halten sie auf einem Arbeitsblatt fest.

Phase 3 | Gruppenarbeit

Die in Gruppen erarbeiteten Beobachtungen werden nun gemeinsam in der Klasse besprochen und ausgewertet. Die Ergebnisse können als Übersicht an der Tafel festgehalten werden. Unterschiedliche Meinungen oder starke Abweichungen von Gruppe zu Gruppe können diskutiert werden.

Tafelbild

Phase 4 | Gruppenarbeit, Plenum

Nach der exemplarischen Anwendung der VR-Technik diskutieren die Jugendlichen zunächst wieder gruppenweise mithilfe folgender Impulsfragen, wie sie den generellen Einsatz von digitalen Geräte als Lernwerkzeuge einschätzen.

Arbeitsblatt, Tafelbild

- Glaubst du, dass digitale Geräte sinnvoll zum Lernen eingesetzt werden können?
- Wie stellst du dir dies vor?
- Wird das Lernen durch die digitalen Geräte immer stärker zu Hause stattfinden?
- Kannst du dir vorstellen, dass die digitale Technik dabei hilft, Lerninhalte schneller und einfacher zu erfassen?
- Welche Voraussetzungen braucht es dafür?
- Können auch digitale Spiele zum Lernen beitragen?
- Glaubst du, dass die digitalen Geräte als Lernwerkzeuge die Schule als Lernort in der Zukunft verdrängen werden?

Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden im Anschluss gemeinsam diskutiert.

Projektfazit

Das Projekt kann auch mithilfe anderer digitaler Geräte durchgeführt und variabel auf verschiedene Fächer angewandt werden.

Weiterführende Informationen

Download Bastelvorlage VR-Brille:

https://www.scroller.de/Gut_gemacht/Selbst_Gemacht/mediabase/pdf/VR_Brille_Vorlage_zum_Ausdruck_en_4531.pdf

Google Expedition App Tipps: https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/?modal_active=none



