

Fakultät Informatik // Institut für Software- und Multimediatechnik //
Professur für Didaktik der Informatik

Lehren und Lernen in der digitalen Welt

Präsenztermin III

3 und 4 DS, Online-Termin

Gliederung

1. Rückblick auf die Selbstlernphase Praxis I
 1. Lernen von, in und mit Medien
 2. Flippedclassroom und Reformpädagogik
 3. Szenarien für LearningApps.org
 4. Chance zur Vorstellung der eigenen LearningApp
 5. ZLSB Medienworkshop (Tools kennenlernen und ausprobieren)
2. Vorstellung eines Unterrichtsverlaufsplanes (Medien Einsatz)
 1. Lernzyklus
 2. PADUA-Modell
 3. Inhalte des medien-gestützten Unterrichtsplans
 4. Ausarbeiten

Motivation

Situation „Heute“

- Studie ICILS 2013 macht Deutschlands Rückstand in der „Häufigkeit der Computernutzung durch Lehrpersonen im Unterricht im internationalen Vergleich“ sichtbar (Eickelmann et al. 2014, S. 204)
- Eine Problemlage in der Lehrerbildung: „Schwerpunktsetzungen im Bereich Lehren mit Medien“ → weitere in diesem Zusammenhang relevante Themen werden weniger behandelt (Schiefner-Rohs 2017, etwa ab 5:03)



Vgl. Igel 2018, ab ca. 01:55-02:53, allerdings bezogen auf SuS
Vgl. Dräger & Müller-Eiselt 2015, S. 65, 163

Serious Games

Keine primäre Unterhaltung

Konkrete Anwendung

- **Schule:**

Kooperative, Projektbasiert ,Modernisiert

Erfolg: Motivation, Wettbewerb, Spaß

Ziel: Lernziel pädagogischer Rahmen

- **Beispiele:**

Pathout: autobiographische Elemente (Syrer Fluch ca. 30 Minuten)

Themen: Rassismus Migration, Krieg, Politik

Never Alone Ureinwohner Alaskas

Mit Erklär Videos zu geographischen und geschichtlichen Aspekte

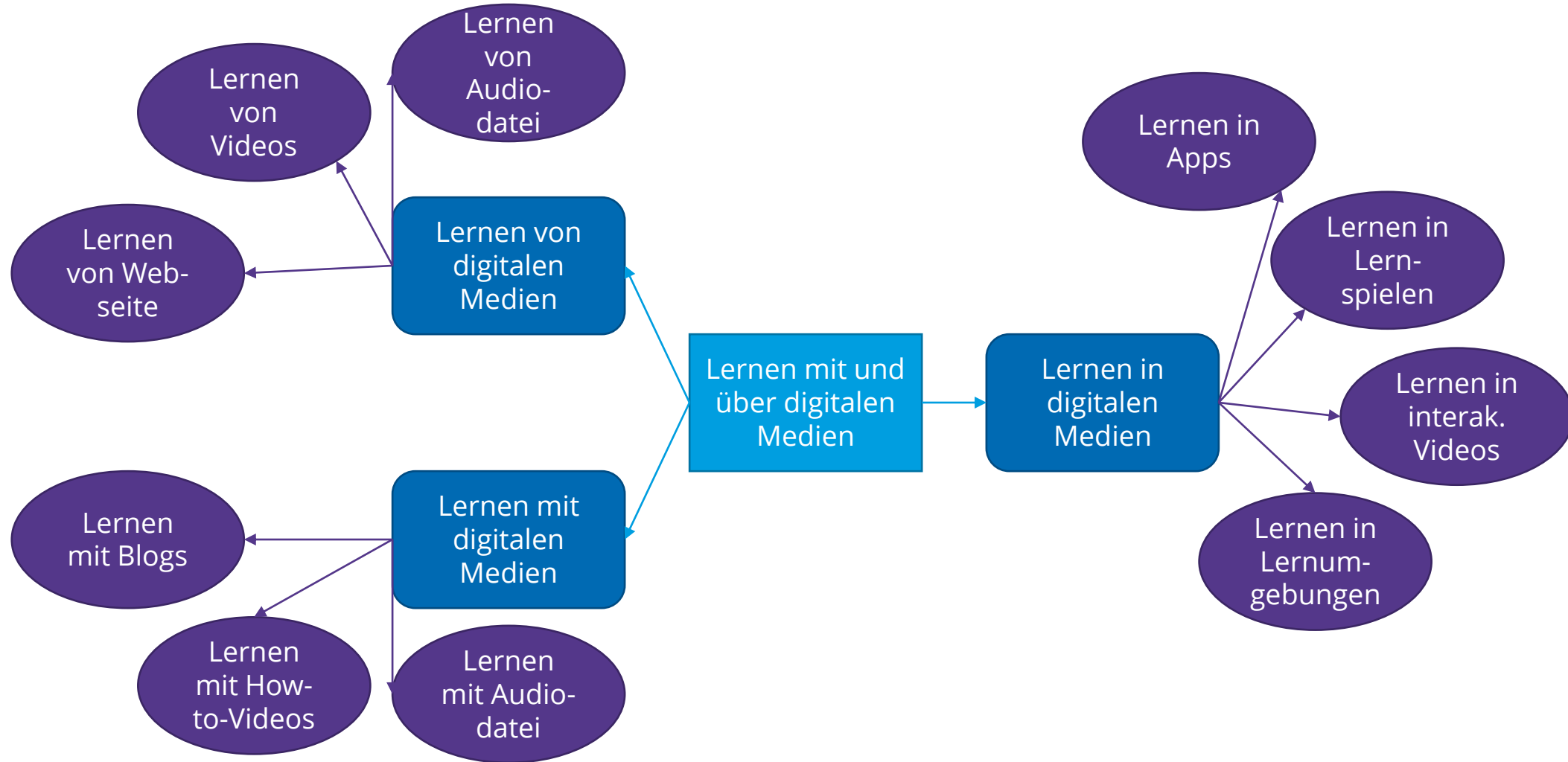


Gaming Women , von cottonbro studio,, CC0,
<https://creativecommons.org>,
<https://www.pexels.com/photo/woman-wearing-vr-goggles-4009626/>

Diskussion

Nehmen Sie kurz für oder gegen die Aufarbeitung von Lerninhalten in Spielen Stellung.

Lernen von, in und mit digitalen Medien



Lernen von, in und mit digitalen Medien



Lernen von, in und mit digitalen Medien



Modell zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht in Anlehnung an Puentedura

Lernen mit digitalen Medien

Redefinition

Digitales Medium ermöglicht eine vollständige Umgestaltung des Lernprozesses (z.B. Erzeugung eines Erklärvideos durch Lernende ermöglicht eigenständig Informationen zu erarbeiten statt vorgefertigte Informationen zu übernehmen)

Modifikation

Digitales Medium gestaltet den Lernprozess signifikant um (z.B. Lernapp ermöglicht Lernenden jeweils nach ihrem Vorwissensstand individuelle Aufgaben zu bearbeiten statt gleiche Aufgaben für alle Lernenden)

Lernen in digitalen Medien

Erweiterung

Digitales Medium dient als Ersatz für ein altes Mediums, hat aber eine bessere Funktionalität im Sinne des Lernens (z.B. Video zeigt Prozesse eines Themas statt statische Informationen in einem Tafelbild)

Lernen von digitalen Medien

Substitution

Digitales Medium dient als Ersatz für ein altes Mediums, bewirkt keine funktionale Verbesserung (z.B. digitales Bild statt Tafelbild)

Modell zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht in Anlehnung an Puentedura

Lernen mit digitalen Medien

Redefinition

Digitales Medium ermöglicht eine vollständige Umgestaltung des Lernprozesses (z.B. Erzeugung eines Erklärvideos durch Lernende ermöglicht eigenständig Informationen zu erarbeiten statt vorgefertigte Informationen zu übernehmen)

Modifikation

Digitales Medium gestaltet den Lernprozess signifikant um (z.B. Lernapp ermöglicht Lernenden jeweils nach ihrem Vorwissensstand individuelle Aufgaben zu bearbeiten statt gleiche Aufgaben für alle Lernenden)

Erweiterung

Digitales Medium dient als Ersatz für ein altes Mediums, hat aber eine bessere Funktionalität im Sinne des Lernens (z.B. Video zeigt Prozesse eines Themas statt statische Informationen in einem Tafelbild)

Lernen von digitalen Medien

Substitution

Digitales Medium dient als Ersatz für ein altes Mediums, bewirkt keine funktionale Verbesserung (z.B. digitales Bild statt Tafelbild)

Lernen in digitalen Medien am Beispiel von Learningapps

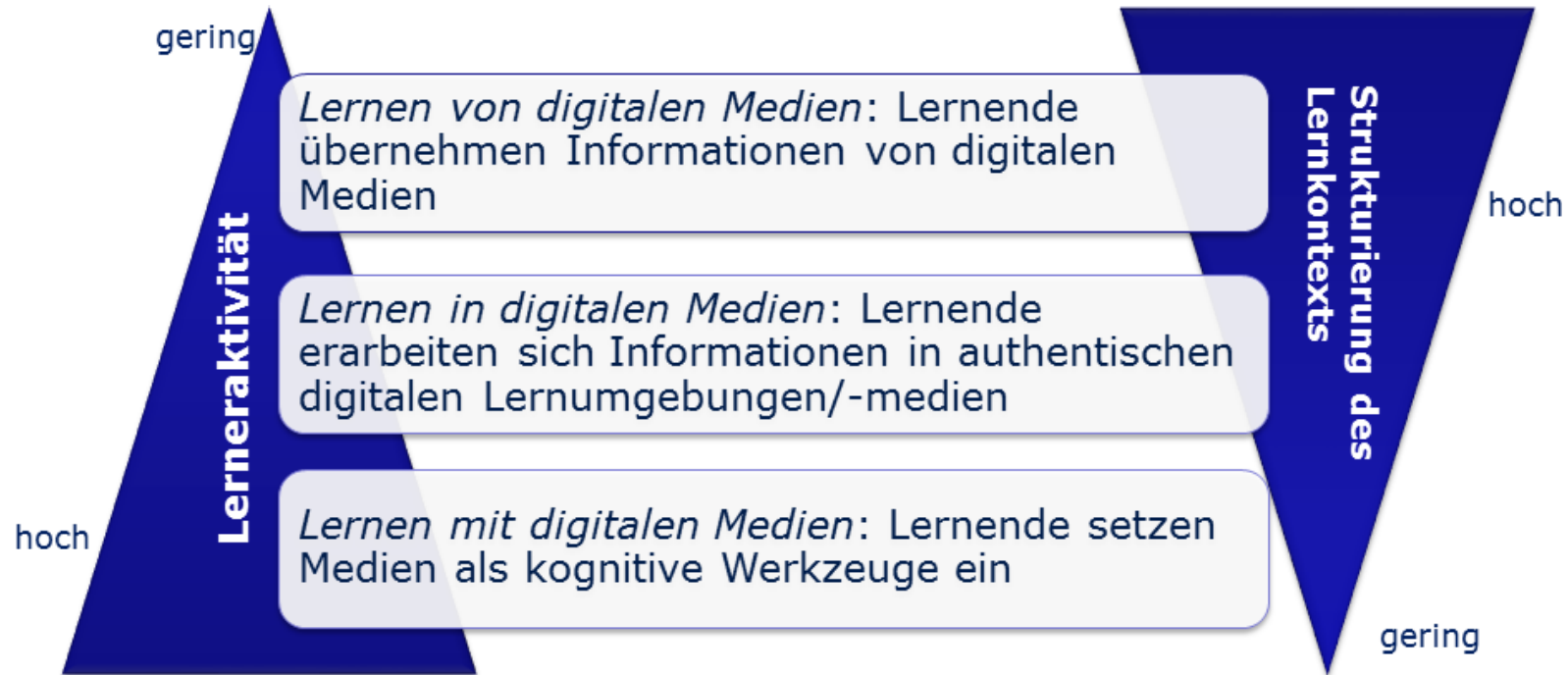
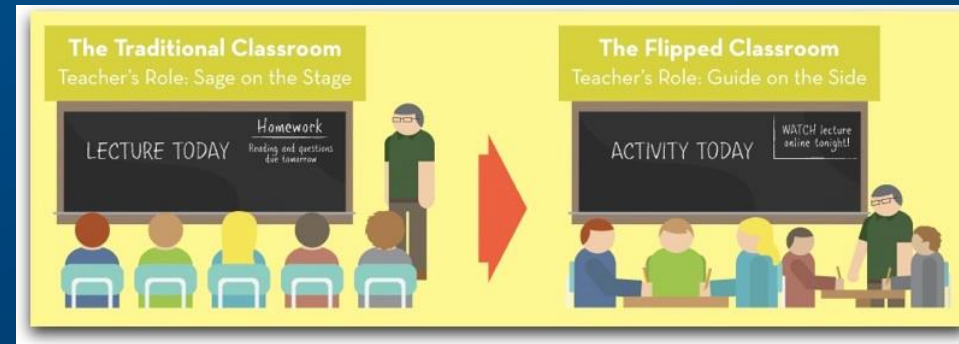


Abb. 1: Modell zum Lernen von, in und mit digitalen Medien in Anlehnung an Jonassen und Reeves (1996)

Flipped Classroom

Eine neue Form des Lehren und Lernens



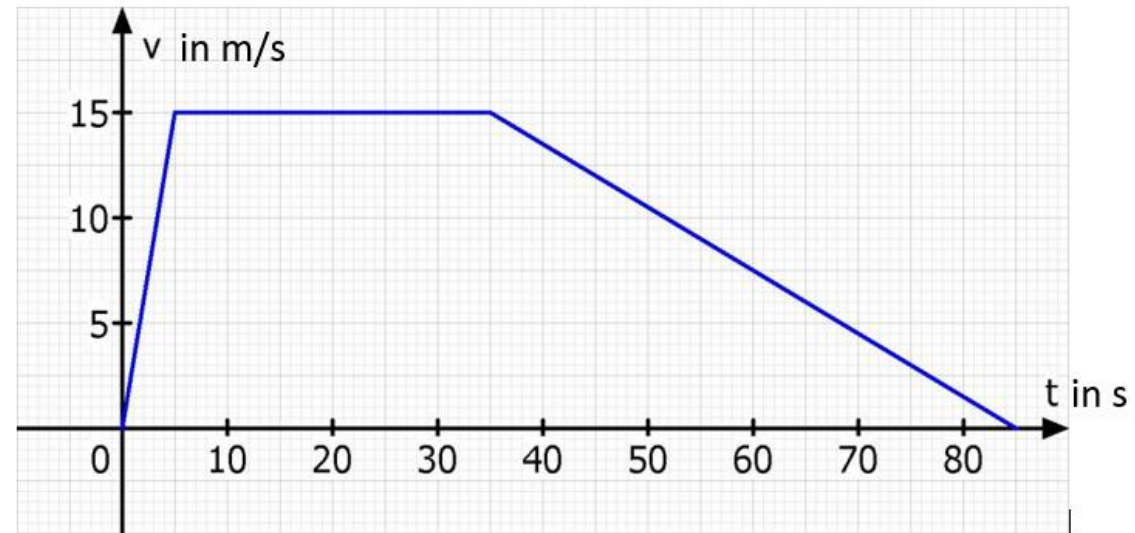
Durch Digitalisierung neue Unterrichtsformen

Das Flipped Classroom Konzept:

- 1. Unterrichtsmethode des integrierten Lernens** (integriertes Lernen: Blended Learning bezeichnet eine Lernform, bei der die Vorteile von Präsenzveranstaltungen und E-Learning kombiniert werden)
- 2. Lerninhalte zu Hause von den Lernenden erarbeitet.**
- 3. Die Anwendung im Unterricht geschieht.**
- 4. Die Abgabe des Screencast basiert auf diesem Unterrichtskonzept**

Was könnten Vor-und Nachteile sein?





- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 45m zurück
- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 450m zurück
- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 0m zurück

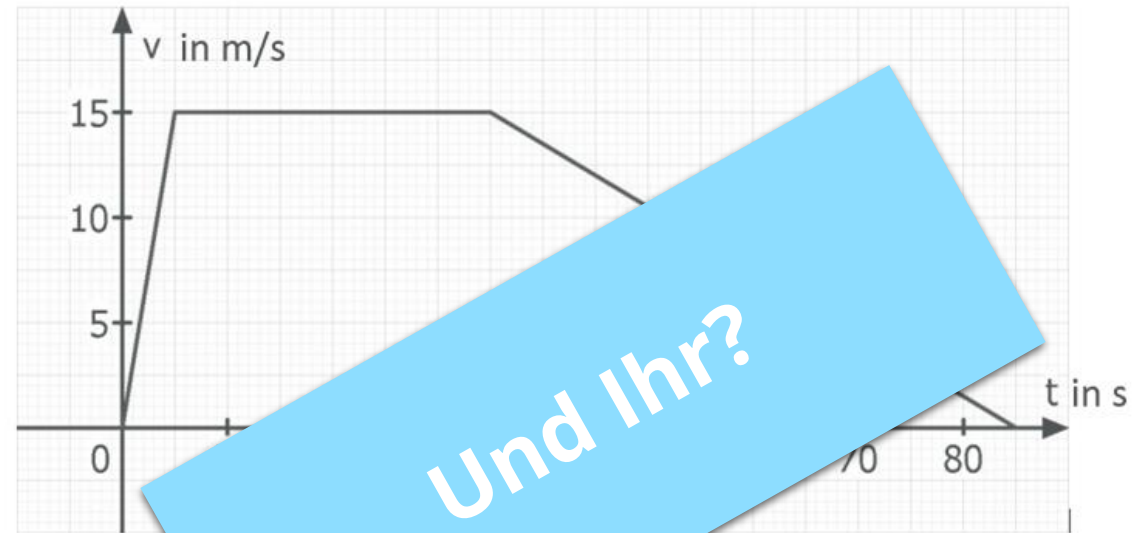


Leider noch nicht richtig.

nächste Frage

Screenshot, selbsterstellt Learning App, Konrad Dornebusch 2021

Learningapps.org



- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 45m zurück
- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 450m zurück
- Das Fahrzeug legt im Abschnitt 2 0m zurück



Leider noch nicht richtig.

nächste Frage

Screenshot, selbsterstellt Learning App, Konrad Dornebusch 2021

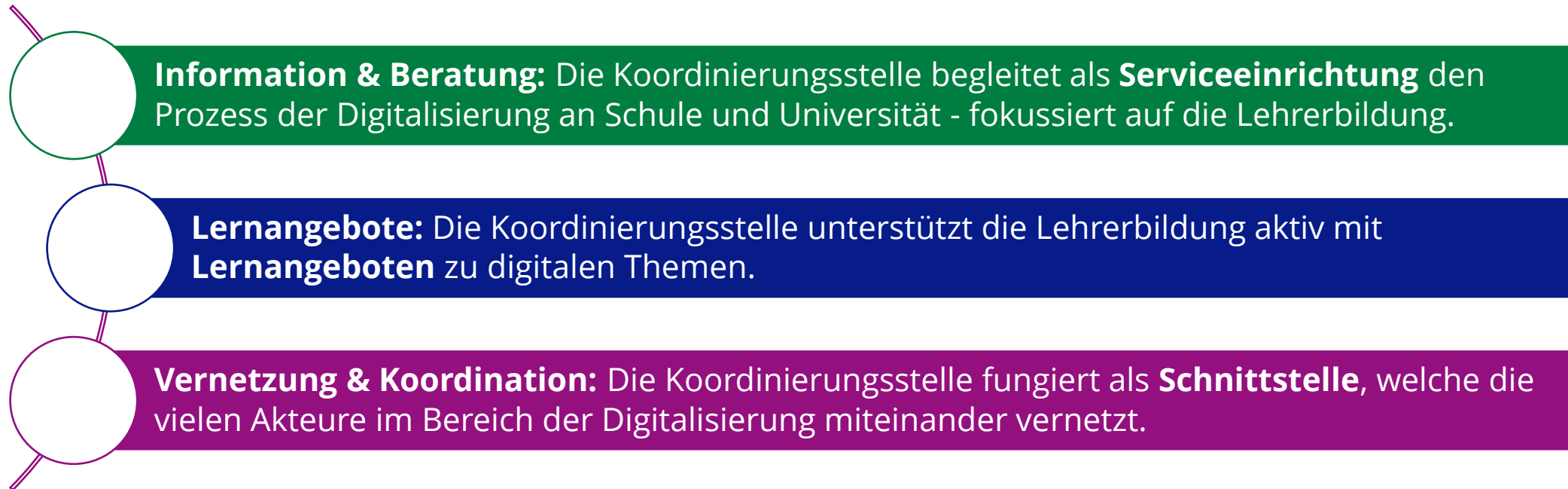
Medienworkshop

Medien für den Unterricht ausprobieren

Koordinierungsstelle "Digitalisierung in der Lehrerbildung,"

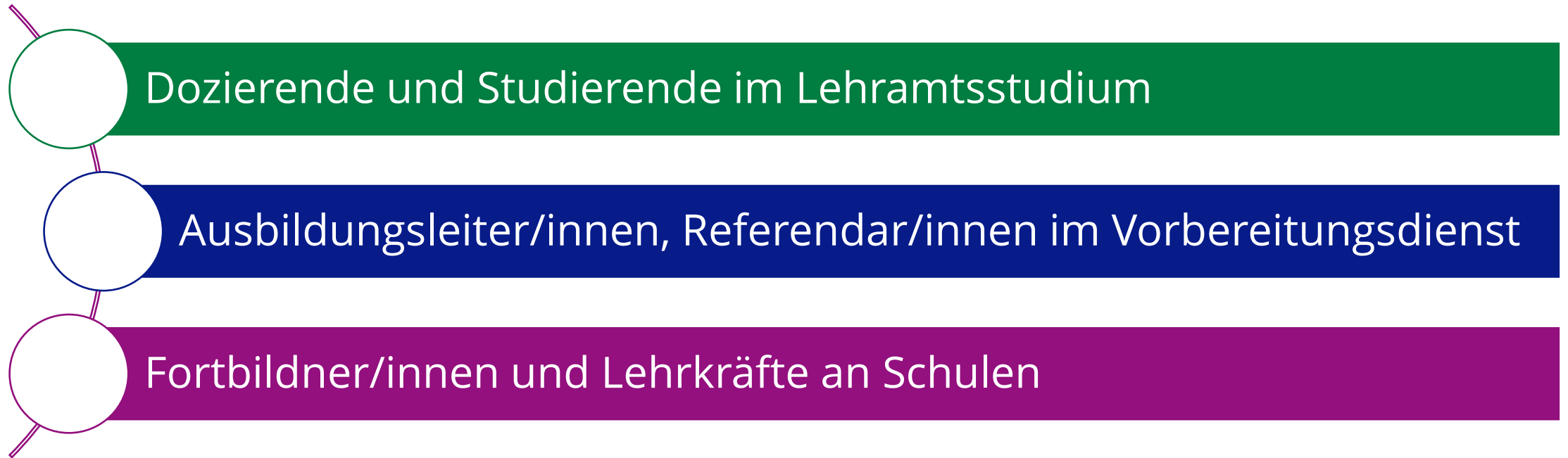
Zentrale Aufgaben

Die Koordinierungsstelle wird im TUD-Sylber-Teilprojekt "**Digitalisierung als Querschnittsthema für die Lehrerbildung**" am Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung (ZLSB) eingerichtet.



Koordinierungsstelle "Digitalisierung in der Lehrerbildung," Zielgruppen

Die Koordinierungsstelle wird im TUD-Sylber-Teilprojekt "**Digitalisierung als Querschnittsthema für die Lehrerbildung**" am Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung (ZLSB) eingerichtet.



Koordinierungsstelle "Digitalisierung in der Lehrerbildung," Medien-Stationen

Lernplattformen z.B. Moodle, OPAL, Youtube	ARS z.B. AMCS, ARSnova, AnswerGarden	Erklärvideos z.B. H5P, Camtasia	Apperzeugung z.B. Learning Apps
Konferenztools z.B. Goto- Meeting	Kooperationstool z.B. CryptPad	Screencasts z.B. Cast-o-matic	Erstellen von Online-Quizzes z.B. Kahoot, Onyx
IDMs z.B. SchullogIn	Mindmap / Wortwolken z.B. Wordle, Free Mind	Bild-Software z.B. Etherdraw	Erstellen von Tafelbildern z.B. Padlet

Apperzeugung
z.B. Learning
Apps

Erstellen von
Tafelbildern
z.B. Padlet

Erstellen von
Online-Quizzes
z.B. Kahoot

Dokumenten-
kamera

Multitouch-
Display

Medienplatt-
formen
z.B. MeSax,
Youtube

Arduino

Lego Boost

Tablet

3D-Drucker

IDMs
z.B. Schullogi

LEGO
Mindstorms-NXT

Makey Makey

Laptop

Active-Board
/ Whiteboard
/ interakt. Tafel

Schulplattformen
z.B. LernSax,
OPAL Schule

B-O-B-3

Calliope mini

Medien-CMS
z.B. Swindi

Kooperationstool
z.B. Etherpad,
OneNote,
Googledocs

Videoerzeugung
z.B. H5p,
Camtasia

Mindmap /
Wortwolken
z.B. Wordle, Free
Mind

Clicker-Systeme
z.B. Socrative

Präsentation /
Bild-Software
z.B. Powerpoint,
Etherdraw

ARS
z.B. AMCS,
ARSnova,
AnswerGarden

Miro

Sprache: Nur auf English bisher

Datenschutz: Amerikanische Firma und läuft in der Amazon Cloud.

Daten werden in Amerika gespeichert und verarbeitet.

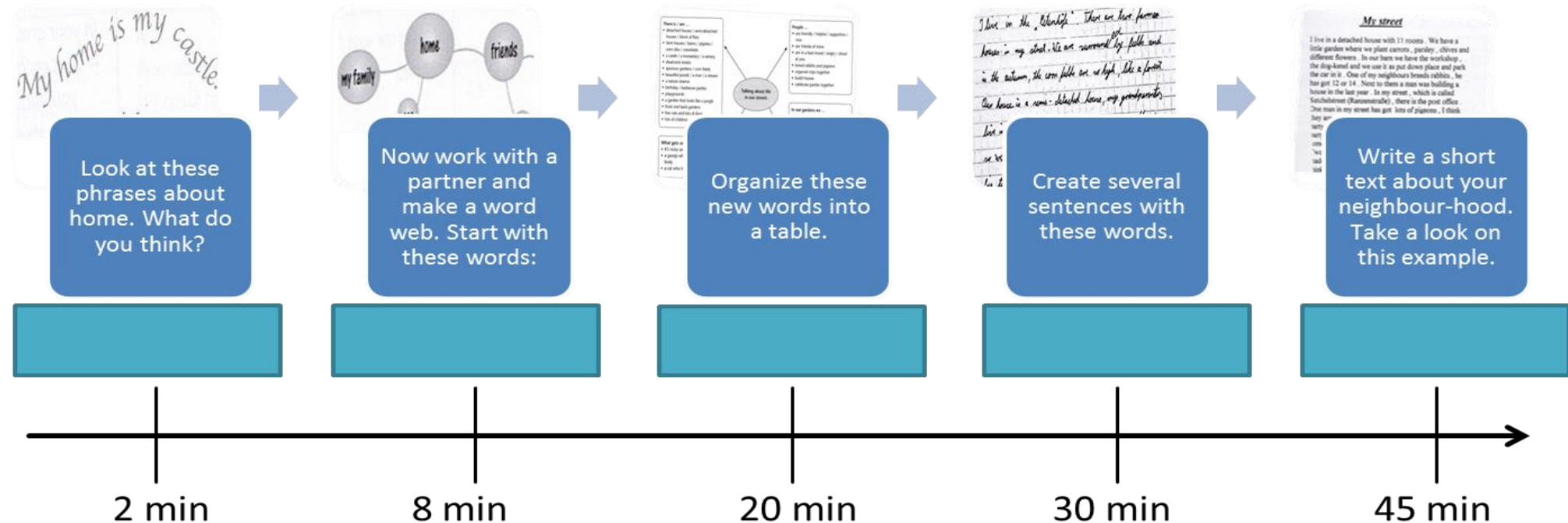
Preise: Kostenloseversion, Teamversion weitere Infos hier <https://miro.com/pricing/>

Alternative: Conceptboard oder Padlet

Medien und Didaktik

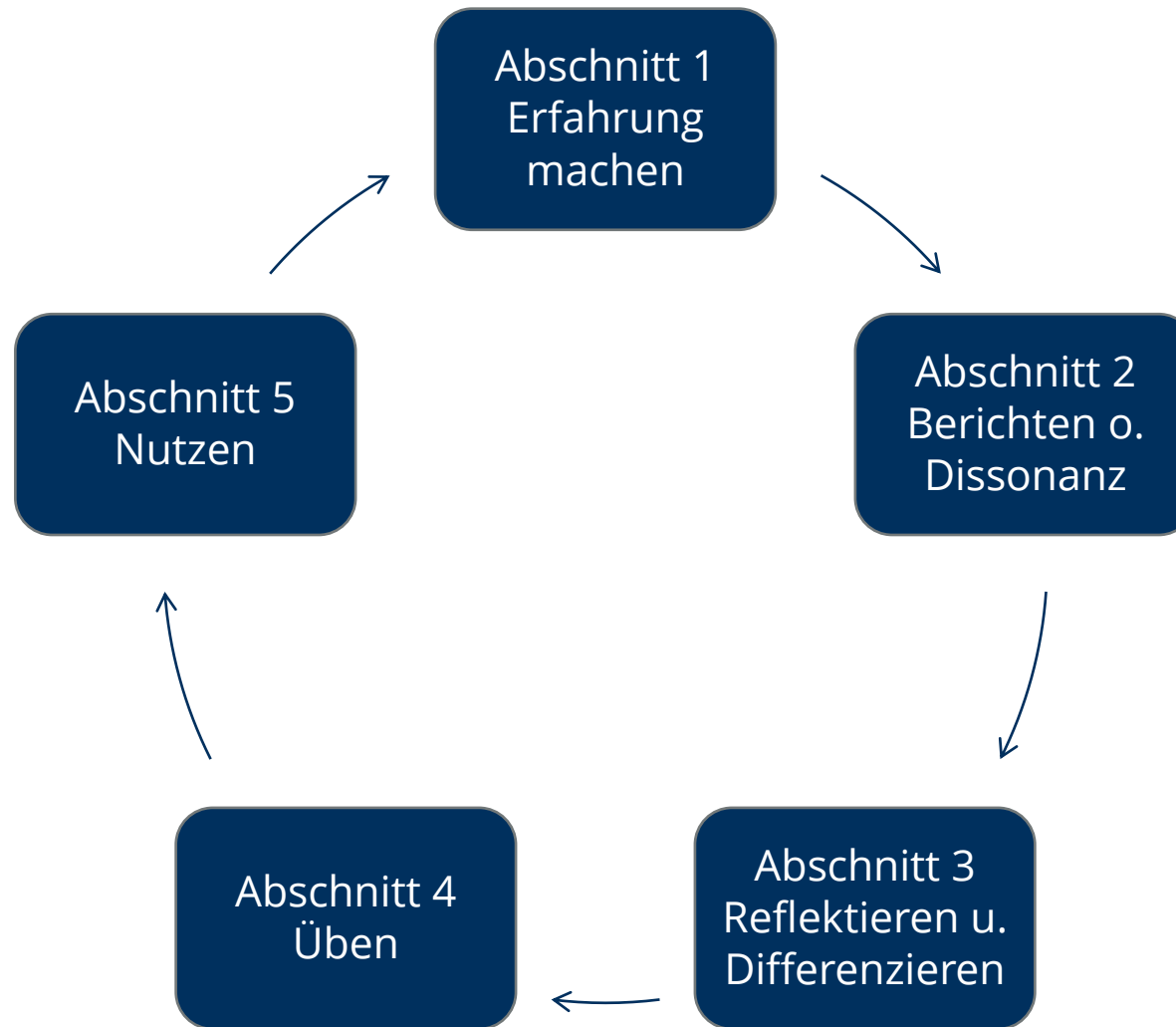
Ausschnitt aus einer Stunde Englischunterricht

Anmerkung: Einige Vokabeln zum Themenkomplex „Heimat und Nachbarschaft“ wurden bereits behandelt. Ziel des Komplexes ist es, das eigene zu Hause beschreiben zu können.

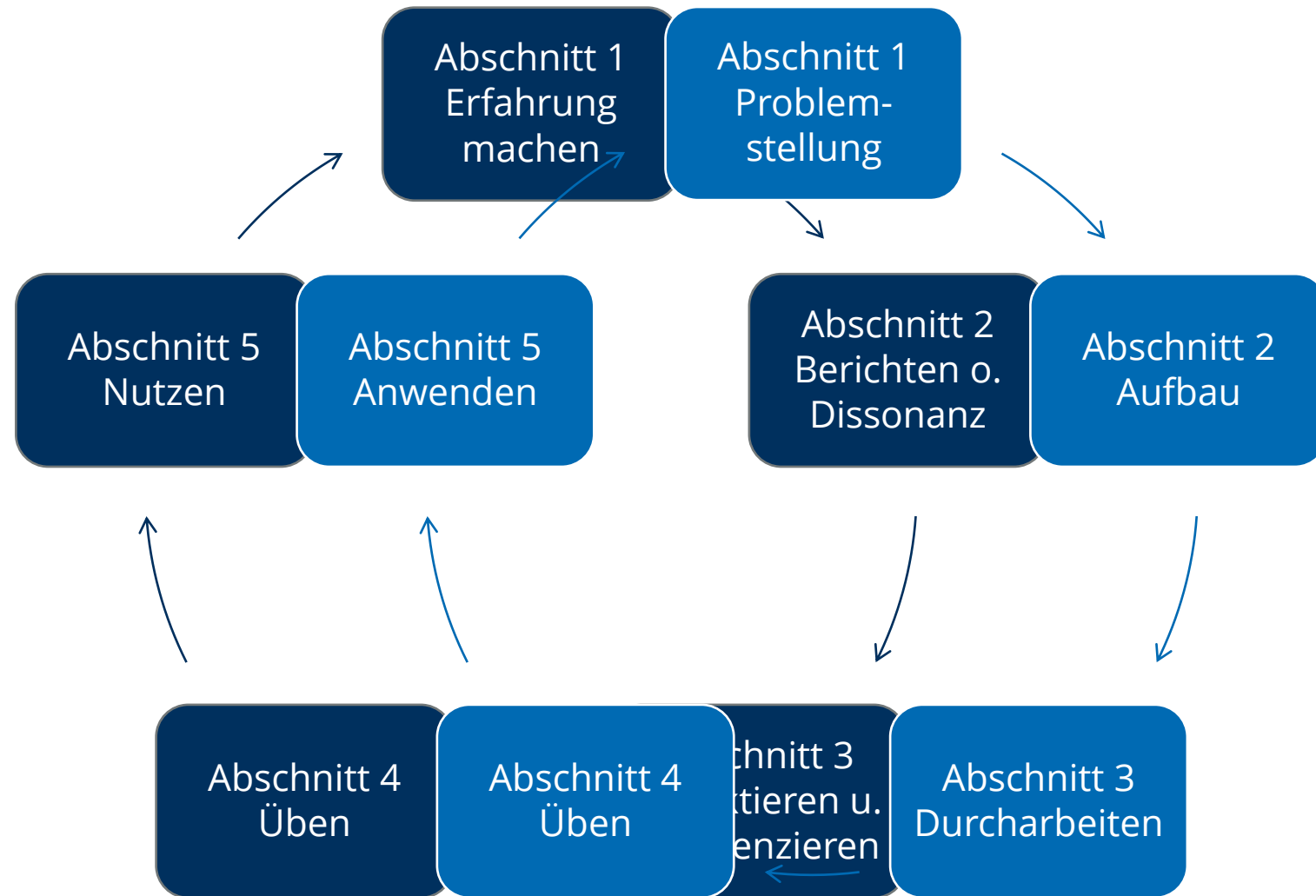


Screenshot, Learning Apps, Seminarablauf, Konrad Dornebusch 2021

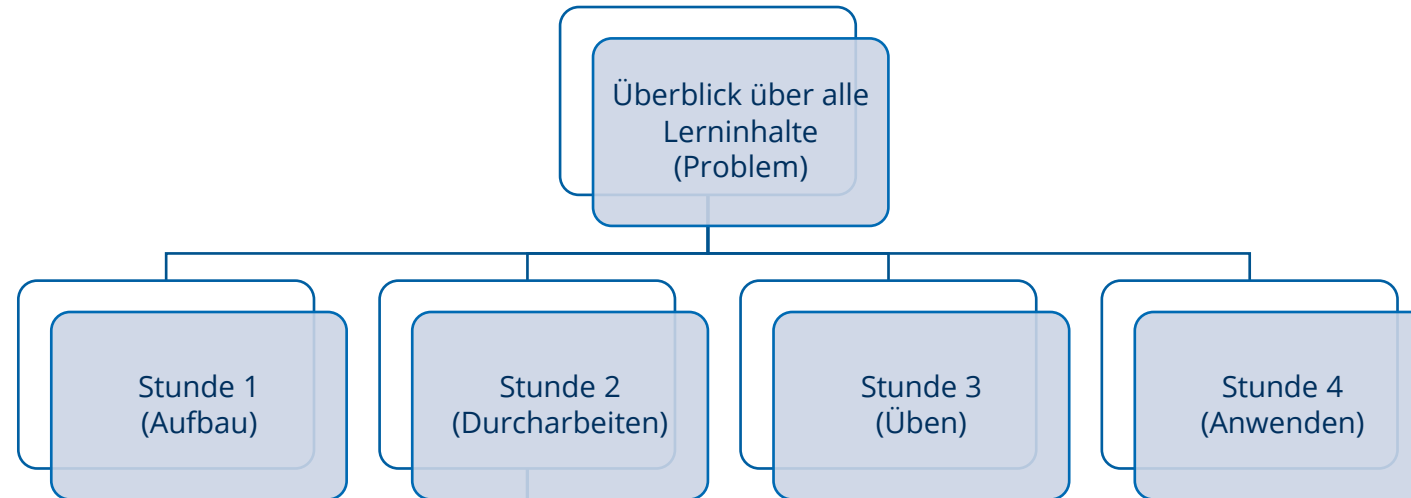
Beobachtung von „natürlichem“ Lernen - Lernzyklus



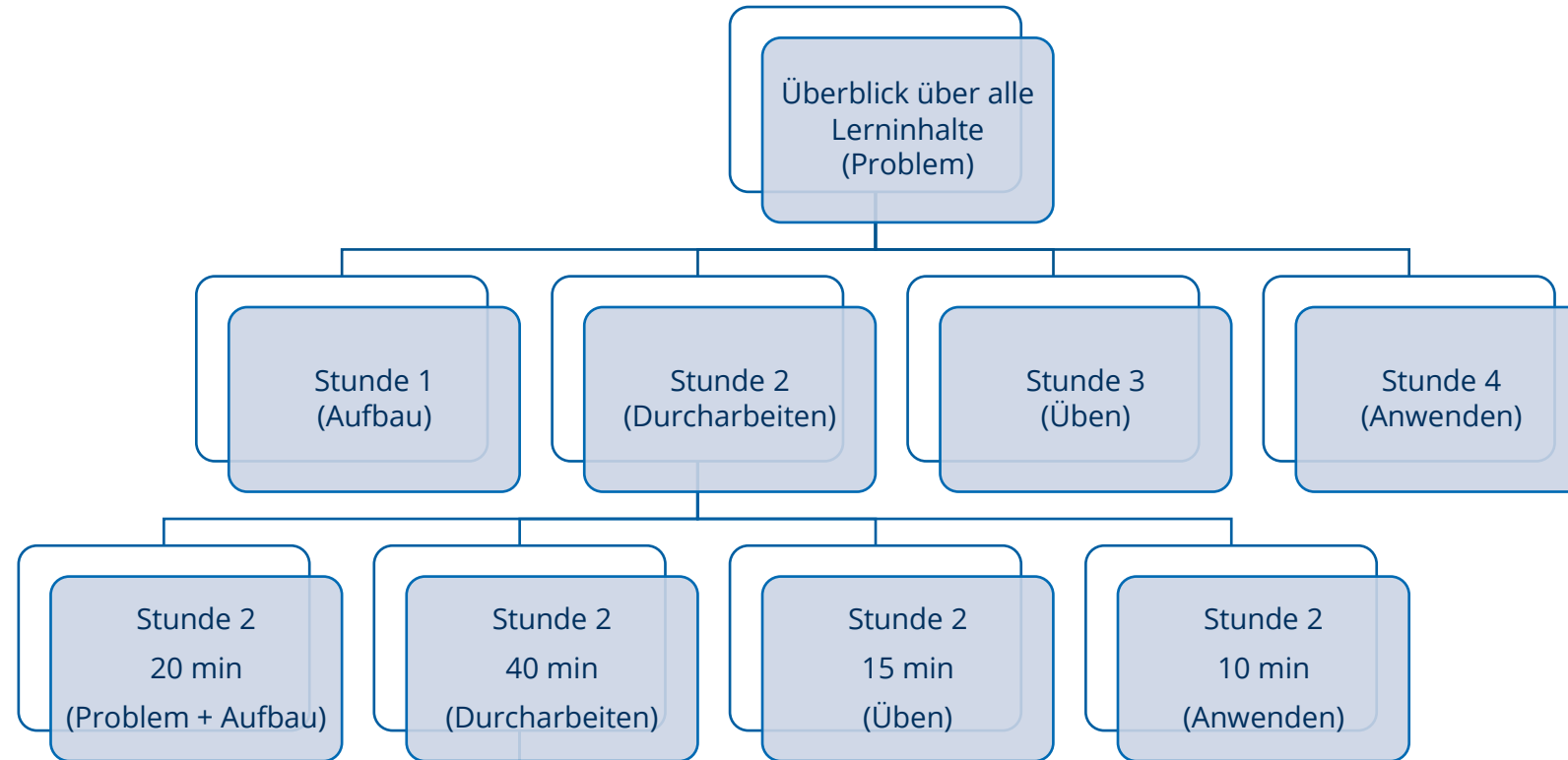
Lernzyklus – PADUA Modell (Aebli, 1983, 2011)



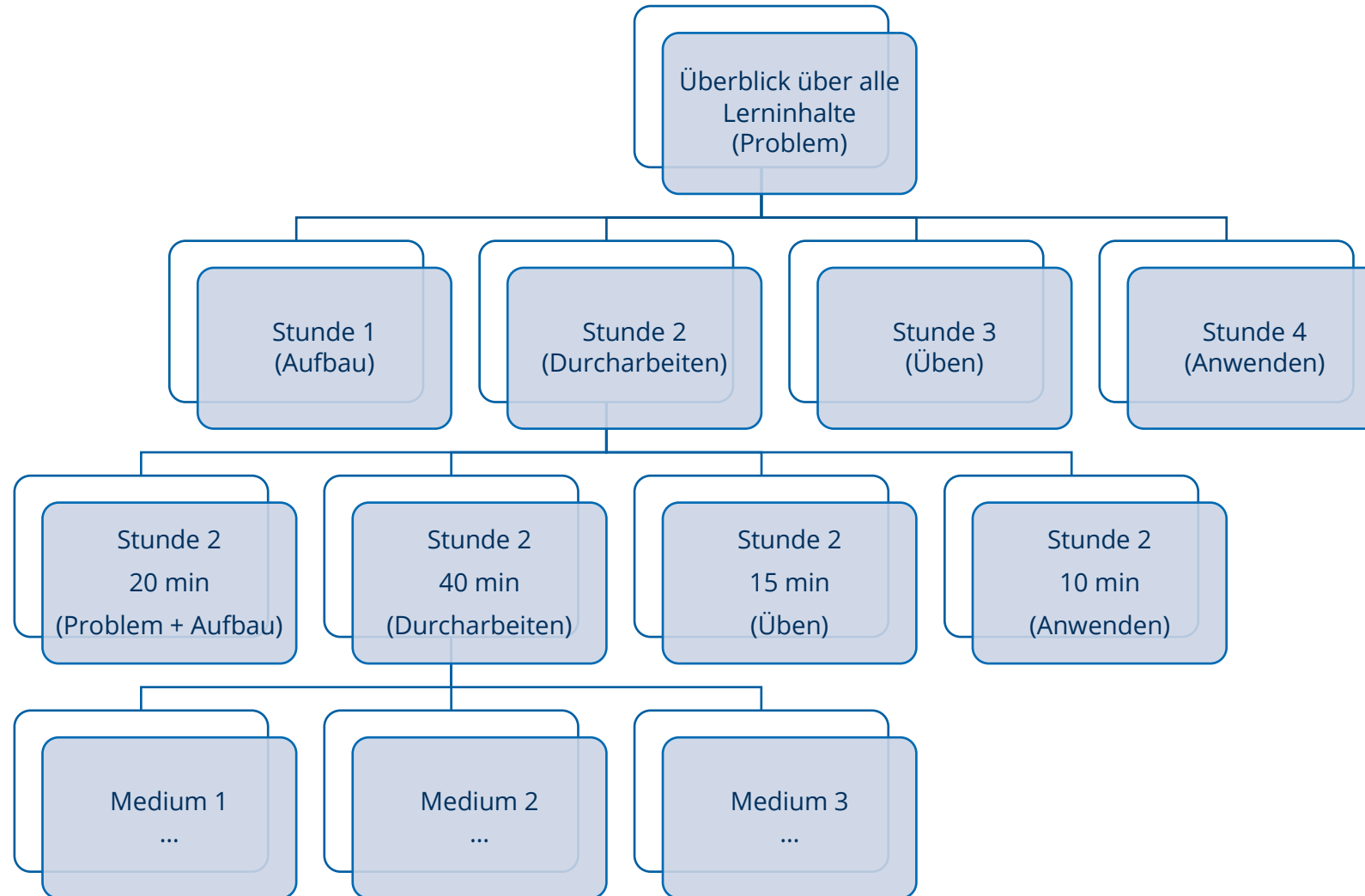
Lernzyklus – PADUA Modell (Aebli, 1983, 2011)



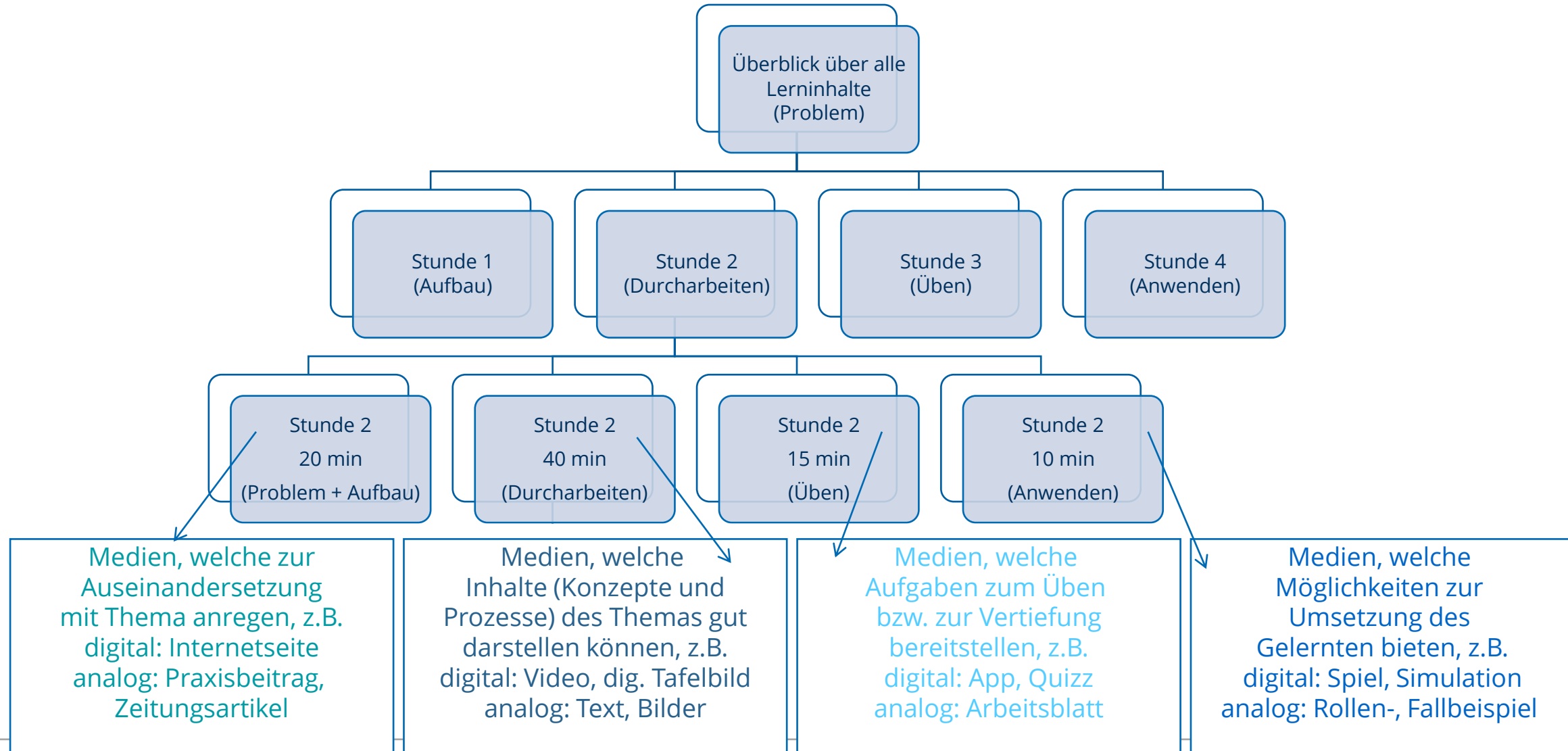
Lernzyklus - PADUA Modell (Aebli, 1983, 2011)



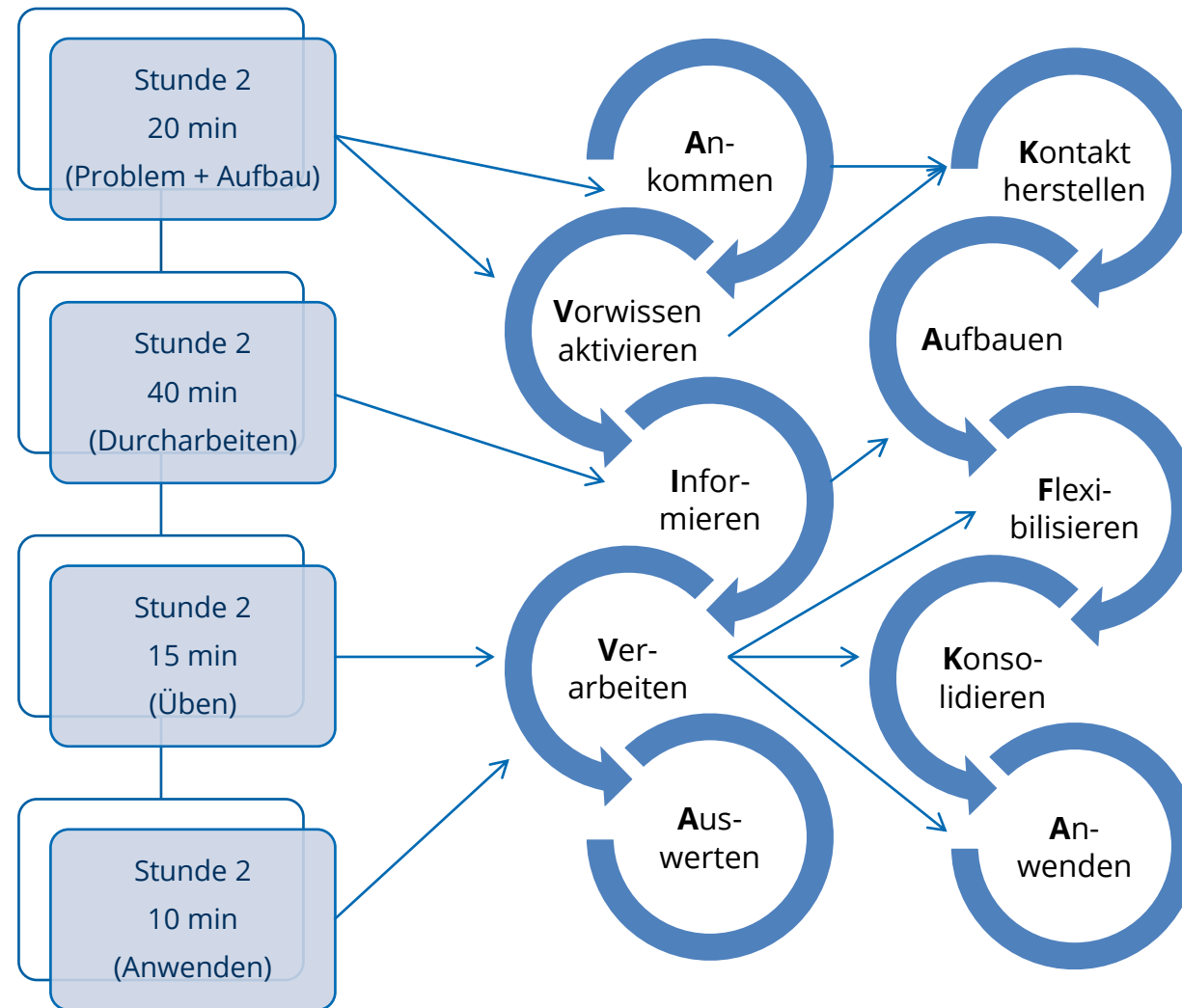
Lernzyklus - PADUA Modell (Aebli, 1983, 2011)



Lernzyklus - PADUA Modell (Aebli, 1983, 2011)



PADUA, AVIVA, KAFKA



Medien-gestützten Unterrichtsplan

Inhalte des Stoffverteilungsplans:

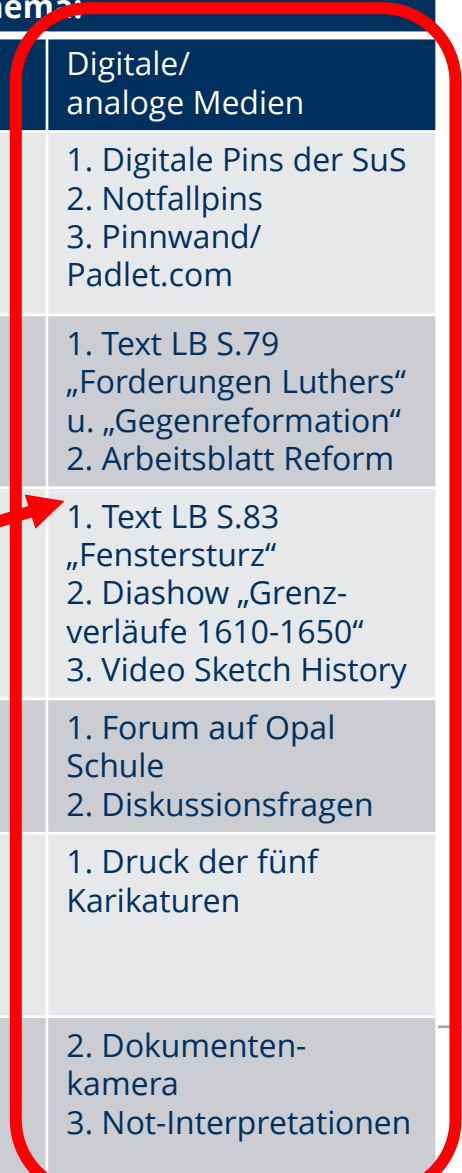
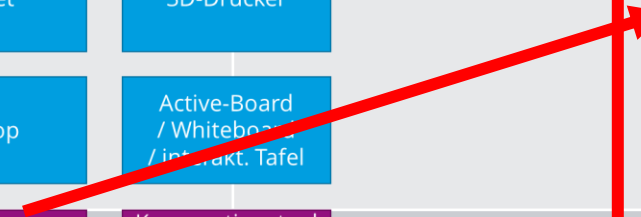
- Stunde aus dem Lernbereich
- Thema
- Abschnitt aus dem Lernzyklus
- Lernziel(e)
- Inhalt
- Fachbegriffe, Konzepte, Fähigkeiten
- Ablauf/Szenarien
- Digitale/analoge Medien

Unterrichtsverlaufsplan

Unterrichtsverlaufsplan			Fach:		Klasse: Umfang: in Ustd. Stunde X/Y		Lernbereich: Stundenthema:	
Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/ Fähigkeiten	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien	
15'		P + Au		.				
25'		D						
45'		D						
60'		Au						
70'		Ü						
110'		D						

Unterrichtsverlaufsplan

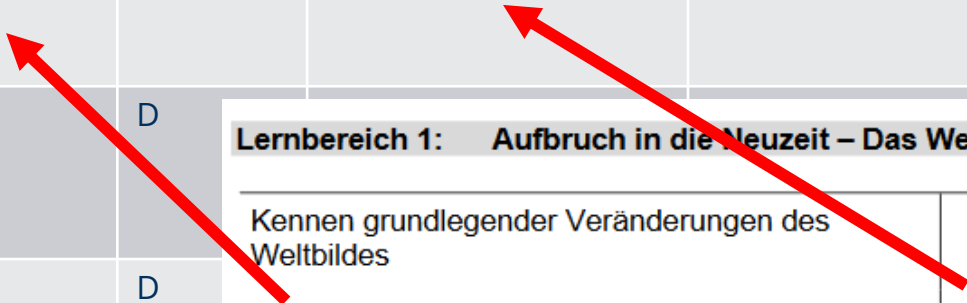
Unterrichtsverlaufsplan			Fach:		Klasse: Umfang: in Ustd. Stunde X/Y		Lernbereich: Stundenthema:	
Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/ Fähigkeiten	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien	
15'		P + Au		.				1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com
25'		D	Apperzeugung z.B. Learning Apps	Erstellen von Tafelbildern z.B. Padlet	Erstellen von Online-Quizzes z.B. Kahoot	Dokumenten- kamera	Multitouch- Display	1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt Reform
			Medienplatt- formen z.B. MeSax, Youtube	Arduino	Lego Boost	Tablet	3D-Drucker	
45'		D	IDMs z.B. Schullogin	LEGO Mindstorms-NXT	Makey Makey	Laptop	Active-Board / Whiteboard / interakt. Tafel	1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenz- verläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History
			Schulplattformen z.B. LernSax, OPAL Schule	B-O-B-3	Calliope mini	Medien-CMS z.B. Swindi	Kooperationstool z.B. Etherpad, OneNote, Googledocs	
60'		Au						1. Forum auf Opal Schule 2. Diskussionsfragen
70'		Ü	Videoerzeugung z.B. H5p, Camtasia	Mindmap / Wortwolken z.B. Wordle, Free Mind	Clicker-Systeme z.B. Socrative	Präsentation / Bild-Software z.B. Powerpoint, Etherdraw	ARS z.B. AMCS, ARSnova, AnswerGarden	1. Druck der fünf Karikaturen
110'		D						2. Dokumenten- kamera 3. Not-Interpretationen



Unterrichtsverlaufsplan aus: Aus dem Lernplan Sachsens: Geschichte

Unterrichtsverlaufsplan	Fach: Geschichte	Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde 1/4 von 16	Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter
--------------------------------	-------------------------	---	--

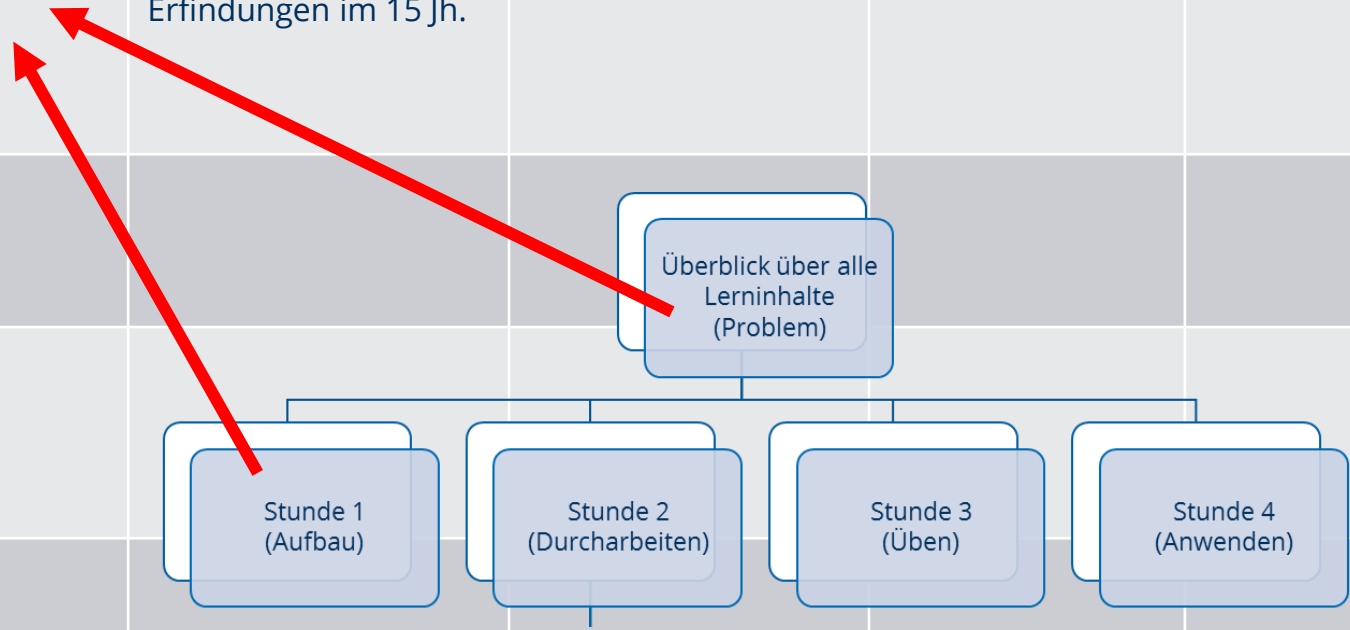
Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/Fähigkeiten	Soz.-Form/Szenarien	Digitale/analoge Medien
15'	Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	P + Au	Entdeckung Amerikas und Erfindungen im 15 Jh.	.			1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com
25'		D	Lernbereich 1: Aufbruch in die Neuzeit – Das Welt- und Menschenbild verändert sich 16 Ustd.				1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt Reform
45'		D	- Erfindungen und neue Sichtweisen		→ Kl. 6, LB 3 → MA, Kl. 7, LBW 3 Buchdruck, Feuerwaffen Renaissance ⇒ Reflexions- und Diskursfähigkeit: Erfindungen gleich Fortschritt?		1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenzverläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History
60'		Au	- Entdeckungsfahrten und Eroberungen		1492 Entdeckung Amerikas ⇒ Methodenbewusstsein: historische Karten Gold, Pflanzen, Genussmittel		1. Forum auf Opal Schule 2. Diskussionsfragen
70'		Ü	- Rückwirkungen der Kulturbegegnung auf Europa Beurteilen des Umgangs der Eroberer mit Ur-		Zerstörung einer Hochkultur, Kolonialisierung,		1. Druck der fünf Karikaturen



Unterrichtsverlaufsplan aus: Aus dem Lernplan Sachsens: Geschichte

Unterrichtsverlaufsplan		Fach: Geschichte		Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde 1/4 von 16		Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	
--------------------------------	--	-------------------------	--	---	--	--	--

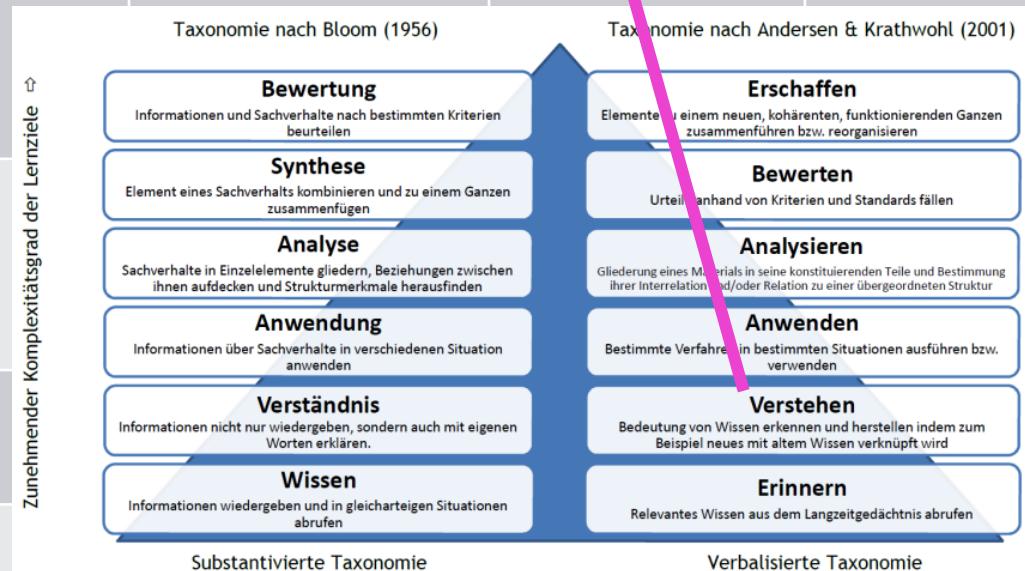
Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/ Fähigkeiten	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien
15'	Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	P + Au	Entdeckung Amerikas und Erfindungen im 15 Jh.				1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com
25'		D					1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt Reform
45'		D					1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenzverläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History
60'		Au					1. Forum auf Opal Schule 2. Diskussionsfragen
70'		Ü					1. Druck der fünf Karikaturen



Unterrichtsverlaufsplan aus: Aus dem Lernplan Sachsens: Geschichte

Unterrichtsverlaufsplan			Fach: Geschichte		Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde 1/4 von 16		Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	
--------------------------------	--	--	-------------------------	--	---	--	--	--

Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/ Fähigkeiten Lernziel (nicht immer)	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien
15'	Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	P + Au	Entdeckung Amerikas und Erfindungen im 15 Jh.		Verstehen von: Renaissance Buchdruck Feuerwaffen		1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com
25'		D					1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt Reform
45'		D					1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenzverläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History
60'		Au					1. Forum auf Opal Schule 2. Diskussionsfragen
70'		Ü					1. Druck der fünf Karikaturen



Methodenpool der Universität Köln
http://methodenpool.uni-koeln.de/frameset_uebersicht.htm

Unterrichtsverlaufsplan aus: Aus dem Lernplan Sachsens: Geschichte

Unterrichtsverlaufsplan			Fach: Geschichte		Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde 1/4 von 16		Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit	
							Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	


Zeit.	Thema	Lernzyklus	Inhalt	Vorwissen	Konzepte/ Fähigkeiten Lernziel (nicht immer)	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien
15'	Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	P + Au	Entdeckung Amerikas und Erfindungen im 15 Jh.	Verstehen von Historischen Karten	Verstehen von: Renaissance Buchdruck Feuerwaffen	Fragen-entwickelnder Unterricht (Frontal)	1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com

<<< zurück zur Startseite


Konstruktiver Methodenpool

Systemischer Methodenpool

Prinzip der Methodenkompetenz



Prinzip der Methodenvielfalt



Klassische Methoden:

- Frontalunterricht/Präsentationen
- Fragend-entwickelnde Methode

mit stark begrenzter Eigenständigkeit:

- Einzelarbeit
- Partnerarbeit
- Gruppenarbeit

Handlungsorientierte Methoden/ eher »große Methoden«:

- Anchored Instruction
- Biografiearbeit
- Briefmethode
- Cognitive Apprenticeship
- E-Learning
- Erkundung
- Experiment
- Fallstudien
- Freiarbeit
- Gruppen-Experten-Rallye
- Gruppen-Wettkampf-Rallye
- Kooperatives Lernen
- Leitfaden
- Metaleben (nach Reich)
- Moderation / Metaplan*
- Offener Unterricht
- Planspiel
- Portfolio
- Problem Based Learning
- Projektarbeit
- Rollenspiele

Eher Techniken/ »kleine Methoden«

- Arbeitsatelliers
- Blitzlicht
- Brainstorming
- Clustering
- Concept Learning
- Einsteige/Ausstiege
- Erzählung
- Fantasierreise
- Gespräch
- Inklusive Kommunikation multilinguale Gruppen
- Konstruktives Wissensspiel
- Korrespondenz
- Memory
- Metakognition
- Metaplan
- Mnemotechniken
- Mindmapping
- Open Space
- Organizer
- Placemat-Methode
- Postkorbmethode
- Quiz und Rätsel
- Subjektives Kartografieren
- Szenario-Methode
- Szenische Interpretation
- Sozialstudie
- Tagebuchmethode
- Techniken (einige ausgewählte)
- Wandzeitung
- Web-Tools
- Wochenplan
- weitere

Demokratie im Kleinen:

- Communities of Practice
- Kinderparlament
- Klassenrat
- Demokratie im Kleinen

und weitere

Lernarrangements:

- Auftragsmethode
- Juniorfirma
- Lernszenario
- Nachhaltige Schülerfirmen

und weitere

Werkstattarbeit:

- Computerkomputerwerkstatt
- Werkstattunterricht (Reichen)
- Zukunftswerkstatt

Systemischer Methodenpool

- Feedback
- Psychodrama
- Reflecting teams
- Reframing
- Skulpturen
- Systemische Interventionen
- Szenisches Spiel
- Tagebuch
- Zirkuläres Fragen
- weitere

Außenkontakte/ Erlebnisse:

- Erlebnispädagogik
- Feste und Feiern
- Wandertag
- weitere

Systemische Benotung

Supervision

Evaluation

25'		D					1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt Reform
45'		D					1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenzverläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History
60'		Au					1. Forum auf Opal Schule 2. Diskussionsfragen
70'		Ü					1. Druck der fünf Karikaturen

Aus dem Stoffverteilungsplan eine kurze Einheit



Stoffverteilungsplan			Fach: GE		Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd.		Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit	
St.	Thema	LZ	Lernziel	Inhalt	Konzepte/ Fähigkeiten	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien	
1/16 2/16	Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	P + Au	SuS lernen kennen, dass Ende des 15. Jh. sich das Weltbild in Europa gravierend ändert.	Entdeckung Amerikas und Erfindungen im 15 Jh.	Renaissance Buchdruck Feuerwaffen ...	Lernende stellen jeweils mit ihrem Banknachbarn eine Erfindung mittels „Pin auf Pinnwand“ vor, Pins als HA aus letztem Thema	1. Digitale oder analoge Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand	
3/16 4/16	Auswirkungen dieser Änderungen I	D	SuS verstehen die Auswirkungen dieser Änderungen.	Spaltung der christlichen Kirche	Protestantismus, Luther, Zwingli	Individuelle Textarbeit	1. Text LB S.79 „Forderungen Luthers“ u. „Gegenreformation“ 2. Arbeitsblatt „Refo“	
5/16 6/16	Auswirkungen dieser Änderungen II	D	SuS verstehen die Auswirkungen dieser Änderungen.	Dreißigjähriger Krieg Ursachen, Anlass, Kriegsjahre und Abschluss.	Fenstersturz, Konfessionskrieg, Machtblöcke	Fragend-entwickelnder Unterricht (frontal)	1. Text LB S.83 „Fenstersturz“ 2. Diashow „Grenzverläufe 1610-1650“ 3. Video Sketch History	

Unterrichtsverlaufsplan			Fach: GE Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit		Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde: 1/2 von 16		Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	
Zeit	Thema	LZ	Inhalt	Vorwissen	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien		
15'	Entdeckung Amerikas	P + Au	Vorstellung Entdeckungsfahrten und Auswirkungen	Verstehen von historischen Karten	Fragend-entwickelnder Unterricht (frontal)	1. Historische Karte 15 Jh. und 16 Jh. 2. Routen der Entdeckungen 3. Bordbuch Santa Maria		
25'	Erfindungen im 15 Jh.	P + Au	Erfindungspins überarbeiten	Wissen über zugewiesene Erfindung	SuS haben Chance Pins aus der HA noch einmal zu überarbeiten und zur Vorstellung vorzubereiten	1. Beispielpin aus Notfallpins 2. Umgang mit Quellen in den Pins 3. Kriterien für Qualität der Präsentation		
45'		D	Erfindungspins vorstellen	-	SuS stellen mit Banknachbarn eine Erfindung mittels „Pin auf Pinnwand“ vor	1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com		

Aufgabenstellung:

Mit digitalen Medien in der Schule arbeiten: Experte eines Tool (Austausch mit den anderen Teilnehmer*innen) + Eigene Video Produktion

Ihr habt jetzt noch einmal Zeit an eurem **digitalen Tool für die Schule** zu arbeiten:

1. Script zum Erklär Video
2. Artikel Strukturierung anschauen
3. Überlegen wie euer Tool in eine Unterrichtsstunde eingebracht werden kann (didaktische Überlegungen)

Fragen stellen!!!

Aufgabenstellung:

Mit digitalen Medien in der Schule arbeiten: Experte eines Tool (Austausch mit den anderen Teilnehmer*innen) + Eigene Video Produktion

Ihr habt jetzt noch einmal Zeit an eurem **digitalen Tool für die Schule** zu arbeiten:

1. Script zum Erklär Video
2. Artikel Strukturierung anschauen
3. Überlegen wie euer Tool in eine Unterrichtsstunde eingebracht werden kann (didaktische Überlegungen)

Fragen stellen!!!

Unterrichtsverlaufsplan			Fach: GE Lernbereich: 1 Aufbruch in die Neuzeit	Klasse: 7 Umfang: 16 Ustd. Stunde: 1/2 von 16	Stundenthema: Grundlegende Veränderung des Weltbildes nach dem Mittelalter	
Zeit	Thema	LZ	Inhalt	Vorwissen	Soz.-Form/ Szenarien	Digitale/ analoge Medien
15'	Entdeckung Amerikas	P + Au	Vorstellung Entdeckungsfahrten und Auswirkungen	Verstehen von historischen Karten	Fragend-entwickelnder Unterricht (frontal)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Historische Karte 15 Jh. und 16 Jh. 2. Routen der Entdeckungen 3. Bordbuch Santa Maria
25'	Erfindungen im 15 Jh.	P + Au	Erfindungspins überarbeiten	Wissen über zugewiesene Erfindung	SuS haben Chance Pins aus der HA noch einmal zu überarbeiten und zur Vorstellung vorzubereiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beispielpin aus Notfallpins 2. Umgang mit Quellen in den Pins 3. Kriterien für Qualität der Präsentation
45'		D	Erfindungspins vorstellen	-	SuS stellen mit Banknachbarn eine Erfindung mittels „Pin auf Pinnwand“ vor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digitale Pins der SuS 2. Notfallpins 3. Pinnwand/ Padlet.com

To-do-Liste bis zum nächsten Termin

1. Weiterarbeiten an den Artikel und Erklär Video

2. Online-Selbstlernphase Praxis II bearbeiten (**Sehr wichtig!!!**)
 - 2.1. Selbst-Test der Selbstlernphase Praxis II durchführen

3. Anmeldung zur Prüfung
 - 4.1. Ergänzungsbereich (EGS-SEGS; EGS-SEMS-1; EGS-SEGY-1; EGS-SEBS-1; EGS-SEBS-3)
 - 4.2. WTH (EW-SEMS-WTH-M11, 4 LP)
 - 4.3. Anmeldung im zweiten Anmeldezeitraum