

Herzlich willkommen zum (online-) Seminar

Politikunterricht digital gestalten



Wir beginnen um 11:10 Uhr.

Welche Serie schauen Sie gerade oder können Sie uns wärmstens empfehlen?




Lassen Sie uns im Laufe des Seminars über Serienempfehlungen ins Gespräch kommen.



Mikro-Tool der Woche: kahoot

Ergänzen Sie im Präteritum: **Petra und ich** _____ **gestern in Hamburg.**

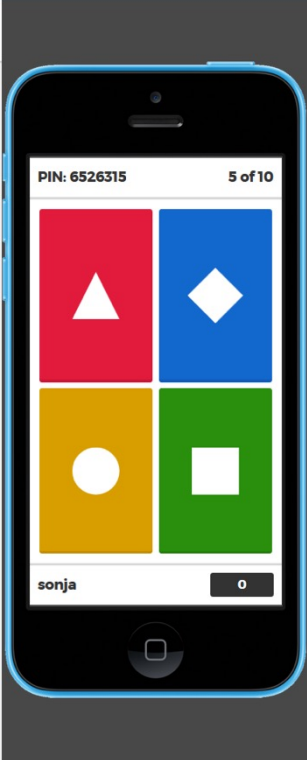


14

0 Answers

Skip

▲ waren	◆ war
● sind	■ bin



<https://kahoot.com>





Mikro-Tool der Woche: t1p

Was?

Die Website www.t1p.de ermöglicht es, lange Hyperlinks zu Internetseiten zu kürzen.

Funktionen:

- eine Wunsch-URL erzeugen (bspw.: "www.t1p.de/arbeitsblatt")
- Ablaufdatum des gekürzten Links festlegen (falls die verlinkte Datei/Internetseite nicht dauerhaft abrufbar sein soll)
- Link mit einem Passwort schützen

Für Wunsch-Links stehen einem folgende Hauptdomains zur Verfügung:

- www.t1p.de/...
- www.kurzelinks.de/...
- www.0cn.de/...
- www.ogy.de/...

Wofür?

Klassenmanagement; Visualisierung

sichere Kurzlinks erzeugen
T1P.de ist ein Kurz-URL-Service mit Phishing- & Malware-Schutz.

Link kürzen Multi-Link Mail-Link Browser-Plug-in App API Unternehmenslösungen FAQ

Bei t1p.de können Sie lange Links kürzen.
Der Kurzlink-Service wird von Deutschland aus betrieben, arbeitet datenschutzfreundlich und überprüft alle Links auf einen möglichen Malware- und Phishingbefall. Für mehr Sicherheit im Internet.

Kurzlink erstellen - (Anleitung)

Ihr Link:

Mit dem Anklicken des "Link kürzen"-Buttons akzeptieren Sie die **Nutzungsbedingungen** und die **Datenschutzerklärung**.

Tipp: Mit unserer **Browser-Erweiterung "URL-Kürzer"** können Sie noch schneller und einfacher Kurzlinks erzeugen. Probieren Sie es aus!

Kurz-URL Einstellungen

- + eine Wunsch-URL angeben
- + den Link durch ein Passwort schützen
- + den Gültigkeitszeitraum einschränken
- + maximale Zugriffe festlegen
- + einen Deaktivierungslink erzeugen
- + den Referrer vertuschen
- + einen QR-Code erzeugen

[Spenden](#) [Missbrauch](#) [Nutzungsbedingungen](#) [Datenschutz](#) [Impressum](#)

 <https://t1p.de>



Seminarfahrplan

Hinführung zum
Seminargegenstand &
theoretische Vorarbeit

Erarbeitung von
Anwendungsszenarien entlang
versch. *Lernprodukte & Themen*

Erarbeitung von
Anwendungsszenarien entlang
verschiedener (GRW-)
Unterrichtsphasen

Vertiefung & Systematisierung
neuer Erkenntnisse

Datum	Thema		
14.04	I	Organisatorisches und Erwartungsmanagement	
21.04	II	Medien und Digitalisierung – Leitmedienwandel 5.0	
28.04	III	Anforderungen an Lehrer:innen in einer Kultur der Digitalität oder: Was Lehrer:innen können sollten	
05.05	IV	<i>Dies Academicus</i> eCourse zum ‚Mehrwert‘ digitaler Medien im Unterricht	
12.05	V	Zum Verhältnis von Medienkompetenz und Politischer Bildung oder: Was Schüler:innen können sollten	Hanna
19.05	VI	Lernen mit ... Erklärvideos/ Podcast/ Serious Games/ eBooks/ Blogs/ Wikis	Florian
26.05	<i>Pfingstferien</i>		
02.06	VII	Das Digitale als Unterrichtsgegenstand	Josefin + Celina
09.06	VIII	Wissensaneignung, Erarbeitung und Institutionenkunde 2.0	Robert (GK17)
16.06	IX	Diskursive Lernarrangements mit digitalen Medien	Marco + Robin
23.06	X	(Real-)Politisches Handeln im digitalen Raum	Julia
30.06	XI	Demokratische Schulkultur 2.0	Alicia + Astrid
07.07	XII	Individuelle Teilnahme an Fortbildungsveranstaltung „mobile.Schule DIGITAL #14“	
14.07	XIII	Zeitgemäße Prüfungskultur & Prüfungsformate	Matthea + Sandra
21.07	XIV	Seminarevaluation und Self-Assessment	

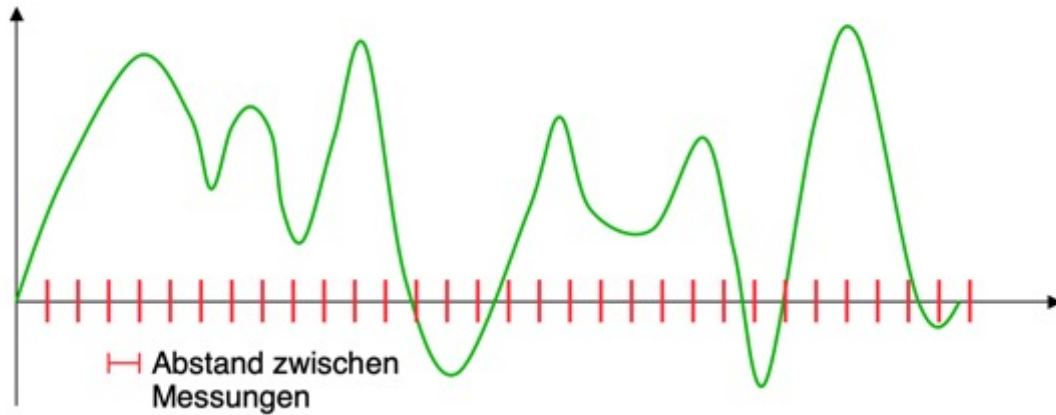


kein Vorbild für
nachfolgende Referate

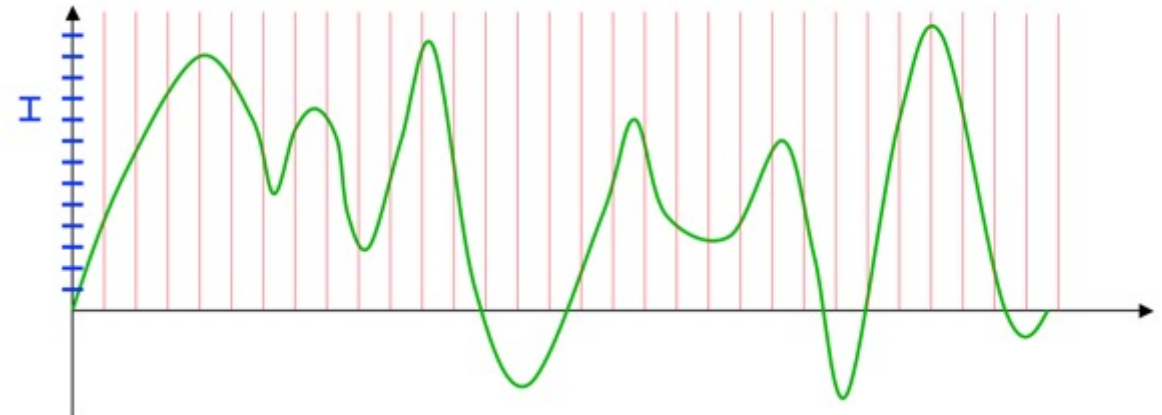
Was ist Digitalisierung?

Was bedeutet Digitalisierung?

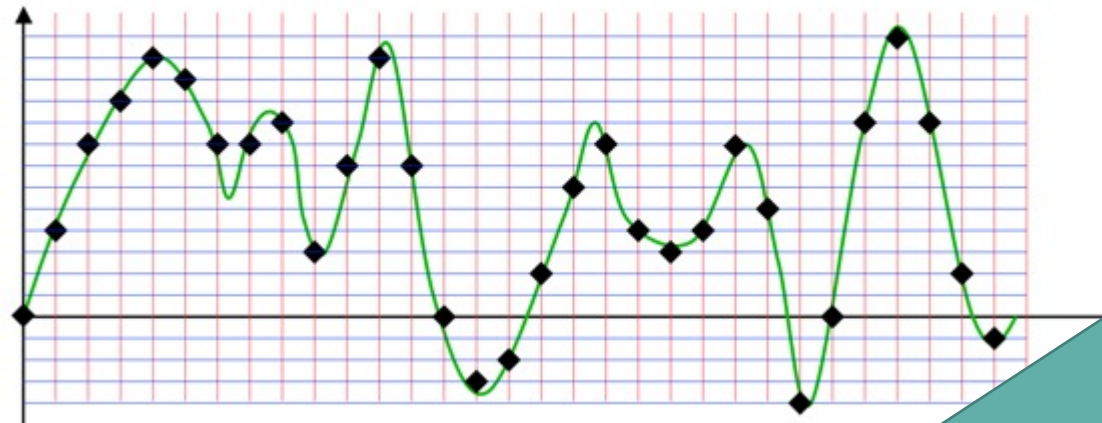
Diskretisierung



Quantisierung



Digitalisierung = Diskretisierung+Quantisierung



technische Dimension

ausgewählte Auswirkungen der Digitalisierung

ökonomisch

effizienterer Konsum durch passgenaue Suchmöglichkeiten

effizientere Produktionsprozesse

Innovationsdynamik durch weltweite Vernetzung und Wissensaustausch

übertriebener Konsum durch leichte Verfügbarkeit weltweiter Produkte

Ausnutzung digitaler Informationsasymmetrien (bspw. Preisdiskriminierung; dark ads...)

soziokulturell

gesunkene Kommunikationskosten

Aufnahme & Verstetigung geografisch getrennter sozialer Beziehungen

Eigener Freundeskreis gewinnt mehr sozio-ökonomische und kulturelle Vielfalt

Enthemmung und Radikalisierung der Kommunikation (Verantwortung für (kommunikatives) Handeln geht verloren)

Psychische Belastung durch stetigen Sozialen Vergleich in weltweiten Sozialen Netzwerken

Transmissionsriemen vereinheitlichter Rollenerwartungen & normierter Körper-, Schönheits- und Denkidole

politisch

Zugang zu größerer Vielfalt an Meinungen und Kontroversität als in traditionellen Medien und eigener Lebenswelt

Erweiterung der Spielräume zur Ein- und Ausübung demokratischer Partizipation unabhängig von Status, Geld, Herkunft möglich

Senkung der Transaktionskosten kollektiven politischen Handelns; erleichterte Massenmobilisierung

Algorithmen fördern soziale Intoleranz, Polarisierung und Radikalisierung (Filterblasen, Echokammern)

Möglichkeiten für Autoritäre Regime zur Überwachung der Bevölkerung & Repression gegen Kritiker:innen (Mobbing- und Desinformationskampagnen, Relativismus)

Politische Macht zum Teil nicht mehr an Bevölkerung zurückgekoppelt

Folgen für Schule & schulische Prozesse



entnommen aus: Ralf Romeike und Beat Döbeli Honegger. *Hauptvortrag der Jahrestagung der Gesellschaft für Fachdidaktik (GFD)*. Regensburg/Internet, 23.09.2020. Abrufbar unter: <https://beat.doebe.li/talks/gfd20/sld012.html> (27.04.2021).

Auswirkungen der Digitalisierung auf die Politikdidaktik

- Digitale Medien bieten heutzutage **Zugang** zu politischer Realität, die immer mehr im digitalen Raum verortet werden muss

"Digitale Medien sind weit mehr als nur einfache "Tools" im Unterricht, mit denen sich spezifische Arbeitstechniken (z. B. der Informationssuche, der Gestaltung einer Präsentation[...]) erwerben lassen; sie besitzen immer auch ein originäres politikdidaktisches Potenzial, indem sie einen **Zugang zur politischen Realität** herstellen." (Hauk 2017)

- Existenz Digitaler Medien **stellt** bisherige politikdidaktische Konzepte **infrage**

Man denke in diesem Kontext vor allem an die **Bedeutung eines allgemeinverbindlichen politischen "Basiswissens"** (Weißeno u. a. 2010), dessen politisch-bildende Relevanz sich im Zeitalter von Smartphones und Tablets **nicht mehr ganz so leicht erschließt**. (Hauk 2017)

- Politische **Handlungskompetenz** muss **neu gedacht** werden

Woran es der Politikdidaktik deshalb neben einer fundierten empirischen Forschung mangelt, ist eine breite Diskussion darüber, wie eine politische Bürgerschaftsbildung im Zeitalter der Digitalisierung unter normativen Gesichtspunkten auszusehen hat. Was bedeutet es in dieser Hinsicht, in einer digitalisierten Demokratie politisch aktiv zu sein? Welchen Einfluss üben neue elektronische Partizipations- und Kommunikationsmöglichkeiten auf die Ausgestaltung der politischen Handlungsfähigkeit aus und wie ist diese im Spannungsfeld konventioneller und deliberativer Beteiligungsformen zu verorten?" (Hauk 2017)

Welche Anforderungen
an Lehrkräften gehen
für eine Bildung in der
digitalen Welt damit
einher?



Unterricht in 7G

Schüler:innen lernen im...

gleichen Alter

zur gleichen Zeit

bei der gleichen Lehrperson

im gleichen Tempo

auf die gleiche Art & Weise

die gleichen Inhalte und

die gleich guten Ergebnisse





Distracted Boyfriend. Abrufbar unter: <https://imgflip.com/i/4gpaur> (27.04.2021).



Thorsten Dirks

CEO Telefonica Deutschland

(2014-2016)

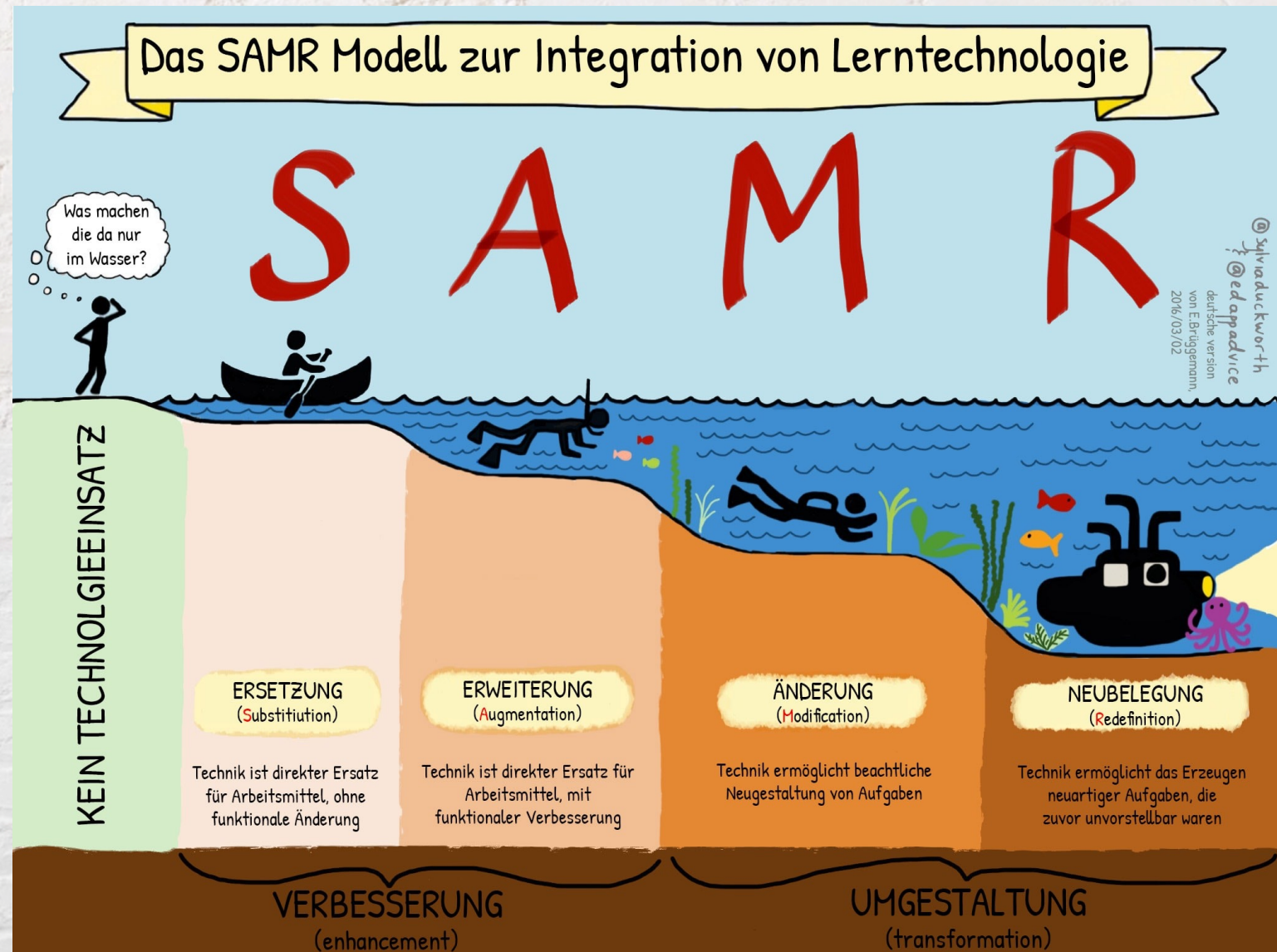
*„Wenn Sie einen
Scheißprozess
digitalisieren, dann haben
Sie einen scheiß digitalen
Prozess.“*

Vier-Stufen-Modell zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht

erstmalig 2006 von Ruben R. Puentedura in einem Vortrag vorgestellt



Beschreiben Sie zu jeder Stufe der Medienintegration ein konkretes Unterrichtsszenario.



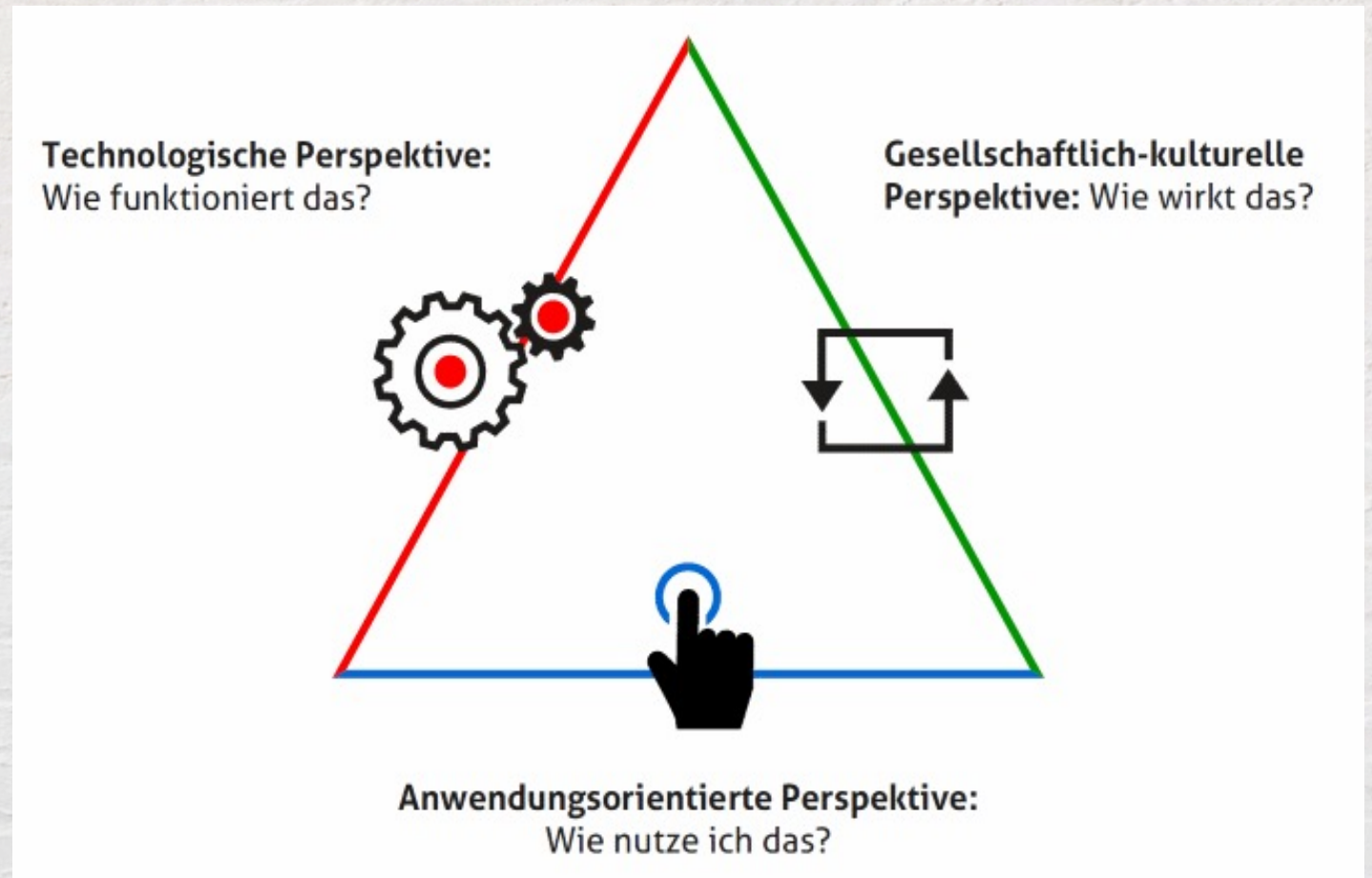
Das SAMR Modell – adaptiert mit Erlaubnis von **Sylvia Duckworth** – <https://sylvia duckworth.com> – Deutsche Übersetzung von Ekkehard Brüggemann – <http://ekkib.de> – bereitgestellt auf www.medienzentrum-harburg.de/samr

Dagstuhl-Dreieck

Der Einsatz von digitalen Medien ist für **zeitgemäße Bildung** unabdingbar.

Um daraus „**Digitale Bildung**“ zu machen, müssen Medien aber immer auch aus drei Perspektiven beleuchtet werden:

- einer technologischen
- einer anwendungsorientierten
- und einer gesellschaftlich-kulturellen Perspektive

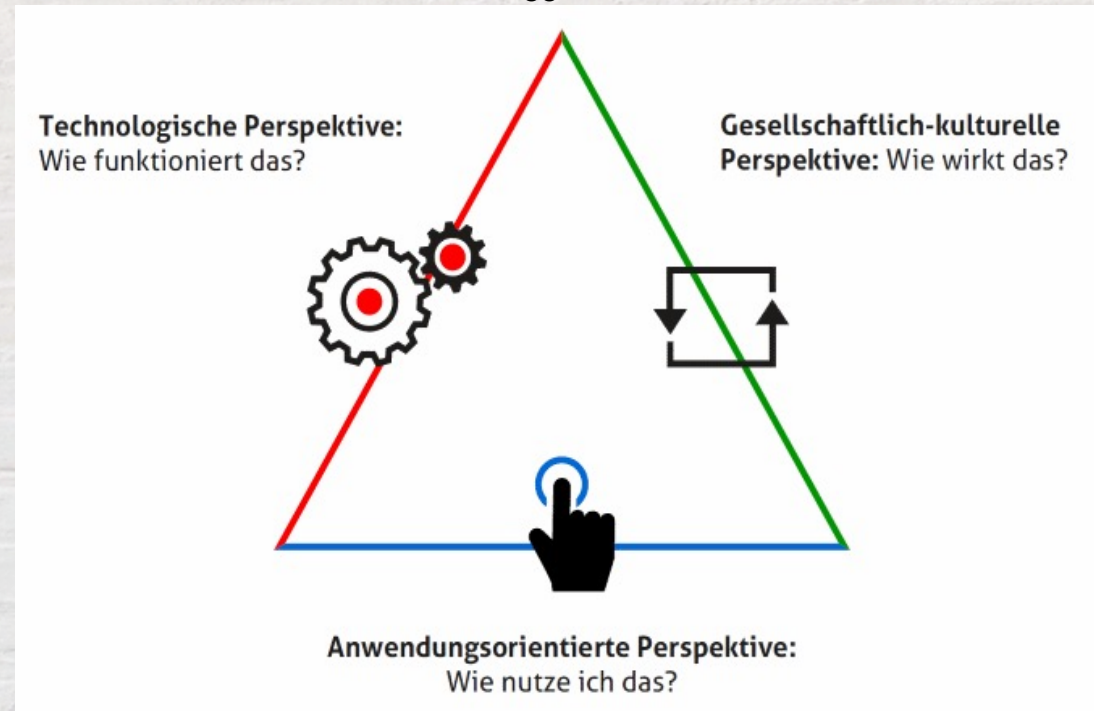


CC-BY-SA Beat Döbeli Honegger und Renate Salzmann



Beispiel Suchmaschine: Google

CC-BY-SA Beat Döbeli Honegger und Renate Salzmann



- Welche Treffer werden eigentlich zuerst aufgelistet und welche Prinzipien finden dabei Anwendung?
- Wie arbeitet eine Suchmaschine überhaupt?
- Wie kann die Suchmaschine in einer Sekunde Millionen von Treffern liefern?

- Warum bieten Suchmaschinen ihre Dienste kostenlos an?
- Warum sehe ich auf einmal Werbung zu kürzlich gesuchten Dingen auf anderen Webseiten?
- Will ich, dass andere wissen was ich suche?
- Woher weiß ich, dass die gelieferten Treffer nicht durch den Betreiber vorgefiltert sind?

- Welche Suchmaschinen gibt es und wie unterscheiden sie sich?
- Was sind gute Suchbegriffe und wie grenze ich meine Suche gezielter ein?
- Wie kann ich nach Bildern mit bestimmter Lizenz suchen?
- Welche Links sind eigentlich nur Werbung?

nach: Pädagogische Hochschule Schwyz. Abrufbar unter: <https://mia.phsz.ch/Dagstuhl/BeispielSuchmaschin> (27.04.2021).

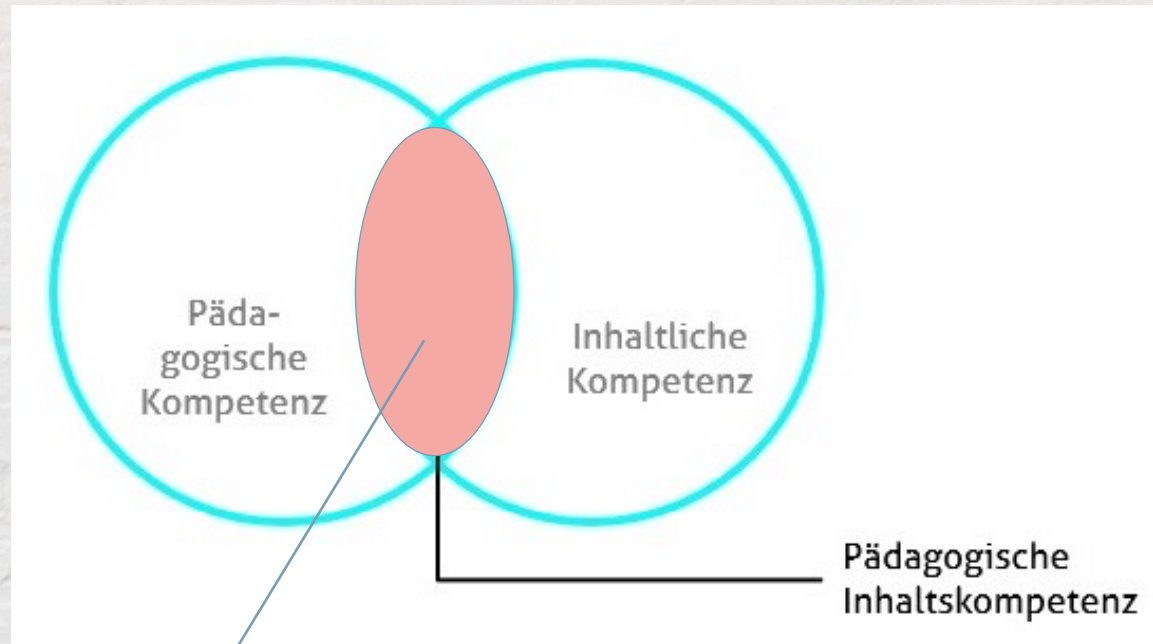
Kultusministerkonferenz 2016

- Mit zunehmender Digitalisierung entwickelt sich auch die Rolle der Lehrkräfte weiter.
- Lehrkräfte benötigen **mediales Hintergrundwissen**, nur so kann selbstbewusster und reflektierter Einsatz digitaler Medien sichergestellt werden.
- Wenn sich in der „digitalen Welt“ die Anforderungen an Schule und damit an alle Lehrkräfte nachhaltig verändern, dann wird perspektivisch Medienbildung **integraler Bestandteil aller Unterrichtsfächer** sein und nicht mehr nur schulische Querschnittsaufgabe.
- Alle **Lehrkräfte müssen selbst über allgemeine Medienkompetenz verfügen** und in ihren fachlichen Zuständigkeiten zugleich „Medienexperten“ werden.
- Das Ziel aller Schularten, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, die eigene Medienanwendung kritisch zu reflektieren und Medien aller Art zielgerichtet, sozial verantwortlich und gewinnbringend zu nutzen, gehört damit perspektivisch **in jedes fachliche Curriculum**.
- Daher ist in der **fachspezifischen Lehrerbildung** für alle Lehrämter die Entwicklung entsprechender Kompetenzen **verbindlich festzulegen**.

KMK, 2016. Bildung in der digitalen Welt. Abrufbar unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (24.04.2021).

DPCK-Modell

nach Doebeli 2021

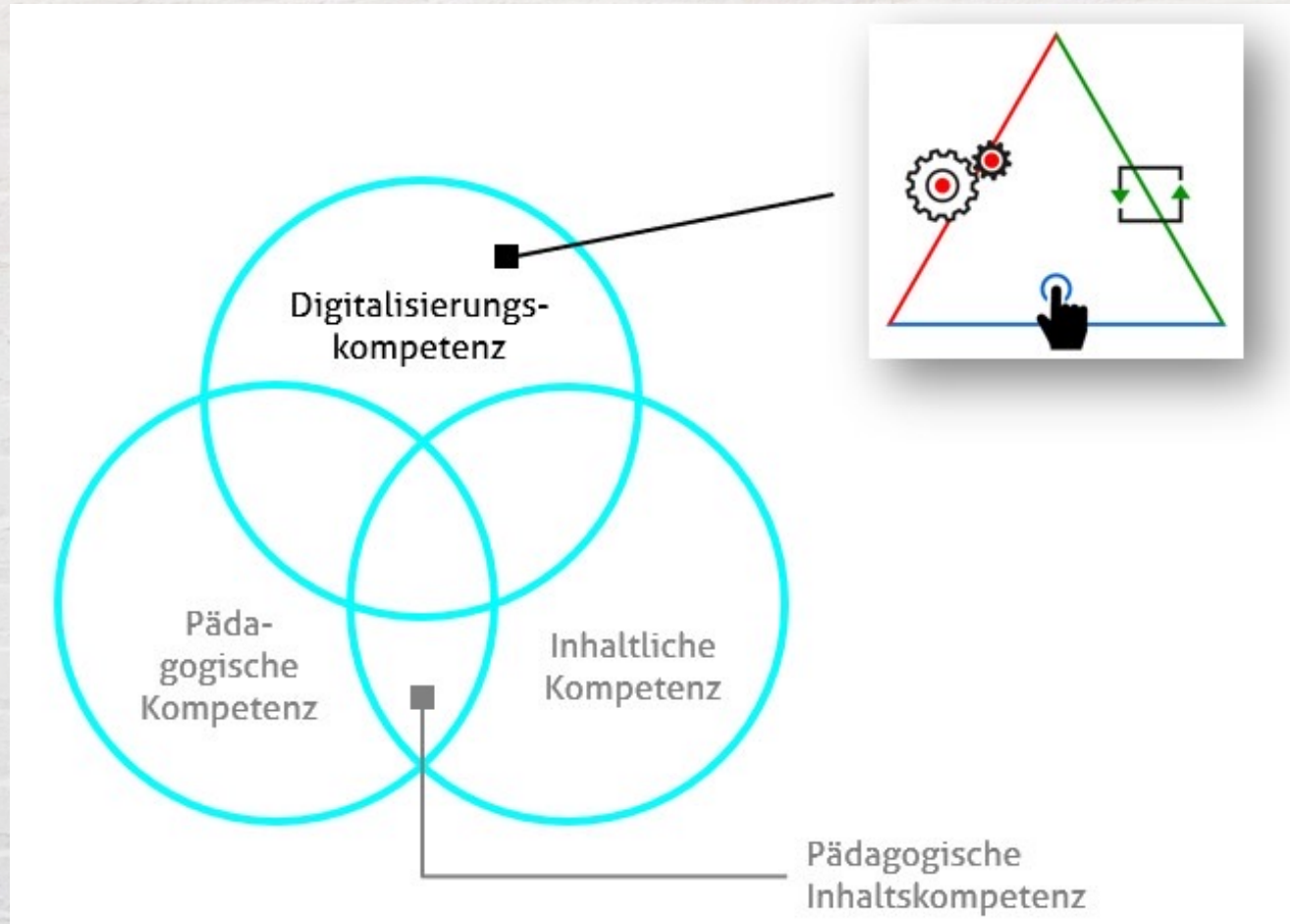


Fachdidaktisches
Wissen!

Beat Döbeli Honegger. 2021. DPCK statt TPCK. Abrufbar unter: <http://blog.doebe.li/Blog/DPCKstattTPCK> (27.04.2021).

DPCK-Modell

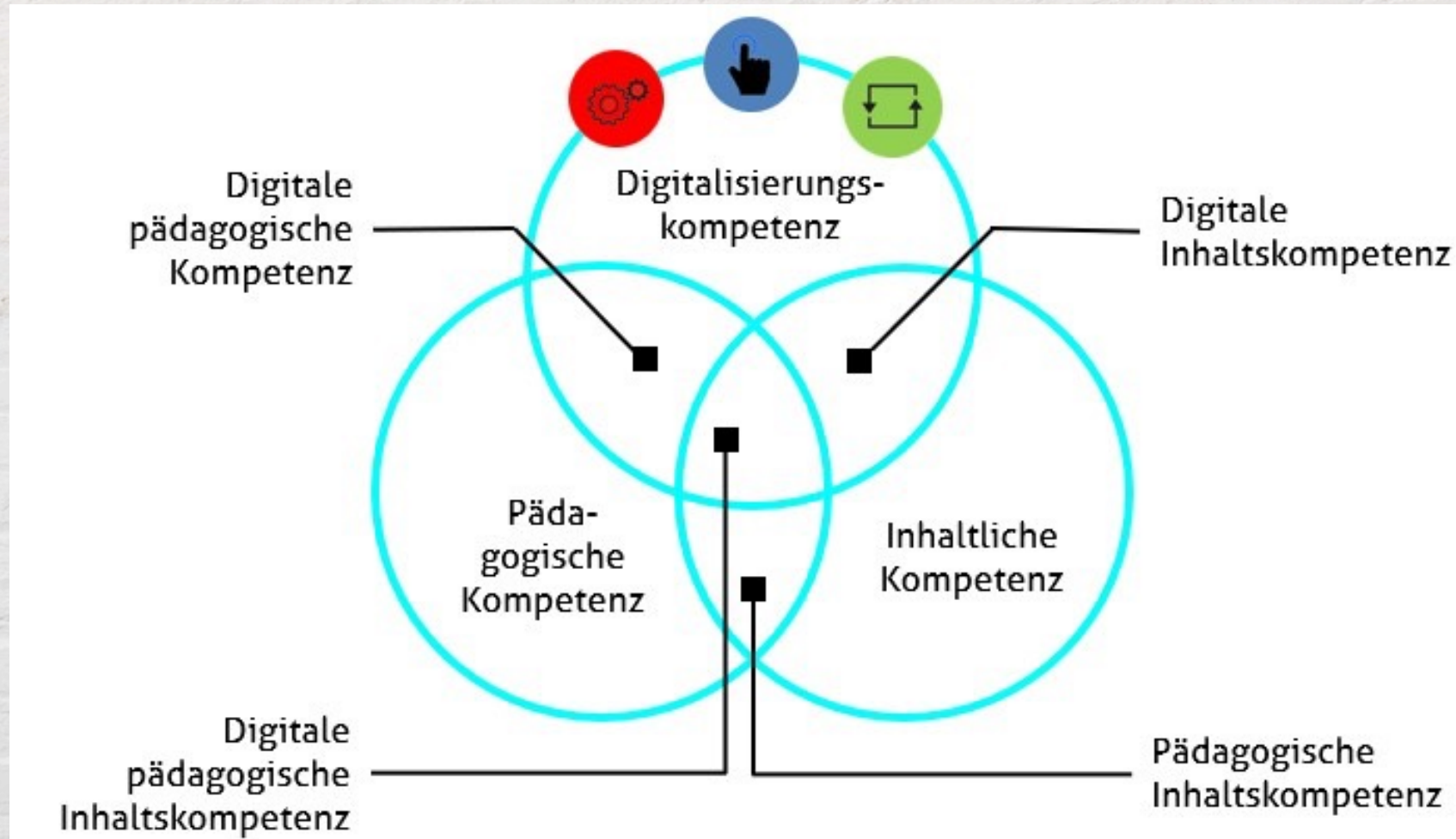
nach Doebeli 2021



Beat Döbeli Honegger. 2021. DPCK statt TPCK. Abrufbar unter: <http://blog.doebe.li/Blog/DPCKstattTPCK> (27.04.2021).

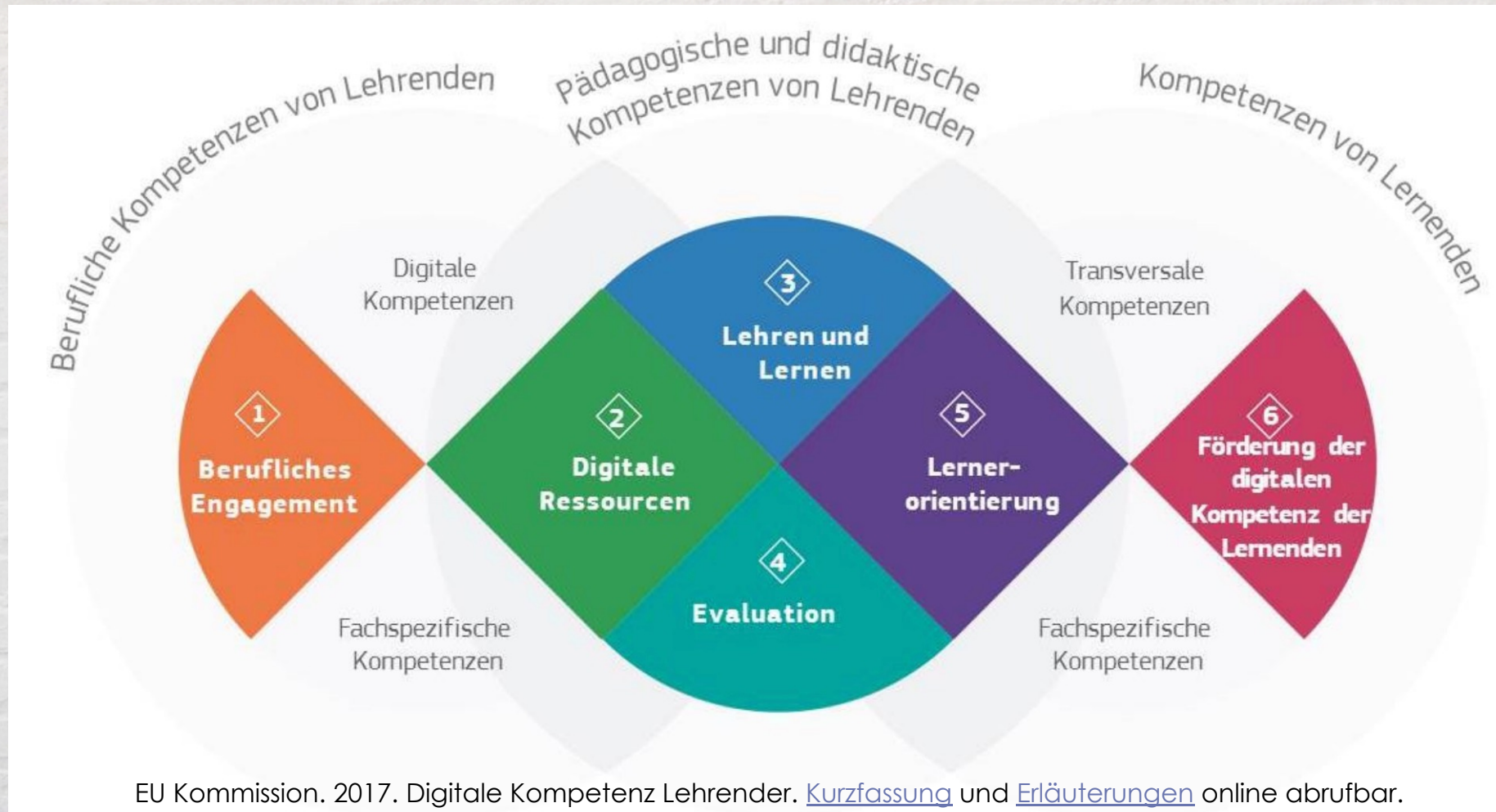
DPCK-Modell

nach Doebeli 2021



Beat Döbeli Honegger. 2021. DPCK statt TPCK. Abrufbar unter: <http://blog.doebe.li/Blog/DPCKstattTPCK> (27.04.2021).

DigiCompEdu 2.1

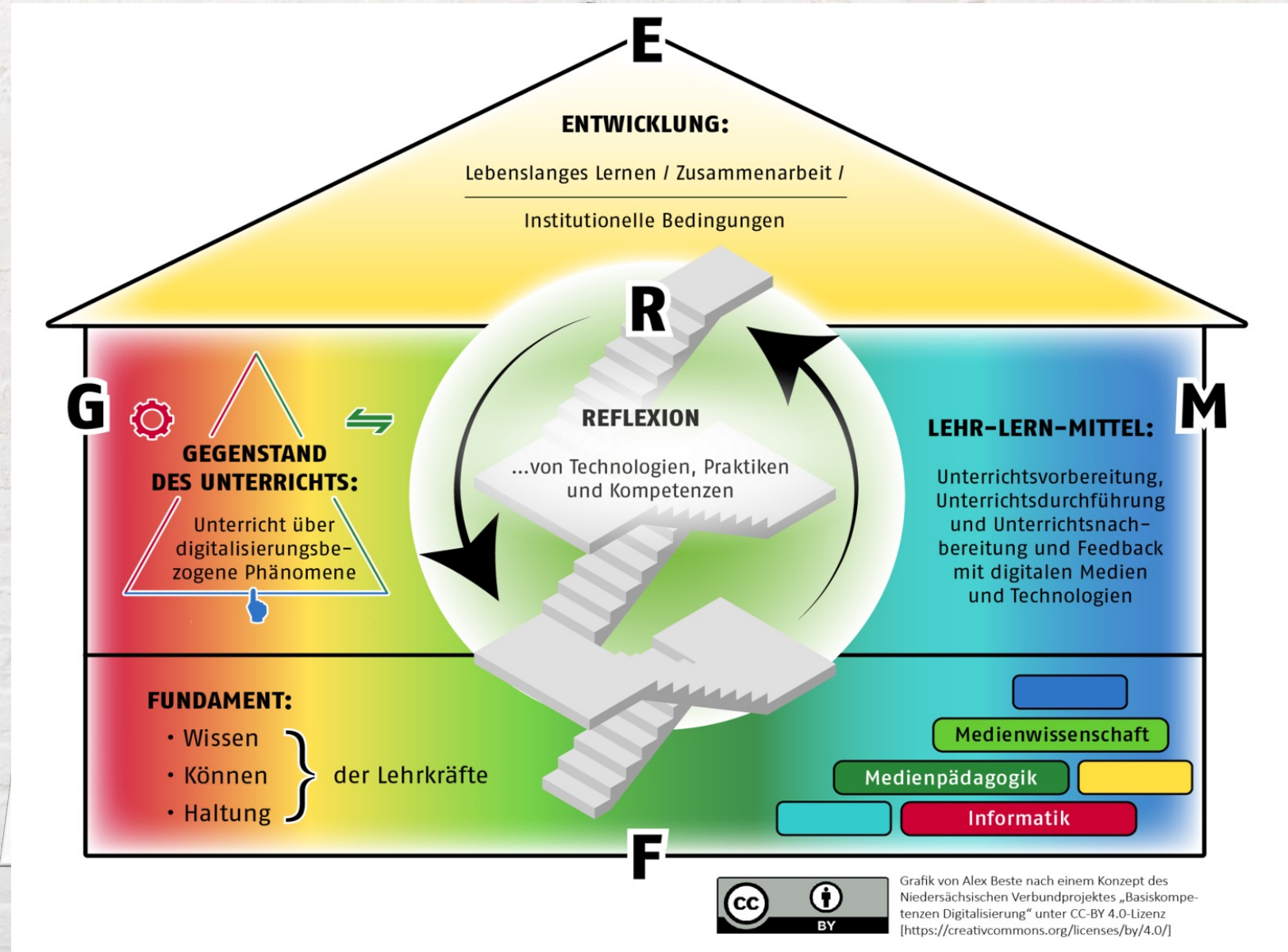




1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lehren und Lernen	4. Evaluation	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p>1.1 Berufliche Kommunikation Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.</p> <p>1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Materialien auszutauschen.</p> <p>1.3 Reflektierte Praxis Die eigene Praxis hinsichtlich des didaktisch sinnvollen Einsatzes digitaler Medien reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv weiterentwickeln.</p> <p>1.4 Digitale Weiterbildung Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.</p>	<p>2.1 Auswählen digitaler Ressourcen Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Lernziele, Kontext, didaktischen Ansatz und die Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p>2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen Vorhandene digitale Ressourcen modifizieren und weiterentwickeln, insofern dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Lernziele, Kontext, didaktischen Ansatz und die Lerngruppe bei der Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen berücksichtigen.</p> <p>2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Eltern und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. Personenbezogene Daten effektiv schützen. Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen kennen, respektieren und korrekt anwenden. Offene Bildungsressourcen und offene Lizenzen kennen und bei Bedarf verwenden und erstellen können.</p>	<p>3.1 Lehren Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und didaktische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p> <p>3.2 Lernbegleitung Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichts, zu verbessern. Digitale Medien nutzen, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und einsetzen.</p> <p>3.3 Kollaboratives Lernen Digitale Medien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern. Lernende befähigen, digitale Medien im Rahmen von Gruppenarbeiten zu nutzen, um die Kommunikation und Kooperation innerhalb der Lerngruppe zu verbessern.</p> <p>3.4 Selbstgesteuertes Lernen Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d.h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>	<p>4.1 Lernstand erheben Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen zu erhöhen.</p> <p>4.2 Lern-Evidenzen analysieren Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, kritisch analysieren und interpretieren, um beispielsweise Rückschlüsse für die Unterrichtsplanung zu ziehen.</p> <p>4.3 Feedback und Planung Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben. Auf Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen.</p>	<p>5.1 Digitale Teilhabe Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die Vorkenntnisse und Fähigkeiten der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen bei der Mediennutzung bedenken.</p> <p>5.2 Differenzierung und Individualisierung Lernenden ermöglichen, ihr individuelles Lernziel in ihrem jeweils eigenen Lerntempo zu erreichen und individuelle Lernwege zu beschreiben.</p> <p>5.3 Aktive Einbindung der Lernenden Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen didaktischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen, die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen.</p>	<p>6.1 Informations- und Medienkompetenz Aktivitäten integrieren, in denen Lernende digitale Medien nutzen, um Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen kritisch zu bewerten.</p> <p>6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit Aktivitäten integrieren, in denen Lernende effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für die Kommunikation, Kooperation und politische Partizipation nutzen.</p> <p>6.3 Erstellung digitaler Inhalte Aktivitäten integrieren, in denen Lernende sich durch digitale Medien ausdrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten und erstellen. Lernenden vermitteln, welche Lizenzen und Urheberrechtsbestimmungen für digitale Inhalte gelten und wie man diese berücksichtigt und verwendet.</p> <p>6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien Maßnahmen ergreifen, um das Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Medien zu gewährleisten. Den Lernenden ermöglichen, Risiken zu bewältigen und digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.</p> <p>6.5 Digitales Problemlösen Aktivitäten integrieren, in denen Lernende technische Probleme identifizieren und lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen übertragen.</p>



Haus der digitalen Bildung

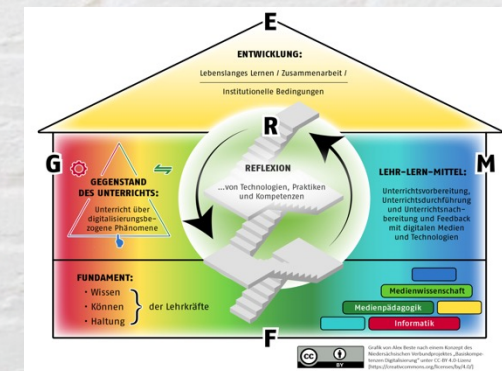


nach Ira Diethelm, 2021. Digitale Bildung –was müssen alle Lehrkräfte können? Keynote-Präsentation auf der Molol.digital am 01.04.2021. Folien abrufbar unter <https://cloudstorage.uni-oldenburg.de/s/MGABYm9nP2Cw59P?path=%2F> (02.04.2021).

Haus der digitalen Bildung

nach Ira Diethelm

- **Fundament (F):** Grundwissen aus den Bereichen Medienwissenschaft, Medienpädagogik, Informatik usw., dem eigenen digitalisierungsbezogenen „Können“ der Lehrkräfte sowie einer offenen und kritischen Haltung zusammen.
- **Reflexion (R):** Verbindung zwischen den einzelnen Kompetenzbereichen. Notwendiger Schritt, der allen Übrigen immer vor- und nachgeschaltet ist. Sie umfasst z.B. die der eigenen Kompetenzen der Lehrkräfte, die der Schüler*innen sowie der (Unterrichts-) Praktiken und der in- und außerhalb von Schule genutzten oder gerade nicht genutzten Technologien.
- **Lehr-Lern-Mittel (M):** umfasst die Unterrichtsvorbereitung, -durchführung und -nachbereitung mit digitalen Technologien. Schüler* innenorientierung , Feedback. Implizite Förderung digitaler Kompetenzen der Schüler*innen.
- **Gegenstand des Unterrichts (G):** Unterricht über digitalisierungsbezogene Phänomene; werden mithilfe des Dagstuhl-Dreiecks beleuchtet. Der Kompetenzbereich dient der expliziten Förderung der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Schüler*innen
- **Entwicklung (E)** der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Lehrkräfte in den drei Teilbereichen lebenslanges Lernen, Zusammenarbeit und institutionelle Bedingungen



Lernen mit neuen Medien



neues Lernen mit Medien

Es braucht...

- **Wissen über** und Handlungssicherheit im Umgang *mit* digitalen Medien, die für den Lernprozess in einer digitalisierten Welt grundlegend sind
- „spezifische **Methoden** für das Lernen mit digitalen Medien und Inhalten
- **Inhalte**, die auf das Leben in einer digitalisierten Welt abgestimmt sind“

Digitale Medien...

- ermöglichen eigenständiges sowie **kollaboratives** Lernen, **zeit- und ortsunabhängig**
- geben dem Lernenden **unmittelbar Feedback**
- lassen sich an individuelle Lernvoraussetzungen und -bedürfnisse **anpassen**
- verändern „die **Beziehung** zwischen Lernenden und Lehrenden, in der die Rolle der Lehrkräfte sich wandelt von allwissenden Wissensvermittlern zu **Lerncoaches**, die den Erwerb von Wissen begleiten und unterstützen.“

Netzwerk digitale Bildung e. V. 2020. *Zwischen analog und digital*. Abzurufen unter: https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/2020/12/NDB_Whitepaper_Zwischen_analog_und_digital_12Seiten.pdf (26.04.2021).

Ein ganz normales Englisch-Abitur in NRW 2021 ...



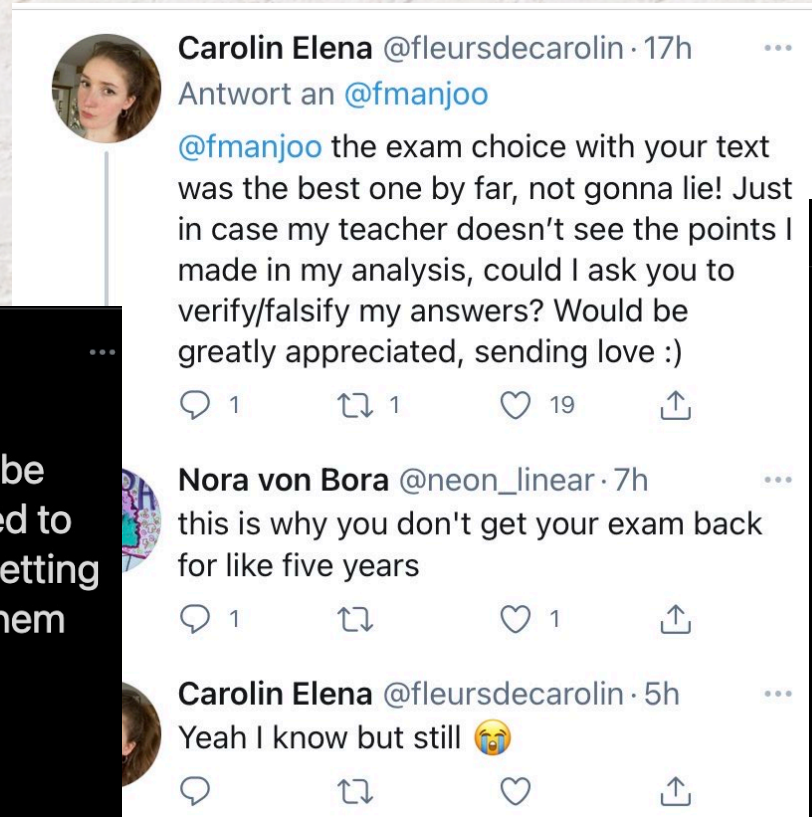
farhad manjoo ✓
@fmanjoo

students in Germany (from what I'm gathering maybe students in all of Germany??) were apparently asked to analyze a column of mine on a big exam and I am getting lots of messages saying either thanks for helping them get an A or ... ruining their lives

[Tweet übersetzen](#)

6:06 nachm. · 23. Apr. 2021 · Twitter for iPhone

1.114 Retweets 517 Zitierte Tweets 10.713 „Gefällt mir“-Angaben



Carolin Elena @fleursdecarolin · 17h ...
Antwort an @fmanjoo

@fmanjoo the exam choice with your text was the best one by far, not gonna lie! Just in case my teacher doesn't see the points I made in my analysis, could I ask you to verify/falsify my answers? Would be greatly appreciated, sending love :)

1 1 19

Nora von Bora @neon_linear · 7h ...
this is why you don't get your exam back for like five years

1 1

Carolin Elena @fleursdecarolin · 5h ...
Yeah I know but still 😭

1 1



farhad manjoo ✓ @fmanjoo · 3h ...
students in Germany (from what I'm gathering maybe students in all of Germany??) were apparently asked to analyze a column of mine on a big exam and I am getting lots of messages saying either thanks for helping them get an A or ... ruining their lives

25 16 195

dina @yuckdina · 1h ...
i am so sorry you're almost getting harassed because of the "abitur" especially on your ig:/ as having chosen your text option as well, i really liked it. it was reasonable, easy to understand and had a lot of aspects to analyze!

1 4

brainafkforlc @oemre902 · 12m ...
Shut the fuck up Dina it was not easy at all

1 1

Digitalisierung als Leitmedientransformation

von analogen zu digitalen Medien

„Unter einem Leitmedium versteht man in diesem Sinne das Medium, das kulturell, wirtschaftlich und gesellschaftlich die stärkste Bedeutung hat...“

- Philippe Wampfler. 2018. Leitmedienwandel? Was ist das eigentlich. Abrufbar unter: <https://schulesocialmedia.com/2018/09/17/leitmedienwechsel-was-ist-das-eigentlich> (20.04.2021).



Berit Glanz
@beritmiriam

Kinder haben auf dem Schulhof einen Spielparcours mit Kreide gezeichnet, ein baldiges Update versprochen und andere Kinder haben eine Rezension mit Sternenvergabe geschrieben.



6:27 nachm. · 17. Apr. 2021 · Twitter for Android

60 Retweets 10 Zitierte Tweets 585 „Gefällt mir“-Angaben

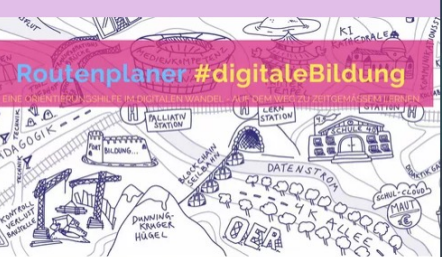
Material- & Weiterbildungsangebot zu zeitgemäßen (Politik-)Unterricht

S: "Politikunterricht digital gestalten"

Weiterbildungsmaterial

Routenplaner #digitaleBildung

Sammlung von Blogbeiträgen zu den Grundsätzen, Begriffen, Debatten und Konzepten digitaler Bildung. Eine gedruckte Version der Blogbeiträge ist auch als **Buch** erschienen.



#RoutenplanerDigitaleBildung - Auf dem...
Wir, die Autoren dieses Bandes, kennen u...
routenplaner-digitale-bildung

onlinegestützter eCourse zum
Thema Digitalisierung und
digitale Bildung im Unterricht

Fortbildungsangebote

MoLoL / Mobile.Schule



mobile.schule | DIGITAL
Kostenfreie Weiterbildungen für Lehrer:innen...
mobile.schule

Bildungsmesse Didacta

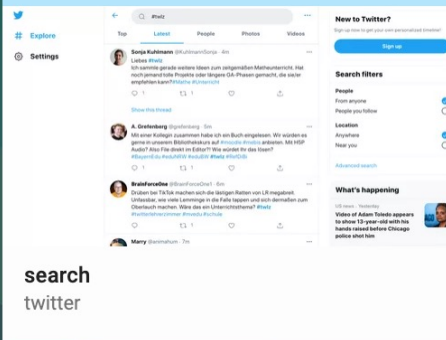


didacta - didacta digital | Messe Stuttgart
Vom 10. bis 12. Mai 2021 findet die dida...
messe-stuttgart

Vernetzungsangebote

#Twitterlehrerzimmer

Ein Hashtag zur Vernetzung von
Lehrer:innen im deutschsprachigen
Raum



search
twitter



Forum Bildung Digitalisierung
GEMEINSAM VORDENKEN. GEMEINSAM...
forum bildung digitalisierung

Blogs von Vordenker:innen & Praktiker:innen

Axel Krommer



Bildung unter Bedingungen der Digitalität
Argumente - Gedanken - Notizen
bildung unter bedingungen der digitalität

Björn Nolte



change agent

Zeitgemäße Bildung braucht...
noelte030s webseite!

Praxisbeispiele

10 Unterrichtsbeispiele zeitgemäßer Bildung mit digitalen Medien

eine gedruckte Version der
Blogbeiträge auch als **Buch**
erschienen: "**Digitale Schule - Was
heute schon im Unterricht möglich
ist**"



Chancen der Digitalisierung für individu...
Wie genau sieht es eigentlich aus, wenn ...
j&k - jöran und konsorten

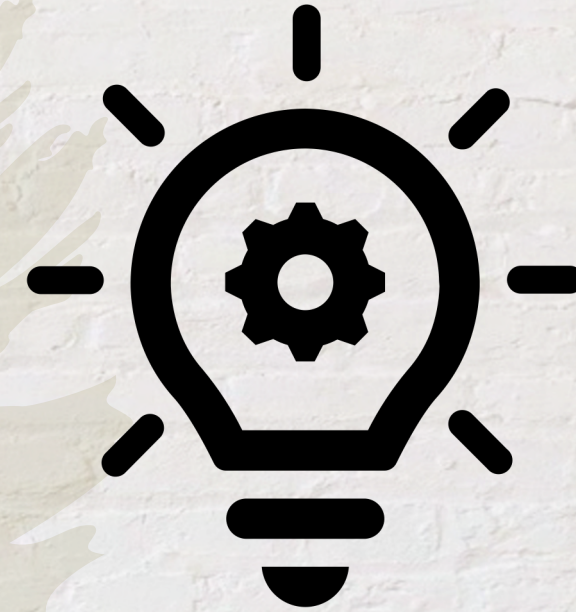
AppCamps



Nächste Woche (05.05)
dies academicus

Selbstlernkurs zum Thema
„Mehrwert digitaler Medien“

Bitte durchlaufen Sie alle (d.h. unabhängig von Ihrem belegten Modul) den online eCourse, der im Seminar-Padlet verlinkt ist & bearbeiten Sie im die Lerntagebuchaufgabe dazu (GK-08).



Lerntagebuch

Seminarwiki

Aufgaben finden Sie **spätestens morgen** im Seminar-Padlet

kahoot

SAMR-Modell

DPCK-Modell

Dagstuhl-Dreieck

Melden Sie sich bitte bei mir, wenn Sie auch Mikro-Tools & Websites kennen, die sie am Anfang eines nächsten Seminars Ihren Kommiliton:innen vorstellen können.

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

Bis nächste Woche!