

Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

Titel:	Lehren und Lernen mit digitalen Medien - Fortbildungsreihe; Modul 1: Lehren und Lernen mit digitalen Medien - eine Einführung.
Nr.:	khi20.23.089
Kontakt:	Team Fortbildung E-Mail: fortbildung@uni-hildesheim.de
Dauer:	Tagesveranstaltung
Anfang:	02.06.2020 , 09:00 Uhr
Ende:	02.06.2020 , 16:00 Uhr
Anmeldeschluss:	19.05.2020
max. Teiln.:	20
min. Teiln.:	5
Kosten:	kostenlos
Adressaten	Lehrkräfte aller Schulformen
Beschreibung	ACHTUNG: Falls die Termine aufgrund der Coronakrise nicht vor Ort stattfinden können, wird der Kurs als Online-Lösung angeboten.

Die komplette Fortbildungsreihe „Lehren und Lernen mit digitalen Medien“ kann bei Besuch von mindestens fünf der sechs Module mit einem Zertifikat abgeschlossen werden.

Jedes Modul kann jedoch auch einzeln ausgewählt werden. Für die Teilnahme an einem Modul gibt es unabhängig vom Zertifikat eine Teilnahmebescheinigung.

Das ONLINE-Format:

Es gibt pro Fortbildungstag zwei Online Meetings. Wir starten gemeinsam online um 9 Uhr im uni-internen BigBlueButton Konferenztool (dafür wird ein Link ausgesendet, keine Anmeldung nötig). Diese Phase wird etwa bis 10 Uhr gehen. Um 14 Uhr findet das zweite Online-Meeting statt. (die Fortbildung endet etwa gegen 15 Uhr). Dazwischen arbeitet man selbstständig oder in Gruppen (Treffen in "Break-out" Räumen) an Lektionen (mit Übungen, Aufgaben, Foreneinträgen, Anwendungen, Videos, Links etc.).

Sie erhalten den Link zur Veranstaltungsteilnahme am Vortag per Mail.

Die Termine der Module: 2. Juni (M1), 16. Juni (M2), 7. Juli (M3), 29. September (M4), 3. November (M5) und 24. November (M6).

Alle Informationen zur Fortbildungsreihe finden Sie hier als PDF:

https://www.digiducation.de/wp-content/uploads/2020/05/Fortbildungsreihe_Lehren-und-Lernen-mit-digitalen-

[Medien-2020_Uni-Hildesheim.pdf](#)

Zur Website der Referentin: <https://bernadette-spieler.com/>

Die Fortbildungsreihe "Lehren und Lernen mit digitalen Medien"

Die Fortbildungsreihe ist ein Beitrag zur Verbreiterung von digitalen Kompetenzen in Unterrichtsprozessen. Eine Ihrer Aufgaben als Lehrkraft ist es, Schülerinnen und Schüler im Zeitalter der Digitalisierung auf ihre Lebenswelt und ihren (Berufs-)Alltag vorzubereiten. Konzepte wie fächerübergreifender und fächerintegrativer Unterricht zeigen, dass informatisches Denken sowie der richtige aber auch kritische Umgang mit Medien daher das Herausbilden einer Medienkompetenz - zu den neuen Schlüsselqualifikationen gehören. Im Zuge der Module werden unter anderen verschiedene spielerische Konzepte, Lernsoftware, Lernapps oder Audience-Response-Systeme (ARS) für mehr Vielfalt in der Lehre präsentiert, sowie Chancen und Risiken besprochen und rechtliche Grundlagen zum Einsatz dargestellt.

Die Module:

Modul 1:

Lehren und Lernen mit digitalen Medien Eine Einführung

In Modul 1 reflektieren die Teilnehmer*innen ihre eigene digitale Kompetenz (Self Assessment Wo stehe ich jetzt?) durch Theorie-Impulse und Übungen. Sie erhalten Einblick in die Grundlagen und Entwicklung von eLearning sowie eine Definition zu Szenarien und Tools. Die Teilnehmer*innen hören Ansätze für den Einsatz von digitalen Medien im eigenen Unterricht und entwickeln ein Bewusstsein für die aktuellen Themenbereiche der Digitalisierung. Des Weiteren sollen die eigenen digitalen Kompetenzen durch folgende Aspekte erweitert werden: digitale Geräte bedienen, Formen des Zugangs zu digitalen Inhalten nutzen und bereitstellen, Learning Management Systeme, etc.

Themen

- eLearning im historischen und kulturellen Kontext - eine Einordnung;
- Szenarien und Tools: mediales, digitales und hybrides Lernen;
- Was sind „Digitale Kompetenzen“?
- Grundsätze zum Einsatz von digitalen Medien
- Aktuelle Problemstellungen
- Reflexionen, Diskussionen und Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten;
- Grundlagen von digitalen Kompetenzen, Möglichkeiten von Lernplattformen

Lernziele

1. Selbstreflexion in Bezug auf eigene digitale Kompetenzen
2. Erwerb von Basiswissen zum Thema Lehren und Lernen mit digitalen Medien
3. Methoden zur Organisation des eigenen Lernens und Arbeitens kennengelernt

Modul 2:

Techniken im Bereich Medieninformatik/Mediendidaktik

Dieses Modul beschäftigt sich mit den wesentlichen Aspekten des Erwerbs von Medienkompetenzen. Dabei geht es um die Definition des Begriffs ebenso wie Einsatzszenarien neuer Medien in der Lehre und den damit verbundenen Herausforderungen der angewendeten Didaktik und der Wirkung von Medien in Praxissituationen. In diesem Modul werden Techniken, Ziele und Unterrichtsmethoden der Multimedialen Lehre erarbeitet. Wir beleuchten Mediendidaktik und Wirkung in der Praxis und zeigen auf wie das Internet (bzw. soziale Medien) als Medium sinnvoll im Unterricht integriert werden kann. Die Verwendung von sozialen Medien wie Instagram oder WhatsApp ist aus dem Leben der meisten Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Das Smartphone ist für viele längst zum ständigen Begleiter geworden, mit dem Nachrichten ausgetauscht, Fotos gemacht oder Videos angesehen werden. Die Verfügbarkeit dieser neuen Technologien hat das Kommunikations- und Interaktionsverhalten spürbar verändert. In diesem Modul wird gezeigt, was mit sozialen Medien alles möglich ist, und es wird hinterfragt, welche Vorteile und Gefahren damit verbunden sind. Des Weiteren werden die Wirkung von Medien im Schulalltag und aktuelle Themen der Digitalisierung beleuchtet. Informationen im Internet recherchieren, digitalen Technologien nutzen, in virtuellen Räumen kommunizieren, Daten und Informationen teilen und sogar eigene digitale Inhalte kreieren. Für all diese Aktivitäten sind digitale Kompetenzen nötig, die in diesem Modul erlernt und ausgebaut werden.

Themen

- Multimediales Lernen & Medienkompetenz, Multimodalität
- Mediendidaktik in der Praxis
- Internet im Schulalltag
- Umgang mit Informationen und Daten (recherchieren, suchen und filtern, kritisch bewerten und interpretieren sowie verwalten)
- Gesellschaftlichen Auswirkungen der Informationstechnologie
- Mediendidaktik: Zentrale Aufgaben einer mediengestützten Didaktik

Lernziele

1. Wissen über soziale Medien und worauf bei der Verwendung geachtet

werden muss

2. Erweiterung der Methoden, um (soziale) Medien beim Lernen bzw. Lehren zu nutzen.
3. Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Unterrichtsfach und Erkennen von neuen Möglichkeiten der Digitalisierung

Modul 3:

Computational Thinking Aktivitäten im Unterricht - Praktische Beispiele

Die Jobs der Zukunft werden weitreichend digital und vernetzt sein und die Nachfrage nach Arbeitskräften mit "Computational Thinking" (CT) Skills, Kreativität, Problemlösungskompetenzen und Wissen in Digitalisierung und Programmierung steigt stetig. Der Erwerb dieser Kompetenzen ist von großer Bedeutung für den Aufbau einer positiven, entwicklungsorientierten und innovativen Zukunft. Die Herausforderung besteht darin, diese Inhalte im eigenen Unterricht zu integrieren und allen Schüler*innen einen Zugang zu informatischer zu ermöglichen. Informatische Themen sollen fächerintegrativ motivierend vermittelt werden, z.B. wenn Schüler*innen zusammen an Problemen tüfteln, mit neuen Werkzeugen experimentieren, kreativ sein können, essentielle CT Skills erwerben, problemorientierte Lösungen erarbeiten und auch interdisziplinär Digitalisierung erfahren. Wir analysieren die derzeitige Lehrpraxis und entwickeln unter Einbeziehung didaktischer und lerntheoretische Grundlagen Computational Thinking Techniken und Aktivitäten in Lehr- und Lerndesigns. Weitere Themen dieses Modules sind fachübergreifende vs. fächerintegrative Möglichkeiten zu erkennen und Projektarbeiten zu formulieren. Dies kann zum einen neue Verantwortlichkeiten aufzeigen aber auch neue Handlungsspielräume sichtbar machen. Wir wollen somit den Blick öffnen für den Methodenreichtum der informatischen Disziplin und den Weg hin zu einer erhöhten Zusammenarbeit der unterschiedlichen Unterrichtsfächer öffnen.

Themen

- Einführung in Computational Thinking, Problemorientierung im Unterricht
- Grundlagen (Informatik-)Didaktik und Lerntheorien
- Analyse und Weiterentwicklung der aktuellen Lehrpraxis in Richtung erforschendes Lernen
- Praktische Beispiele: Unplugged, logische Rätsel etc.
- Problemlösen und Weiterlernen (technische Probleme lösen, kreativ mit digitalen Technologien umgehen, digitale Kompetenzlücken erkennen)

Lernziele

1. Problemlösendes und forschendes Lernen im eigenen Unterricht einsetzen/fördern
2. Computational Thinking Techniken als Methode für den eigenen Unterricht

erkennen

3. Methodenrepertoire vergrößern

4. Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit anderen Fächern (fächerintegrativ, -
übergreifend)

Modul 4:

Rechtliche Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Medien im
Unterricht; Freie Bildungsmedien

Dieses Modul vermittelt Grundlagen (Basis!) des Urheberrechtsgesetzes in
Deutschland und über die Möglichkeiten von Lizenzierungen für eigenes
Lehrmaterial. Unter Open Educational Resources (OER) versteht man offene
oder freie Lehr- und Lernmaterialien, die (meist) als elektronische
Ressourcen in den unterschiedlichsten Formaten über das Internet zur
Verfügung gestellt werden. OER stehen in der Regel unter einer Lizenz, die
es erlaubt frei auf die Materialien zuzugreifen, diese zu verwenden,
weiterzugeben oder sogar zu bearbeiten. Insofern kann das Konzept der
OER als eine neue Art der Erstellung und des Teilens von Materialien im
Bildungsbereich verstanden werden. Die Teilnehmenden arbeiten in diesem
Modul an konkreten eigenen OER-Beispielen. Im Rahmen der Bearbeitung
werden theoretische Zugänge, Methoden und Tools (Checklisten) erläutert
und genutzt. Inhalte zu Sicherheit und Datenschutz werden in diesem Modul
ebenso im Überblick behandelt.

Themen

- Medienrecht: Urheberrecht und freie Bildungsressourcen
- Rechtliche Rahmenbedingungen für den Einsatz digitaler Medien im
Unterricht
- Creative Commons Lizenzierung
- Kreation digitaler Inhalte (digitale Inhalte entwickeln, integrieren und neu
erarbeiten, Werknutzungsrecht und Lizenzen, Abläufe automatisieren),
grundlegende Informationen zu OER
- Sicherheit (Geräte schützen, personenbezogene Daten und Privatsphäre
schützen, vor Überwachung schützen, etc.)

Lernziele

1. Erarbeiten der wesentlichen Inhalten des Urheberrechts in Deutschland
2. Kenntnisse über freie Lizenzen wie Creative Commons
3. OER zum Lernen oder Lehren zu nutzen, eigene Materialien anderen als
OER zur Verfügung zu stellen
4. Sicherheit und Datenschutz Richtlinien in der eigene Praxis
5. Erlangen einer kritische Haltung gegenüber neuen innovativen digitalen
Technologien

Modul 5: Einsatz und Wirkung digitaler Medien im Schulalltag

Handlungsorientiert und praxisnah werden ausgewählte Werkzeuge, wie Lernsoftware, Lernapps, Audience Response Systeme (ARS), Gamification und GBL Ansätze dargestellt. Des Weiteren wird die der Making-Bewegung vorgestellt und konkrete Beispiele für ihren Einsatz gegeben, sowie Herausforderungen und Tipps genannt. Dieses Modul gibt einen Überblick über aktuelle Trends bei Tools wie zum Beispiel Mobile Learning oder MOOCs, gleichzeitig werden auch unterrichts- und fachspezifische Möglichkeiten angesprochen. Diese Trends und Phänomene werden dabei aus einer theoretischen und einer praktischen Perspektive beleuchtet.

Innerhalb dieses Modules werden auch Bildungsmethoden der Zukunft, die auf der Entwicklung von Innovationen und praktischen Aktivitäten aufbauen gezeigt, wobei sowohl Workshop-Designs und Making Ansätze dargestellt werden. Abschließend wird eine Aussicht auf die Zukunft der Bildungsmedien präsentiert.

Themen:

- Nutzung von digitalen Medien im Schulalltag
- Medieninformatik: Software, Applikationen und Programme für den Unterricht
- Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes
- Mediennutzung: Tools zu Kommunikation (Messenger, Chats), Kollaboration (ARS), Wissensmanagement (Blogs, Wikis) usw.
- Ausblick: Bildungsmedien der Zukunft

Lernziele:

1. Neue Unterrichts-Designs und Werkzeuge kennenlernen
2. Neue Medien einsetzen und in den eigenen Unterricht integrieren
3. Selbst Making anwenden zb durch Prototypen
4. Erarbeiten von neuen Lehr-/Lernsettings (wie Mobile Learning oder Cooperative Learning)
5. Beispiele aus der Praxis für eigene Unterrichtsfächer adaptieren und anwenden

Modul 6: Präsentation der Praxisarbeiten, Abschluss

Das Abschlussmodul widmet sich den Ergebnissen der Praxisarbeiten. Bei der Reflexion der Inhalte der Fortbildungsreihe werden Transfermöglichkeiten ins eigene Arbeits- und Unterrichtsfeld diskutiert. Verschiedene Qualitätsmodelle und -kriterien dienen als Orientierung für die

zukünftige Umsetzung.

Die Expertise anderer Teilnehmer*innen der Fortbildungsreihe ermöglicht intensiven Austausch und Feedback zu Möglichkeiten und Herausforderungen in der Zukunft.

Themen:

- Qualitätssicherung, Qualitätskriterien und Qualitätsmodelle
- Selbstevaluation der eigenen zukünftigen Rolle
- Präsentation und kritische Würdigung der Praxisarbeiten

Diese Veranstaltung wird als bildungspolitisches Schwerpunktthema vom Niedersächsischen Kultusministerium finanziell gefördert und ist kostenfrei.

Evtl. entstandene Sach- und Materialkosten sind vor Ort direkt zu bezahlen. Reisekosten werden im Rahmen der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel auf Antrag gezahlt. Diesen erhalten Sie vorausgefüllt vor Ort. Die Reisekostenabrechnungen richten sich nach der NRKVO (Niedersächsische Reisekostenverordnung)..

Es gelten die "Bedingungen für die Teilnahme an Fortbildungsveranstaltungen des Kompetenzzentrums für regionale Lehrerfortbildung an der Universität Hildesheim"
Mit der Anmeldung zur Fortbildung erkennen Sie diese an.

Die Anmeldung über die VeDaB Datenbank ist unbedingte Voraussetzung für die Teilnahme an der Fortbildungsveranstaltung. Es gelten ebenso die „Allgemeinen Bedingungen für die Teilnahme an dienstlichen Fortbildungen“:
https://www.nibis.de/formulare-des-nlq_593

Zielsetzung

Selbstbestimmtes Lernen: Die Teilnehmer_innen - sind in der Lage, sowohl selbstgesteuertes als auch kooperatives Lernen digital zu unterstützen und bei der Implementierung innovativer Ansätze, wie problembasiertes oder forschendes Lernen, Hilfestellung zu leisten; - übernehmen Verantwortung und Gestaltung bei der Planung, Reflexion und Dokumentation des eigenen Lernweges. Konzeptentwicklung Die Teilnehmer_innen - sind in der Lage die Bedeutung von Medien und Digitalisierung in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zu erkennen; - können den adäquaten Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge planen, durchzuführen und reflektieren; - Können lerntheoretische und didaktische Möglichkeiten der digitalen Medien effektiv nutzen; - können aus der Vielzahl der angebotenen Bildungsmedien anhand von Qualitätskriterien geeignete Materialien und Programme

identifizieren; - lernen
gemeinsam mit anderen Lehrkräften und außerschulischen Partnern Lern-
und Unterstützungsangebote zu entwickeln und durchzuführen; - lernen über
Themen zu Urheberrecht, Datenschutz und Datensicherheit sowie
Jugendmedienschutz den Unterricht als sicheren Raum zu gestalten. Digitale
Kompetenzen in der Lehre Die Teilnehmer_innen - sind befähigt, Kenntnisse
zu digitale Bildung und Lernen in die eigene Berufspraxis zu übersetzen; -
können neue didaktische Methoden zur Digitalisierung im eigenen Unterricht
anwenden, d.h. Medienkompetenz umsetzen; - lernen Methoden für den
Bereich Digitalisierung kennen und reflektieren die situationsbedingten Vor-
und Nachteile der Methoden; - erkennen Digitalisierung als Möglichkeit der
dynamischen Diskurs-Gestaltung und können Entwicklungs-Prozesse
partizipativ (statt normativ) gestalten; - können Erkenntnisse aus der
Forschung bzw. neue Entwicklungen in die eigene Lehre übernehmen.

Ort [Universität Hildesheim, Mediothek Mathematik, Hildesheim](#)

Schulform keine Angabe

Veranstalter Kompetenzzentrum Universität Hildesheim

Veranstaltungsteam Dr. Bernadette Spieler

Antrag gestellt von: _____

Genehmigung erteilt: _____