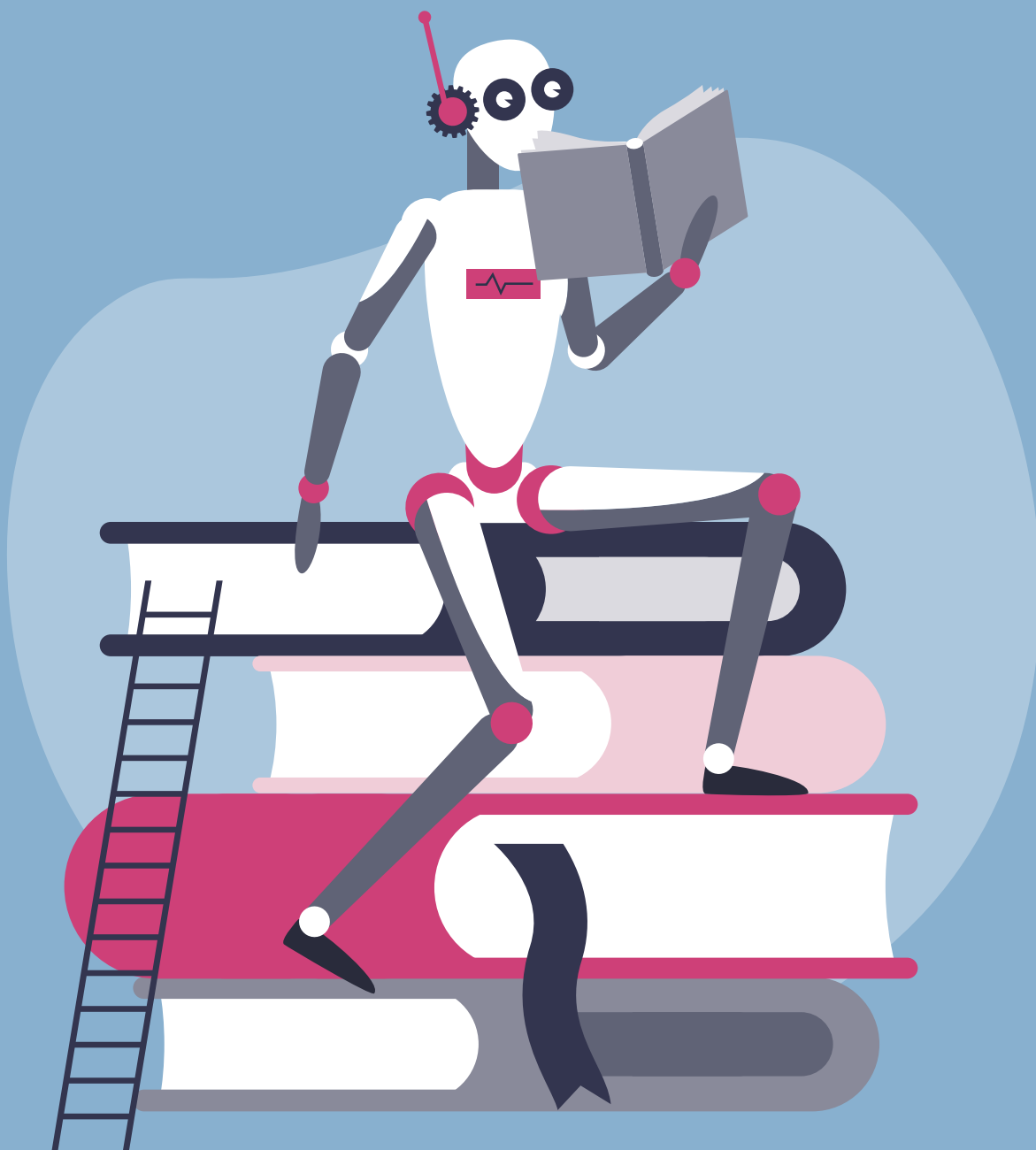


mobile.schule

MAGAZIN

ZEITGEMÄSSE BILDUNG & WEITERBILDUNG



„Schüler müssen wissen, was von KI zu erwarten ist“

mobile.schule

WIR FREUEN UNS AUF SIE!
2. + 3. SEPTEMBER 2024

HCC HANNOVER



mobile.schule
TAGUNG

3. NetzwerkTREFFEN
für Schulträger

FORTBILDUNGEN

für zeitgemäßen Unterricht

Aus der Praxis für die Praxis

Abendveranstaltung im Ticketpreis inbegriffen –
Tickets unter www.mobileschule-tagung.de erhältlich

#molol

DREI FRAGEN ...

... an Andreas Hofmann. Der Gründer von mobile.schule ordnet die neuesten PISA-Ergebnisse ein, verteidigt die angeblich verweichlichte Jugend und erklärt, welche Veränderungen das Schulsystem wirklich braucht.

Interview Roman Eisner

mobile.schule: Deutsche Schülerinnen und Schüler schneiden in der neuesten PISA-Studie so schlecht ab wie noch nie. Haben die Ergebnisse Sie überrascht?

Andreas Hofmann: Nein, warum auch? Es hat sich kaum etwas geändert. Bildung wird politisch und gesellschaftlich nicht die Bedeutung zuteil, die sie haben müsste. Es fehlen Geld, Personal und Veränderungswille. Wir sollten uns darüber unterhalten, was wir unter Schule und Bildung verstehen. Was müssen Schulen leisten? Woran liegt es, dass die Schule jungen Menschen keine Heimat mehr bietet? In öffentlichen Diskussionen wird gerne der schwarze Peter an die junge Generation weitergegeben. Die verweichlichte Jugend sei nicht mehr bereit, Leistung und Opfer zu erbringen. Wir sollten die Begriffe Leistung, Skills, Kompetenzen und Mindsets erst einmal einordnen und überprüfen, was diese Generation benötigt in einer Welt, in der Digitalität und künstliche Intelligenz alles auf den Kopf stellen. Nichts ist mehr, wie es war, als wir in die Schule gingen. Prüfungen, Sitzordnungen, Rollenverständnis und auch die Inhalte sind aber nach wie vor dieselben.

Was kann das deutsche Schulsystem von PISA-Siegern wie Singapur und Japan lernen?

Hofmann: In asiatischen Ländern ist Bildung ein hohes Gut und Lehrkräfte erfahren viel Wertschätzung. Das ist in Deutschland anders. Die deutschen Lehrkräfte machen einen tollen Job in einem defizitären System und erhalten keine Anerkennung dafür. Das Schulsystem braucht aber auch Verbesserungen, die die PISA-Leistungsvergleiche nicht abbilden: mehr Geld, mehr Personal, mehr Eigenverantwortung. Ich bin mir sicher – die meisten Probleme werden sich dann lösen und gut ausgebildete und motivierte Lehrkräfte werden beweisen, dass sie den Herausforderungen dieser komplexen Zeit gerecht werden.

Im Februar trifft sich die Bildungswelt auf der didacta Messe in Köln. Welche Impulse sollte die Messe an die Öffentlichkeit und Politik senden?

Hofmann: Es geht nur miteinander und mit Offenheit und Neugierde! Wir leben diesen Gedanken auf unserem Stand von mobile.schule und bilden eine Gemeinschaftsfläche mit wirtschaftlichen Anbietern, Landesinstituten, Stiftungen und gemeinnützigen Einrichtungen. Wir schaffen eine fast 600 Quadratmeter große Fläche der Vernetzung. Das Programm soll unterrichtsnahe Beispiele zeigen, motivieren und inspirieren. Lehrkräfte werden auch in den nächsten Jahren keine idealen Bedingungen vorfinden. Aber ich möchte alle Lehrkräfte ermutigen, nicht nur nach außen zu schauen und auf die große Reform zu warten, sondern im Kleinen zu beginnen – pädagogisch, denn dafür sind wir die Fachleute, egal was die vielen selbsternannten Bildungsexpertinnen und -experten sagen.



Andreas Hofmann

Der ehemalige Lehrer hat 2009 mobile.schule ins Leben gerufen, ein Netzwerk von mittlerweile Hunderten von Kolleginnen und Kollegen, Bildungsinteressierten und Trägern, die sich austauschen und voneinander lernen.

INHALT

3

DATEN & FAKTEN

4

DIGITALISIERUNGSSCHRITTE

„KI ist eine Frage der Bildungsgerechtigkeit“

8

FACHUNTERRICHT

„Schüler sollen sich nicht künstlich dumm stellen“

12

KOMPETENZEN

Herzen schlagen sehen

16

FORTBILDUNGSKALENDER

32

MESSE

mobile.schule goes didacta – again!

36

MEDIEN

Alles nur Gekritzel?

40

SOCIAL MEDIA

Petzen ist cool

44

SCHULENTWICKLUNG

Kein „Ja, aber...“

48

KOMMENTAR

Update bitte

**Gewinnspiel
auf Seite 39**

IMPRESSUM

Herausgeber: Andreas Hofmann,
mobile.schule Campus GmbH
Georg-Westermann-Allee 66,
38104 Braunschweig
Tel: +49 179 4779129
E-Mail: hofmann@mobileschule.net
Website: mobile.schule

Chefredaktion:
Thomas Klocke (verantwortlich)

Verlag und Redaktionsanschrift:
AVR Agentur für Werbung und
Produktion GmbH
Arabellastraße 17, 81925 München
Tel: +49 89 419694-0
E-Mail: info@avr-werbeagentur.de
www.avr-werbeagentur.de

Geschäftsführung: Thomas Klocke,
Katrin Geißler-Schmidt

Redaktionsleitung: Roman Eisner

Redaktion: Silvia Gallus, Vincent
Hochhausen, Franziska Schuberl

Redaktionsassistent: Petra Wrischer

Autoren/Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Wibke Tiedmann, Joachim Oest,
Cornelia Stenschke, Veith Rühling

Anzeigenverkauf:
Rena Parisi, Tel: +49 89 419694-55
E-Mail: rparisi@avr-verlag.de

Anzeigenleitung:
Kirstin Strecker, Tel: +49 89 419694-57
E-Mail: kstrecker@avr-verlag.de

Art Direction und Bildredaktion:
Michaela Körner, Patricia Stahl

Grafik Design: Michaela Körner,
Sabrina Gentner

Composing: Udo Karohl

Titelbild: © VectorMine /
Shutterstock.com

Erscheinungsweise: 4x jährlich

Druck: Mayr Miesbach GmbH
Am Windfeld 15, 83714 Miesbach

Preis des Heftes: 4,90 Euro inklusive
gesetzlicher Mehrwertsteuer

Leser- und Abo-Service:
Montag bis Donnerstag, 9 bis 12 Uhr
Tel: +49 89 419694-43, E-Mail:
mobile.schule.magazin@avr-verlag.de

Hinweis: Beiträge freier Autoren geben
nicht in jedem Fall die Meinung der
Redaktion wieder.

**Verleger zugleich Anschrift alle
Verantwortlichen**
Erfüllungsort und Gerichtsstand ist
München. Nachdruck oder sonstige
Vervielfältigungen – auch auszugsweise –
sind nur mit Genehmigung des Verlages
gestattet. Für unauf-
gefordert eingesandtes
Redaktionsmaterial
übernimmt der Verlag
keine Haftung.

© AVR GmbH 2024



DATEN & FAKTEN



EMPFEHLUNGEN

für die Lehrkräftegewinnung und -bildung hat die Ständige Wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz SWK im Dezember 2023 in einem Gutachten zusammengefasst. Die Empfehlungen gliedern sich in vier Oberbereiche: Prognosen zum Lehrkräfteeinstellungsbedarf, Gewinnung von Studierenden und Optimierung der Ausbildung, wissenschaftsbasierte Qualifizierung von Lehrkräften sowie forschungsbasierte Fort- und Weiterbildung. Die Empfehlungen richten



sich explizit an die Bundesländer, den Bund, die Wissenschaft sowie an Lehrkräfte und Schulleitungen.

Ein Moratorium für die Digitalisierung

an Schulen und Kitas in Deutschland fordern 40 Wissenschaftler/-innen.

In ihrem Aufruf vom November 2023 weisen sie darauf hin, dass die Wirkungen digitaler Medien auf Entwicklungs-, Lern- und Bildungsprozesse wissenschaftlich oft ungeklärt seien. Es würden sich die Hinweise auf Nachteile durch digitale Medien verdichten. Mehrere Bildungsverbände, darunter der Grundschulverband und die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, kritisieren diese Forderung scharf und betonen die Bedeutung reflektierter digitaler Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette.

68 000 Lehrkräfte



fehlen an deutschen Schulen bis 2035 laut aktuellen Berechnungen. Die Lücke ist damit dreimal größer, als zuletzt von der KMK berechnet. Der Verband Bildung und Erziehung geht bis 2035 sogar von einem Mangel von 158 000 Lehrkräften aus.

VIER ZENTREN

im Kompetenzverbund Lernen:digital arbeiten seit August 2023 in 200 Forschungs- und Entwicklungsprojekten an Fort- und Weiterbildungen sowie an Materialien für digital gestützten Unterricht in den Bereichen MINT, Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft, Musik/Kunst/Sport und Schulentwicklung. Eine Transferstelle soll bis 2026 die Ergebnisse für Lehrkräfte sichtbar machen.

75  **PROZENT**

der 595 Sitzungen der Kultusministerkonferenz im Jahr 2022 hatten keine Beschlussmacht. Das zeigt ein Bericht, den die KMK bei einer externen Beratungsfirma erstellen ließ. Im Dezember 2023 hat die KMK deshalb einen Reformprozess beschlossen, den sie ab März 2024 schrittweise umsetzen will.

EINEM DRITTEL DER DEUTSCHEN SCHÜLER/-INNEN

im Alter von 15 Jahren fehlen grundlegende Kompetenzen in Mathematik. Das zeigt die neueste PISA-Studie, die die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung OECD im Dezember 2023 veröffentlicht hat. Auch in den beiden anderen Untersuchungsbereichen Lesen und Naturwissenschaften schneiden deutsche Schüler/-innen so schlecht ab wie seit der ersten PISA-Studie 2000 nicht. Die OECD führt dieses Ergebnis auch darauf zurück, dass in Deutschland nach wie vor die Kompetenzen der Jugendlichen stark vom sozioökonomischen Status ihrer Familien abhängen.

„KI IST EINE FRAGE DER BILDUNGSGERECHTIGKEIT“

Seit einem Jahr diskutiert die Bildungswelt über den richtigen Umgang mit Künstlicher Intelligenz. Für Lehrer Hendrik Haverkamp ist die Diskussion sinnbildlich für das träge Schulwesen. Statt zu klagen hat er sein eigenes KI-Tool entwickelt.

Interview Roman Eisner

mobile.schule: ChatGPT wurde im November 2022 veröffentlicht. Ist Künstliche Intelligenz mittlerweile an den Schulen angekommen?

Hendrik Haverkamp: Nicht so wie erwartet. Anfangs glaubten viele, dass ein Tsunami auf die Schulen zukommt, der alles verändert. Aber das Bildungswesen ist äußerst veränderungsresistent. Es ist absurd: Wir haben auf der einen Seite die abgeschirmte Schulwelt und auf der anderen Seite eine

durchdigitalisierte Welt draußen, die sich viel schneller weiterentwickelt als Schule.

Woran liegt das?

Haverkamp: Was die Schulentwicklung am stärksten ausbremst, ist die traditionelle Prüfungskultur. Solange wir die analoge Prüfungspraxis und das Reproduzieren von Faktenwissen nicht verändern, werden sich die Lernkultur und das Schulsystem insgesamt nicht verändern. KI erzeugt aber einen riesigen Veränderungsdruck auf Schulen im Bereich der Prüfungen, Hausaufgaben, Referate und Facharbeiten, weil durch sie die Urheberschaft und Eigenständigkeit der Leistungen nicht mehr zweifelsfrei nachweisbar sind.

Welche Folgen hat das für den Unterricht?

Haverkamp: Die Beziehungsarbeit mit den Schülerinnen und Schülern wird noch wichtiger. Nur wenn ich in engem Austausch mit den Lernenden bin, weiß ich, was sie leisten können. Und die begleitende Prozessbewertung wird größeres Gewicht haben als die Bewertung am Ende eines Lernprozesses. Wir werden ein Comeback der mündlichen Prüfungen erleben. Dort müssen Schüler die Produkte, die sie mit Hilfe von KI erstellt haben, in einem Prüfungsgespräch verteidigen.

Welche Kompetenzen benötigen Schüler im Umgang mit KI?

Haverkamp: Keine neuen, sondern die Basisfähigkeiten wie Lese- und Schreibkom-



Hendrik Haverkamp

ist Lehrer für Deutsch und Sport sowie Koordinator für Digitalität am Evangelisch Stiftischem Gymnasium Gütersloh.

Er leitet das Institut für zeitgemäße Prüfungskultur und das Virtuelle Kompetenzzentrum „Künstliche Intelligenz und wissenschaftliches Arbeiten“.

petenz, Reflexionskompetenz und Medienkompetenz. Damit können Lernende den Output von KI bewerten. Es ist nicht so, dass die Schüler jetzt weniger wissen müssen, weil sie ChatGPT und Co. benutzen können. Sie müssen mindestens genauso viel oder noch mehr wissen, um die Ergebnisse der KI bewerten und für sie Gewähr übernehmen zu können.

Sie koordinieren die Digitalisierung an Ihrer Schule. Wie nutzen Sie KI im Unterricht?

Haverkamp: Als Feedback-Tool und als Möglichkeit, mit den Schülerinnen und Schülern über die Bias, also systematische Fehl- und Vorurteile in KI-Systemen zu sprechen. Wenn ich Schüler auffordere, sie sollen eine Bild-KI den schönsten Mann oder die schönste Frau generieren lassen, dann reproduziert die KI nur westliche Schönheitsideale: weiße, durchtrainierte, blonde, blauäugige Models. Auf der einen Seite ist das schrecklich, auf der anderen Seite eignet sich genau das, um im Unterricht einen kritischen Umgang mit KI zu trainieren.

Auch viele rechtliche Fragen rund um KI-Tools in Schulen sind ungeklärt, etwa der Datenschutz. Was gibt es hier zu tun?

Haverkamp: Das Thema Datenschutz ist brisant. Bei ChatGPT muss man sich mit Handynummer oder E-Mail-Adresse anmelden. Es ist deshalb aus Datenschutz-Gründen für Schüler eigentlich nicht zulässig. Es gibt erste Bundesländer, die aus diesem Grund mit KI-Anbietern datenschutzkonforme Zugänge für Lehrkräfte und Schüler/-innen anschaffen. Aber das passiert ein Jahr zu spät.

Welche Folgen hat diese zögerliche Haltung?

Haverkamp: Das hat Auswirkungen auf die Bildungsgerechtigkeit. Wir haben Schüler, die es sich nicht leisten können, 22 Euro im Monat für einen Pro-Account von ChatGPT auszugeben. Sie können nur die kostenlose Variante nutzen. Und wir haben Schüler, die Geld für bessere KI-Tools ausgeben, und dadurch einen Vorteil haben. Es ist Aufga-

KI-TOOLS FÜR LEHRKRÄFTE – EINE AUSWAHL

- > Textgeneratoren: ChatGPT, DeepL Write, Bing Chat
- > Bildgeneratoren: Midjourney, Dall-E, Canva Text to Image, Stable Diffusion
- > Unterrichtsplanung: to teach, teachino, fobizz
- > Feedback: fiete.ai, schulKI
- > Intelligente tutorielle Systeme: Bettermarks, Area9

be der Bundesländer, Landeslizenzen für Schüler zur Verfügung zu stellen, damit alle dieselben Möglichkeiten haben.

Abgesehen von ChatGPT, welche weiteren Einsatzmöglichkeiten für KI gibt es?

Haverkamp: KI-basierte intelligente tutorielle Systeme können sehr gute und differenzierte Aufgaben erzeugen. Das schaffen Lehrkräfte aus Kapazitätsgründen nur selten. Und sie geben personalisiertes Feedback für Schülerleistungen. Ich kann nicht jede Stunde 25 Schülertexte lesen. Dadurch bleibt ein Großteil der Leistungen und auch der Defizite leider unsichtbar. Durch KI-Tools wird das Lernen sichtbarer und ich kann passgenauer auf die Bedürfnisse von Schülern eingehen und schneller auf Kompetenzlücken reagieren.





Sie haben mit fiete.ai Ihr eigenes KI-basiertes Feedback-Tool entwickelt. Was war Ihr Antrieb?

Haverkamp: Feedback gehört zu den lernförderlichsten Maßnahmen, die die Forschung kennt. Wir Lehrkräfte können den Lernenden aber zu selten Feedback anbieten. In fiete.ai können Lehrkräfte ihre eigenen Feedback-Kriterien festlegen, die Plattform greift dabei auf die neueste Version GPT-4 zurück und kann gleichzeitig sprachlich-formales und inhaltliches Feedback anbieten, etwa zur Charakterisierung einer literarischen Figur im Deutschunterricht.

Wie genau läuft die Arbeit mit dem Tool ab?

Haverkamp: Die Lehrkraft braucht für fiete.ai einen eigenen Account, die Schüler klicken sich anonymisiert und datenschutzkonform über einen Link ein. Die Lehrkraft kann dort einen freien Aufgabentext hinterlegen oder Vorlagen für Aufgaben verwenden. Dann hinterlegt sie zu dieser Aufgabe Feedback-Kriterien und lädt Materialien hoch, auf die die Schüler Bezug nehmen sollen. Mit einem Link kann sie die Aufgabe den Schülern zur Bearbeitung schicken. Nach der Bearbeitung erhalten die Schüler ein allgemeines Feedback und dann zu jedem einzelnen von der Lehrkraft eingepflegten Kriterium spezifisches Feedback, etwa zur Gliederung ihres Textes oder zu inhaltlichen Aussagen. Der Lehrkraft erhält in Echtzeit Rückmeldung, was die Schüler in das Programm eingeben und für jeden einzelnen Schüler, aber auch für die ganze Klasse eine Gesamtauswertung. So kann sie sofort sehen, wenn mehrere Schüler schlecht abschneiden, und bestimmte Aspekte nochmal genauer erläutern.

Welche Rolle werden Programme wie diese in Zukunft an Schulen spielen?

Haverkamp: Wenn KI gutes Feedback geben kann, ist der Schritt zur Korrekturassistenten nicht mehr weit, die eine Vorkorrektur leistet und einen Notenvorschlag macht. Viele lästige Aufgaben, die Lehrkräfte vom Unterricht und von der Beziehungsarbeit abhalten, könnte KI übernehmen. Sie liefert personalisierte Lernsettings, die Schüler als sinnvoll und lernförderlich erleben. Momentan setzen sehr gute Schüler KI so ein, dass sie noch besser werden. Und Schüler, die keine Affinität zum Lernen haben, lassen KI ihre Arbeit übernehmen und werden dadurch noch schlechter. Wir müssen dafür sorgen, dass KI alle Schüler gleichermaßen fördert und die Bildungsschere nicht weiter aufgeht.

Hier geht es zur Anmeldeseite von fiete.ai:



mobile.schule Magazin empfiehlt:

7. Februar 2024, 15 Uhr

WESTERMANN

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM SCHULALLTAG: EINE EINFÜHRUNG IN CHATGPT UND BILDGENERATOREN MIT IDEEN ZUM EINSATZ IN DER SCHULE

27. Februar 2024, 17 Uhr

CORNELSEN

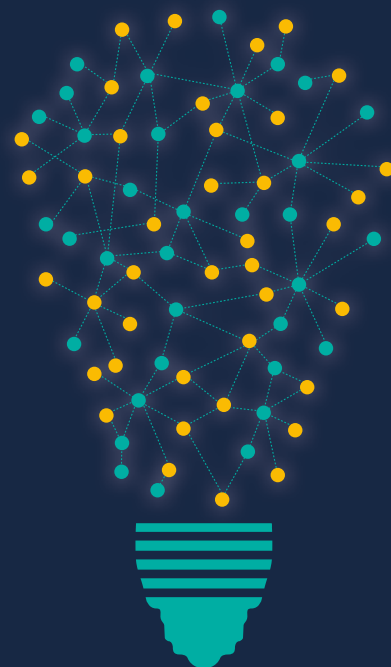
WIE KI UND DIGITALE TOOLS DAS LERNEN IHRER SCHÜLER/-INNEN VERÄNDERN KÖNNEN

Mehr Infos und Termine im Fortbildungskalender ab Seite 16.

Digitale Bildungswochen

Lernen inspiriert!

didacta, Halle 7 | Stand C059

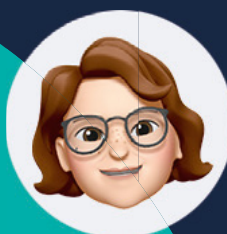


Das größte
deutschsprachige
Online-Fortbildungsangebot
für Pädagog:innen jetzt auch
auf der didacta.

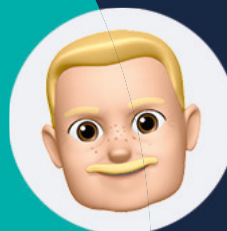
1000 Ideen für den
digitalen Unterricht

Besuchen Sie unsere kostenlosen Workshops
auf der **didacta, Halle 7 | Stand C059** und
lassen Sie sich von erfahrenen Pädagoginnen
und Pädagogen inspirieren, die Ihnen einen
Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten des
Unterrichtens mit dem iPad bieten.

digitalebildungswochen.online



Veronika N.
Lehrerin Gymnasium
*Ein riesiges Lob an alle. Die
Referenten sind mit Leidenschaft
und Begeisterung dabei.*



Hans A.
Lehrer Gymnasium
*Tolle Ideen für meinen
Unterricht. Ich werde die
FoBi meinen Kollegen
empfehlen.*



Erika S.
Lehrer Oberschule
*Dankeschön!
Inspirierend!*



Joshua H.
Schulleiter Grundschule
*Ich bin begeistert: Knappe,
kurzweilige Sessions zu
einem Thema.*

„SCHÜLER SOLLN SICH NICHT KÜNSTLICH DUMM STELLEN“

Im Deutschunterricht von Stefan Helge Kern dürfen die Schülerinnen und Schüler mit Tastatur schreiben und Hausaufgaben mit ChatGPT erledigen. Sinnvoller als Verbote ist für ihn die gemeinsame Reflexion über den Einsatz solcher Tools.

Interview Silvia Gallus



mobile.schule: Wie setzen Sie digitale Medien in Ihrem Deutschunterricht ein?

Stefan Helge Kern: An meiner Schule nutzen wir zum Üben von Rechtschreibung und Zeichensetzung das Programm Anton. Für die Korrektur braucht es keine Lehrkraft. Das können Computer besser, sie schaffen die Korrektur von 28 Schülerübungen in Echtzeit. Außerdem nutze ich gerne einfache Werkzeuge wie Etherpad. Das ist eine Software für Online-Textverarbeitung, mit der mehrere Bearbeiter ohne Anmeldung an einem gemeinsamen Dokument arbeiten können. Dieses Werkzeug ist

vielfältig einsetzbar, wenn es darum geht, das Schreiben zu verbessern.

Wie funktioniert es?

Kern: Man teilt den Link und dann können mehrere Personen an dem Text schreiben. Jeder Autor erhält eine andere Textfarbe. So lässt sich nachvollziehen, wie der Text entstanden ist und wer einen Beitrag dazu geleistet hat. Neulich haben wir eine Kurzgeschichte gelesen. Die Schülerinnen und Schüler sollten den Einleitungssatz für eine Analyse verfassen. Jeder hat seinen Vorschlag hineingeschrieben und sofort hatten wir eine Übersicht und konnten darüber sprechen, welche Formulierung die beste ist. Zudem sehe ich, in welchen Bereichen bei der Rechtschreibung Schwierigkeiten auftreten.

Die gleichzeitige Arbeit an einem Dokument ist also ein Vorteil?

Kern: Absolut. Mehr Schülerinnen und Schüler können aktiv mitmachen. Wir können gemeinsam an demselben Text oder derselben Mindmap arbeiten und diese nachträglich verändern. Das ist bei der Tafel nicht so einfach. Wenn die Texte digital vorliegen, haben sie eine geringere Endgültigkeit und stellen eher einen Zwischenstand

dar. Dass Lernen ein Prozess ist, ist in der DNA der digitalen Medien mit enthalten.

Wo sehen Sie weitere Vorteile?

Kern: In der Dokumentation. Wenn das Ergebnis digital vorliegt, können es die Schülerinnen und Schüler einfacher zur Nachbereitung des Unterrichts sowie zur Vorbereitung auf Klassenarbeiten nutzen. Aber auch abwesende Schülerinnen und Schüler profitieren davon. Handgeschriebene Texte sind für mich aufgrund der Lesbarkeit außerdem oft schwierig zu korrigieren. Wenn es um den Inhalt eines Textes geht und Schülerin Mareike lieber mit der Tastatur tippt, kann sie das tun. Die Handschrift wird meines Erachtens zu hoch aufgehängt.

Inwiefern?

Kern: Es gibt viele Grabenkämpfe gerade unter Deutschlehrern. Die Traditionalisten sind der Meinung, dass das Schreiben mit



Stefan Helge Kern

unterrichtet Deutsch, Geschichte und Philosophie. Er ist Direktorstellvertreter der Evangelischen Integrierten Gesamtschule Wunstorf in Niedersachsen und kümmert sich dort auch um Schulentwicklung und Digitalisierung.





der Hand auf Papier das entscheidende Mittel ist für den Erwerb der Rechtschreibkompetenz. Das sehe ich nicht so. Es ist richtig, dass das Schreiben mit der Hand eine wichtige Kulturkompetenz ist. Aber die meisten Menschen nutzen diese immer seltener. Und unsere Aufgabe ist es doch, die Schüler auf ihre Zukunft vorzubereiten – und die wird das Schreiben mit der Tastatur sein. Grundsätzlich sollte sich die Lehrkraft immer fragen, was eigentlich das Lernziel ist, welche Kompetenz erworben werden soll. Zu oft wird noch unterrichtet, was immer schon unterrichtet wurde. Statt Polarisierung in fachdidaktischen Fragen plädiere ich für ein „Sowohl als auch“ statt eines „Entweder oder“. Ich überlasse daher oft meinen Schülerinnen und Schülern selbst die Wahl, wie sie ihre Aufgaben bearbeiten möchten.

Das heißt, Ihre Schüler dürfen selbst entscheiden, ob sie digital oder analog arbeiten wollen?

Kern: Genau. Meine Achtklässler können in ein Heft schreiben oder Goodnotes auf ihrem iPad benutzen, mit dem Stift auf dem Display schreiben oder mit der Tastatur. Jeder soll für sich selbst herausfinden, wie er oder sie abhängig von der Aufgabe am

besten arbeiten kann. Mir geht es dabei um Medien- und Methodenreflexion. In einem Oberstufenkurs haben wir kürzlich besprochen, wie wir Informationen zur Aufklärung aufbereiten wollen: Wo speichern wir es ab, wenn wir alles an einem Ort haben möchten? Finden wir die Infos auf Google oder besser in Fachlexika? Wie wollen wir das Gesammelte festhalten, mit der Hand oder der Tastatur? Der kostenlose und anmeldefreie Teammapper hat sich dann in der gemeinsamen Arbeit bewährt. Meine Schülerinnen und Schüler sollen ein Bewusstsein entwickeln und ein Repertoire von Methoden und Medien parat haben, um selbst entscheiden zu können, wie sie vorgehen.

Wie stehen Sie KI und ChatGPT gegenüber?

Kern: Da bin ich aufgeschlossen. KI entlastet mich bei der Unterrichtsvorbereitung, ich lasse mir damit zum Beispiel ein Thema gliedern. Wenn ich für Sprachübungen Material brauche, kann ich mit ChatGPT leicht altersgerechte Texte erzeugen lassen. Den Schülern gebe ich auch mal Hausaufgaben damit auf und lasse sie mit ChatGPT Texte erstellen oder verbessern. Im Unterricht reflektieren wir gemeinsam Chancen und Grenzen solcher Sprachmodelle.

Mit welchem Lernziel?

Kern: Die Schülerinnen und Schüler müssen lernen, die Qualität der Ergebnisse solcher KI-Programme einzuschätzen und dem Programm gezielt Fragen zu stellen, die zu einem guten Ergebnis führen. Das Ergebnis sollten sie trotzdem hinterfragen, genau wie jede Internetquelle und auch alles, was ihnen Influencer und andere Menschen erzählen. Tools wie ChatGPT zwingen gerade uns Lehrkräfte zur Auseinandersetzung mit der Frage: Warum soll ich selbst können, was die Maschine erledigen kann? Schüler sollen sich nicht künstlich dumm stellen müssen oder so tun, als wüssten sie nichts von solchen Tools. Viele kennen und nutzen diese Werkzeuge. Später im Berufsleben arbeiten sie damit. Da ist es gut, wenn die Schüler wissen, was von diesen Textautomaten zu erwarten ist – und was nicht. Das ist Medienkompetenz.

mobile.schule Magazin empfiehlt:

1. Februar 2024, 20 Uhr

DIGITALE BILDUNGSWOCHEN 2024

KI IM DEUTSCHUNTERRICHT

14. Februar 2024, 15 Uhr

FORTBILDUNGSPORTAL SACHSEN-ANHALT

„UNTERRICHT DIGITAL“ –

DIGITALE PRODUKTE BEWERTEN

Mehr Infos und Termine im Fortbildungskalender ab Seite 16.

Polylino Schule

- Über 1.000 Bücher
- Mehr als 70 Audio- und 20 Schriftsprachen
- Als App & Browserversion

Mehr Infos auf:

Polylino.de

Der digitale Buchservice für die Grundschule

Polylino fördert das Leseengagement, entwickelt die Lesefertigkeit und stärkt die Muttersprache sowie die Mehrsprachigkeit. Polylino schließt alle Schüler ein!



Jetzt kostenlos testen!

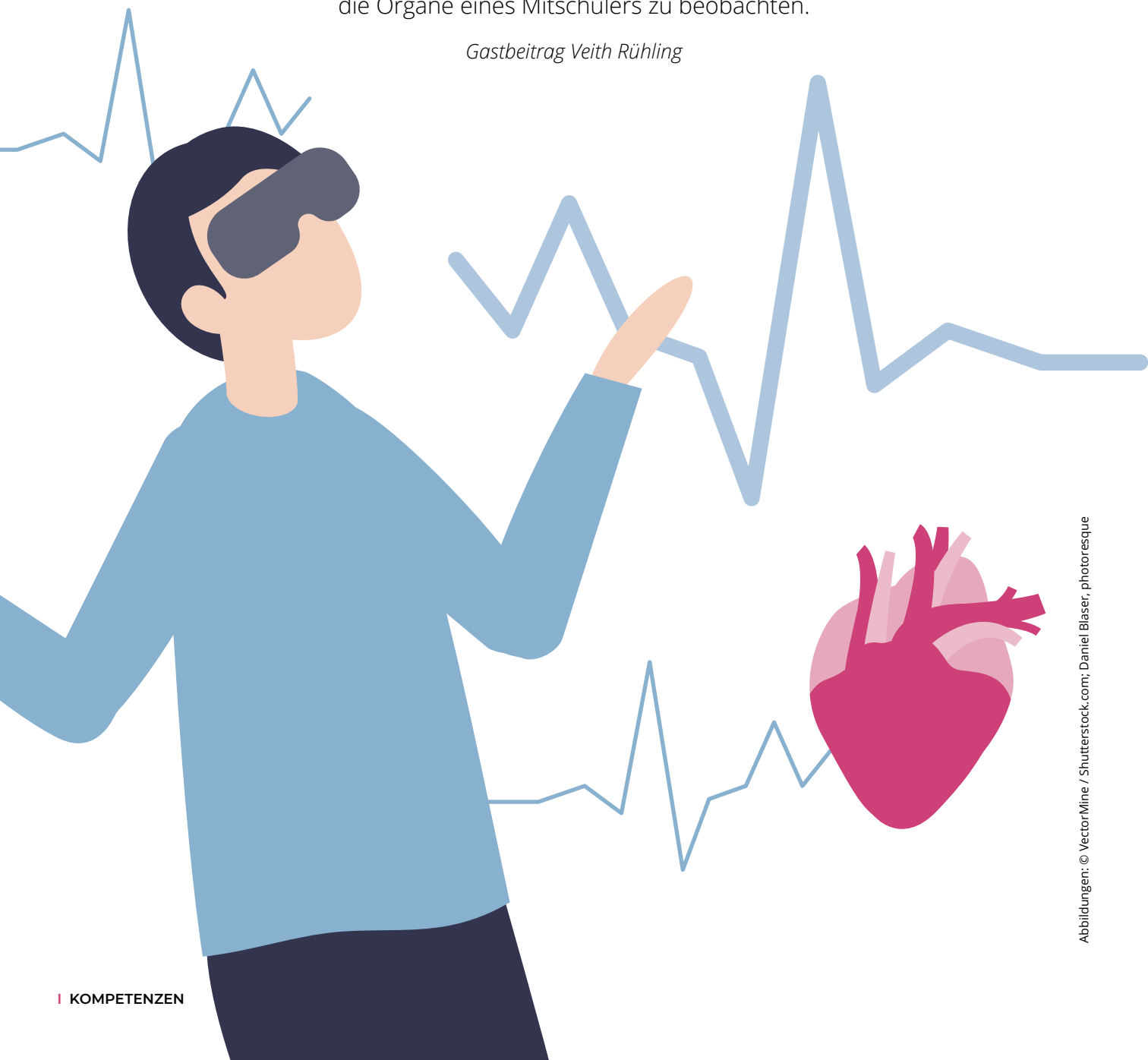
Die **Nr. 1**
aus Skandinavien



HERZEN SCHLAGEN SEHEN

Augmented Reality ermöglicht immersives Lernen, wie es sonst nur auf Klassenausflügen möglich ist. Und sogar noch mehr: Es macht möglich, die Organe eines Mitschülers zu beobachten.

Gastbeitrag Veith Rühling



Die Schüler laufen um ein Düsentriebwerk herum. Sie beobachten den Luftstrom und die Verbrennung. Andere erkunden die Chauvet-Höhle in Frankreich und sehen sich die 36 000 Jahre alte Malereien an den Felswänden an. Solche Erfahrungen können Lehrkräfte mit ihren Schülerinnen und Schülern meist nur mit großem Aufwand realisieren – außer sie nutzen Augmented Reality, kurz AR. Dann kann das Klassenzimmer zum technischen Museum und die Aula zur Steinzeit-Höhle werden.

Reale Begegnungen ermöglichen ein tieferes Verständnis und ein nachhaltigeres Lernen. Studien der vergangenen Jahre haben gezeigt, dass AR im Unterricht einen hohen motivationalen Faktor besitzt und sogar den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler fördern kann. Das zeigte etwa Josef Buchner von der St. Gallen University of Teacher Education in seiner Publikation „Effekte eines Augmented Reality Escape Games auf das Lernen über Fake News“. Lehrkräfte nutzen bislang häufig ein Video als Quelle solcher Erlebnisse. Die sogenannte Immersion geht bei diesem Medium allerdings gegen null, was bedeutet, dass ein Eintauchen in die Situation, eine reale oder realitätsnahe Begegnung mit dem Lerninhalt beim Anschauen des Videos nicht stattfindet. Auch deshalb, weil die Lernenden keinen Einfluss auf die Darreichung oder die Geschwindigkeit haben.

SCHÜLER TAUCHEN EIN

Augmented Reality ändert die Immersion grundlegend. Schülerinnen und Schüler können in eine Situation, ja sogar in den Lerninhalt selbst eintauchen. Zahlreiche AR-Apps von Start-ups und Big-Tech-Konzernen bieten hier vielseitige Zugänge. Die Lernenden können mit ihrem digitalen Device und der passenden App Inhalte abrufen und selbstständig erkunden. Dabei steht die aktive Gestaltung des Erkundungsprozesses im Fokus: Ich möchte mir ein Detail genauer anschauen? Dann gehe ich mit meinem Tablet näher an den virtuellen Gegenstand heran. Ich möchte mir etwas noch einmal



Veith Rühling

ist bayerischer Mittelschullehrer und Lehrbeauftragter an der Universität Augsburg. Er setzt sich seit vielen Jahren aktiv für die Digitalisierung von Schule und Unterricht ein und gibt Fortbildungen.

anschauen? Kein Problem, denn es steht ja vor mir im virtuellen Raum und ich entscheide, wie oft ich es betrachten möchte.

IM VIRTUELLEN FORMEL-1-WAGEN

Die kostenfreie AR-App „JigSpace“ bietet detailreiche Einblicke in Technik, etwa in das anfangs erwähnte Düsentriebwerk. Eigentlich handelt es sich dabei um eine Möglichkeit für Unternehmen, ihre neuen Produkte in AR zu präsentieren. Aber auch Lehrkräfte können mithilfe der App komplexe technische Geräte, bis hin zum Formel-1-Rennwagen, ins Klassenzimmer holen und bis ins Kleinste mit den Lernenden betrachten. So ist ein Besuch im Museum nicht zwingend nötig, denn bei genug Platz und genug Geräten haben alle Lernenden ihr eigenes Exponat vor Augen. Die Lernenden profitieren dabei insbesondere vom individuellen Zugang. Es gibt keine vorgegebenen Zeitfenster, keine vorgegebenen Blickwinkel und keine vorgegebene Wiederholung. So können sie sich im Sinne des konstruktivistischen Lernverständnisses den Lerngegenstand selbst erschließen und neues Wissen konstruieren.

ZEITZEUGEN INS KLASSENZIMMER HOLEN

Viele Unternehmen bieten AR-Anwendungen für den Bildungsbereich an. Der österreichische Entwickler „Areeka“ beispielsweise bringt mit AR-gestützten Spielkarten, Büchern, Postern und T-Shirts gezielt Unterrichtsmaterialien auf den Markt. Zum Teil so erfolgreich, dass manche Angebote immer wieder vergriffen sind: Denn ein spezielles Areeka-T-Shirt und die AR-App für das Handy oder Tablet machen es möglich, ein schlagendes Herz und eine atmende Lunge im gläsernen Brustkorb eines Mitschülers zu beobachten.

Auch für die Geisteswissenschaften und Kunst finden sich AR-Anwendungen. Die Produktion „WDR AR 1933-1945“ stammt vom Westdeutschen Rundfunk und bringt Zeitzeugeninterviews zur NS-Zeit von 1933 bis 1945 in die Schule. Dabei können die Schülerinnen und Schüler entweder selbst mit ihren Geräten die Personen in den Raum holen und ihnen zuhören. Oder die Lehrperson zeigt das Interview vom eigenen Gerät aus über einen Bildschirm oder Beamer – die interviewte Person sitzt dann sozusagen mit im Klassenzimmer. Auch wenn das nahe am Medium Video ist, so ist die Immersion höher, da die Betrachtung dynamisch geändert werden kann und die Lernenden sich selbst mit der Person auf dem Bildschirm sehen.

Für den Kunstunterricht eignen sich etwa Inhalte von „Google Arts & Culture“. Steht genug Platz zur Verfügung, zum Beispiel in der Aula, Turnhalle oder auf dem Pausenhof, können die Schüler mit dem Tablet in der Hand durch einen Teil der oben erwähnten Chauvet-Höhle laufen und dabei bis auf wenige Zentimeter an die Höhlenmalereien herantreten. Auch in Gruppen zu zwei oder drei Lernenden mit einem Tablet können sie in der Höhle arbeiten, sich austauschen und gemeinsam beurteilen, interpretieren und skizzieren, einordnen und reflektieren.



FIGUREN ZUM SPRECHEN BRINGEN

Nicht immer gibt es genau den einen AR-Inhalt, den sich die Lehrperson vorgestellt hat. Dann können Lehrkräfte AR-Inhalte selbst erstellen. Empfehlenswert ist das kostenlose Programm „Aero“ von Adobe. Das Tool ist für den PC und für das iPad verfügbar. Über die Cloud können Lehrkräfte Projekte jederzeit auf allen eigenen Geräten abrufen und mit den Lernenden teilen. Da die App eine Vielzahl von 3D-Gegenständen und -Figuren mitbringt, können Lehrkräfte schnell AR-Szenen erstellen. Die einfache Handhabung und die

AUGMENTED REALITY

Augmented Reality (AR) ist eine Technologie, die digitale Informationen und virtuelle Objekte in die reale Welt einbettet. Durch Smartphones, Brillen oder andere AR-Geräte können Nutzer zusätzliche visuelle oder auditive Elemente wahrnehmen, die ihre physische Umgebung erweitern.

AR wird in verschiedenen Bereichen wie Gaming, Bildung und Medizin eingesetzt, um interaktive und immersive Erfahrungen zu schaffen.



große Community mit vielen Tutorials und Ideen machen den Einstieg auch für weniger technikaffine Personen einfach. „Aero“ können Lehrkräfte für eine ganze Projektarbeit nutzen. Schülerinnen und Schüler können beispielsweise Texte einsprechen, die die AR-Figuren wiedergeben. Sie können so eine Erzählung zusammensetzen, die dann die Grundlage für das spätere Schreiben eines Berichtes sein kann. Auch die Erläuterung zu einem geometrischen Körper durch ein Fantasiewesen ist ein unterhaltsamer und einprägsamer Weg, die Merkmale dieses Körpers zu erkunden.

mobile.schule Magazin empfiehlt:

26. und 28. Februar 2024, 17 Uhr

AIM AKADEMIE

**BEYOND REALITY: ZUKUNFTSORIENTIERTES
LERNEN MIT EXTENDED REALITY**

1. Mai 2024, 15.30 Uhr

MEDIENZENTRUM FRANKFURT

**ANIMIERTE BILDERGESCHICHTEN,
ERKLÄRVIDEOS UND VIELES MEHR MIT DER
IPAD-APP IMOVIE ERSTELLEN**

Mehr Infos und Termine im
Fortbildungskalender ab Seite 16.

MEIN IT-KOFFER

immer parat.



BESUCHE
UNS AUF DER
HALLE 6.1
STAND
E-021-D-020

Marco, 43, mit seinem PARAT
PARAPROJECT® Case i10

Jetzt entdecken auf
www.parat.de



PARAT®
DER IT-KOFFER

FORT- UND WEITERBILDUNGEN TERMINE

Mehr Informationen zu Weiterbildungen
auf www.mobile.schule

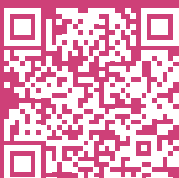
SO WÄHLT DIE MOBILE.SCHULE REDAKTION DIE VERAN- STALTUNGEN AUS:

- > Für verschiedene Fächer, Jahrgangsstufen und Schularten
- > Mix aus verschiedenen Fortbildungsanbietern
- > Veranstaltung ist für Lehrkräfte aller Bundesländer offen
- > Kostenfreie oder kostengünstige Teilnahme
- > Digitale Teilnahme an der Veranstaltung möglich
- > Themen der Veranstaltung: zeitgemäße Pädagogik, digitaler Unterricht

Sie kennen weitere gute Fortbildungsangebote? Schreiben Sie der Redaktion:
mobile.schule.magazin@avr-verlag.de



HIER DIE VERANSTALTUNGEN VON WESTERMANN IM ÜBERBLICK



ZUM ANGEBOT DER DIGITALEN BILDUNGSWOCHEN 2024

FEBRUAR

1. Februar 2024, 15 Uhr ●

Westermann

GENERATIVE KI IN DER AUSBILDUNG

KI ist als neue Schlüsseltechnologie für die Ausbildung in Schule und Betrieb spannend. Dieses Seminar will anhand konkreter Beispiele einen Überblick geben.

1. Februar 2024, 20 Uhr ● ●

Digitale Bildungswochen 2024

KI IM DEUTSCHUNTERRICHT

Dieses Online-Seminar präsentiert KI-Anwendungen für den Deutschunterricht, mit dem Ziel, das Lernen für jeden zugänglich zu machen und Lese- und Schreibkompetenzen zu fördern.

1. Februar 2024, 17 Uhr ● ● ●

Cornelsen

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM UNTERRICHT – CHANCEN UND HERAUSFORDERUNGEN

In diesem Live-Online-Seminare erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über verschiedene Einsatzmöglichkeiten von KI in ihrem Unterricht.



ZU DEN WORKSHOPS UND SEMINAREN VON CORNELSEN

2. Februar 2024, 16 Uhr ● ● ●

Digitale Bildungswochen

PORTFOLIOARBEIT MIT PAGES

In diesem Webinar erstellen die Teilnehmenden mit Pages, einer Textverarbeitungs-Software, ein interaktives E-book. Ein Beispiel aus einer 9. Klasse soll den Lehrkräften zeigen, wie Schüler/-innen damit im Unterricht arbeiten können.

5. Februar 2024, 18 Uhr ● ● ● ●

Cornelsen

ELTERNGESPRÄCHE PROFESSIONELL FÜHREN – HERAUSFORDERNDE GESPRÄCHE MEISTERN

Dieser Onlinekurs befasst sich mit professioneller Gesprächsführung. Die Teilnehmenden lernen, wie sie gelassen und souverän agieren und gleichzeitig das Vertrauen des Gesprächspartners gewinnen können.

5. Februar 2024, 9 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

WEGWEISER HAUSWIRTSCHAFT IM SEITENEINSTIEG – DIGITALE UNTERRICHTSEINSTIEGE

Dieser Onlinekurs stellt beispielhaft dar, wie digitale Medien für zeitgemäße Unterrichtseinstiege genutzt werden können. Die Teilnehmenden entwickeln auf Grundlage davon weitere Einstiege für ihren Unterricht.

6. Februar 2024, 16.30 Uhr ●

IFL – Institut für Lehrerfortbildung

RELIGIÖSES LERNEN IN UND MIT DIGITALEN MEDIEN: KI IN DER GRUNDSCHULE?

Dieses Webinar befasst sich mit der Fragestellung, Grundschülerinnen und -schülern lebensweltbezogen nahezubringen, was KI ist. Was kann KI? Was macht den Wert eines Menschen aus?

6. Februar 2023, 16 Uhr ● ● ● ●

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

DIGITAL@REGIONAL – INKLUSION: DIGITALE FORTBILDUNG FÜR ZEITGEMÄSSEN UNTERRICHT

Bei dieser Lehrerfortbildung sprechen Bildungsexpertinnen und -experten über die Gestaltung zeitgemäßen Lehrens und Lernens rund um das Thema Inklusion.

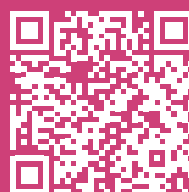
7. Februar 2024, 15 Uhr ● ● ● ●

Westermann

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM SCHULALLTAG: EINE EINFÜHRUNG IN CHATGPT UND BILDGENERATOREN MIT IDEEN ZUM EINSATZ IN DER SCHULE

Dieses Webinar bietet Lehrkräften einen Überblick über die Funktionsweise sowie konkrete Einsatzmöglichkeiten von ChatGPT und Bildgeneratoren im Unterricht.

DER GANZE VERANSTALTUNGS-KATALOG DES FORTBILDUNGSPORTALS SACHSEN-ANHALT



DAS FORTBILDUNGSANGEBOT DES KATHOLISCHEN INSTITUTS FÜR LEHRERFORTBILDUNG UND -WEITERBILDUNG IN NORDRHEIN-WESTFALEN IFL

HIER GEHT ES ZU DEN VERANSTALTUNGEN DES LANDESMEDIENZENTRUMS BADEN-WÜRTTEMBERG



13. Februar 2024, 15 Uhr ● ● ●

Landesinstitut für Schule Bremen

MATERIALIEN ZUM UMGANG MIT VERSCHIEDENEN GESCHLECHTSIDENTITÄTEN IM UNTERRICHT ZUR UNTERSTÜTZUNG DES KAMPFES GEGEN HOMO- UND TRANSPHOBIE

Diese Online-Fortbildung thematisiert Diversity Education und Geschlechteridentitäten. Die Teilnehmenden besprechen hierzu verfügbare Materialien und tragen Strategien zusammen, die ihnen im schulischen Alltag behilflich sein können.

14. Februar 2024, 15 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

„UNTERRICHT DIGITAL“ – DIGITALE PRODUKTE BEWERTEN

Dieses Webinar stellt ausgewählte digitale Werkzeuge vor dem Hintergrund der Anforderungen an einen modernen Unterricht vor. Die Teilnehmenden diskutieren Unterrichtsszenarien.

19. Februar 2024, 14.30 Uhr ● ● ●

ILF – Institut für Lehrerfort- und -weiterbildung Mainz

EINFÜHRUNG IN DIE NUTZUNG VON CHATGPT ZUR UNTERRICHTSVORBEREITUNG UND -GESTALTUNG

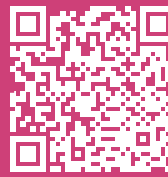
In dieser Fortbildung erhalten die Teilnehmenden Informationen zu ChatGPT und Tipps, wie sie den Chatbot für ihre Unterrichtsvorbereitung und den Unterricht nutzen können.

20. Februar 2024, 15 Uhr ● ● ●

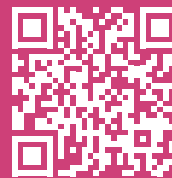
Landesinstitut für Schule Bremen

QUEER? WAS IST DAS EIGENTLICH?

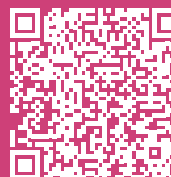
In diesem Onlinekurs geht es um Geschlechteridentitäten. Lehrkräfte erhalten hier unter anderem Tipps, wie sie Schüler/-innen in einem Coming-Out unterstützen und vor Mobbing schützen können.



ZU DEN FORTBILDUNGEN DES LANDESINSTITUTS FÜR SCHULE BREMEN



DER VERANSTALTUNGS-KATALOG DES INSTITUTS FÜR LEHRERFORT- UND -WEITERBILDUNG MAINZ



ZUM FORTBILDUNGS-KATALOG DES BILDUNGSMINISTERIUMS MECKLENBURG-VORPOMMERN

21. Februar 2024, 15 Uhr ● ● ●

Westermann

ENTDECKEN, ERLEBEN, EINSETZEN: KI-TOOLS FÜR DEN LEHRALLTAG

Dieses Webinar stellt Lehrkräften jenseits von ChatGPT und Bildgeneratoren verschiedene KI-Tools vor, die ihren Schulalltag erleichtern.

21. Februar 2024, 14.30 Uhr ● ● ●

Bildungsministerium Mecklenburg-Vorpommern – Institut für Qualitätsentwicklung

„KONDOM, PILLE, DIAPHRAGMA...?“ EIN VERANTWORTUNGSVOLLER UMGANG MIT SEXUELLER GESUNDHEIT

In diesem Workshop geht es um sexuelle Gesundheit, die einen positiven und respektvollen Umgang mit Sexualität fördert. Dazu gehören unter anderem die Aspekte Familienplanung und Verhütung sowie sexuell übertragbare Infektionen.

21. Februar 2024, 16 Uhr ●

Max Delbrück Center

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IN DER DIGITALEN BILDVERARBEITUNG

In diesem Kurs erfahren Teilnehmende, wie ein Computer lernt, Objekte auf digitalen Bildern zu erkennen und was neuronale Netze sind.

22. Februar 2024, 19 Uhr ●

AIM Akademie

MIT KINDERN DIE DIGITALE WELT VERSTEHEN LERNEN

Diese Veranstaltung bietet einen Überblick über verschiedene informatische Technologien und ihre Funktionsweisen, darunter kindgerechte Online-Tools zum Erkunden von Informatikthemen.

24. Februar 2024, 8.45 Uhr ● ● ●

Westermann

ONLINE-FACHTAG ENGLISCH

Die Teilnehmenden erwarten Webinare zu aktuellen Themen, den neuen Lehrwerken sowie individuelle Beratung und der Austausch untereinander. Ein Workshop behandelt etwa Methoden, die die grammatikalische Kompetenz von Schüler/-innen nachhaltig fördern können.



**DAS KURSPROGRAMM
DES MAX-DELBRÜCK-
CENTERS GIBT ES HIER**

**HIER GEHT
ES ZUM
KURSANGEBOT
DER AIM AKADEMIE**



BILDUNGS PRAXIS

**Wagen Sie den
Perspektivenwechsel.
Lesen Sie online
unsere Ausgaben
gratis!**

So geht's:

www.bildungspraxis.de/archiv aufrufen
Cover anklicken und E-Mag lesen!

Für die Print-Ausgabe:

www.bildungspraxis.de/abonnement aufrufen
„Probeabo“ wählen | Formular ausfüllen
Gutscheincode BMA23 eingeben | abschicken



www.bildungspraxis.de

26. Februar 2024, 17 Uhr ●

Westermann

MEDIENGESTÜTZTES EXPERIMENTIEREN IM PHYSIKUNTERRICHT DER SEKUNDARSTUFE I

Dieses Onlineseminar zeigt wie Lehrkräfte mit Hilfe des analogen sowie digitalen Buches „Blickpunkt Physik“ Experimente auf vielfältige Weise im Unterricht einsetzen können.

26. und 28. Februar 2024, 17 Uhr ● ●

AIM Akademie

BEYOND REALITY: ZUKUNFTSORIENTIERTES LERNEN MIT EXTENDED REALITY

In diesem Webseminar lernen die Teilnehmenden die Rahmenbedingungen zukunftsorientierten Lernens mit Extended Reality und deren Verknüpfung mit pädagogischen Konzepten kennen.

27. Februar 2024, 16 Uhr ● ● ●

Pädagogische Hochschule Heidelberg

BILDUNGSBIT: DIGITALE KOMPETENZEN FÜR ALLE LEHRKRÄFTE

Dieser Vortrag thematisiert, wie eine digitale Lernumgebung technisch und didaktisch gestaltet werden sollte, damit diese in großen Lerngruppen gewinnbringend eingesetzt werden kann.



**DAS ANGEBOT DER
PÄDAGOGISCHEN
HOCHSCHULE
HEIDELBERG**



**DAS FORTBILDUNGS-
ANGEBOT DES
PÄDAGOGISCHEN
LANDESINSTITUTS
RHEINLAND-PFALZ**

27. Februar 2024, 17 Uhr ● ● ●

Cornelsen

WIE KI UND DIGITALE TOOLS DAS LERNEN IHRER SCHÜLER/-INNEN VERÄNDERN KÖNNEN

In diesem Webinar geht es um die schülerorientierte Nutzung von digitalen Tools und Künstlicher Intelligenz, um Inhalte für jedes Fach zu erarbeiten, zu wiederholen und zu vertiefen.

29. Februar 2024, 14.30 Uhr ● ●

Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz

MIT DIGITALEN MEDIEN ZUM EXPERTENWISSEN FÜR MINT-BERUFSORIENTIERUNG: ALLE MINT-BERUFE

Dieses Webinar ist Teil einer vierteiligen Lehrgangsreihe, die sich auf den Einsatz von Materialien für Berufsorientierung im MINT-Bereich konzentriert. Die Teilnehmenden werden unter anderem Bausteine des Programms Coaching4future vorgestellt.

MÄRZ

5. März 2024, 16 Uhr ●

C.C. Buchner

LITERATURUNTERRICHT IN DER OBERSTUFE MIT „BUCHNERS KOMPENDIUM DEUTSCHE LITERATUR

Im Webinar lernen die Teilnehmenden, wie sie ihre Schülerinnen und Schüler auf die neuen Abituraufgaben zu literarischen Themen vorbereiten.

5. März 2024, 15 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

UNTERRICHT DIGITAL – GESTALTEN VON INTERAKTIVEN ARBEITSBLÄTTERN

Dieses Webinar stellt ausgewählte digitale Werkzeuge zur Gestaltung von interaktiven Arbeitsblättern vor.



**HIER DIE
VERANSTALTUNGEN
VON C.C. BUCHNER**

6. März 2023, 16 Uhr ●●●

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
**DIGITAL@REGIONAL – INKLUSION:
DIGITALE FORTBILDUNG FÜR ZEITGE-
MÄSSEN UNTERRICHT**

Bei dieser Lehrerfortbildung sprechen Bildungs-
expertinnen und -experten zu verschiedenen
Themen und Schularten zur Gestaltung zeit-
gemäßen Lehrens und Lernens rund um das
Thema Inklusion.

7. März 2024, 16 Uhr ●●●

mobile.schule

MOBILE.SCHULE DIGITAL

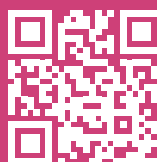
mobile.schule Digital ist eine kostenfreie Fort-
bildung für Lehrkräfte, die sich für Themen
rund um zeitgemäßes Lehren und Lernen
interessieren.

11. März 2024, 17 Uhr ●●●

Westermann

BNE: KLIMA

Bildung für nachhaltige Entwicklung bietet viele
Zugänge zum Thema Klima – auch und gerade
in unterschiedlichen Fächern. Das Webinar be-
handelt Beispiele, die Lehrkräften eine eigene
Umsetzung erleichtern sollen.



**HIER GEHT ES
ZUM GESAMTEN
FORTBILDUNGS-
ANGEBOT VON
MOBILE.SCHULE**



TIPP DER REDAKTION

NELE – Campus Neue Lernkultur ist ein gemeinsames
Projekt von Universitäten und gemeinnützigen Organi-
sationen. Die Fortbildungs-Plattform bietet kostenfreie
Selbstlernkurse für Lehrkräfte an, vom 15-minütigen
Kurs bis zum mehrwöchigen Programm.

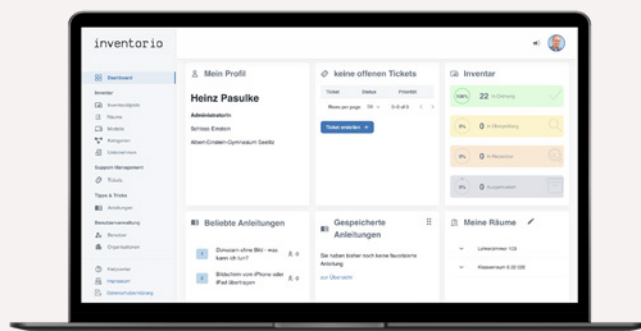
inventorio

Ihre digitale IT-Abteilung

Die Geräteverwaltung für Schulen



**Webdemo &
kostenloser Testaccount**



Inventarisierung



Support-
Management



Dokumenten-
Verwaltung



Reporting



Anleitungen /
FAQs

12. März 2024, 16 Uhr ● ● ●

Landesinstitut für Schule Bremen

LERNEN DURCH ENGAGEMENT: UNTERRICHTSINHALTE UND GESELLSCHAFTLICHES ENGAGEMENT VERBINDEN

In dieser Informationsveranstaltung geht es um Lernen durch Engagement, mit Fokus auf das Konzept „Frei-Day“ und die berufliche Orientierung.

12. März 2024, 15 Uhr ● ● ●

Westermann

PROMPTING – GENERATIVE KI ERFOLGREICH NUTZEN

In diesem Webinar können die Teilnehmenden ihre Fähigkeiten im Umgang mit einer generativen KI erweitern. Darüber hinaus lernen sie, diese neuen Kompetenzen auch ihren Schüler/-innen oder Auszubildenden zu vermitteln.

13. März 2024, 17 Uhr ● ● ●

Cornelsen

HERAUSFORDERNDE SCHÜLER/-IN- NEN-GESPRÄCHE LÖSUNGSORIENTIERT FÜHREN

In diesem Onlineseminar erhalten die Teilnehmenden praktische, schnell einsetzbare Hilfen, anhand derer sie Gesprächssituationen antizipieren, analysieren und erfolgreich moderieren können.

18. März 2024, 15.30 Uhr ●

Bildungsministerium Mecklenburg-Vorpommern –
Institut für Qualitätsentwicklung

KLEINHIRN AN GROSSHIRN – WAS SICH ZUM LESEN-, SCHREIBEN- UND RECHNEN-LERNEN IM GEHIRN VERSCHALTET

Wenn Kinder Rechnen, Lesen und Schreiben lernen, handelt es sich um eine komplexe neuronale Vernetzung von Körper-, Seh- und Hörerfahrungen im Körper. Anhand von Schaubildern und Übungen erfahren die Teilnehmenden unter anderem, warum es auch den Gleichgewichtssinn und die Motorik dafür braucht.



19. März 2024, 16.30 Uhr ● ● ●

IFL – Institut für Lehrerfortbildung

RELIGIÖSES LERNEN IN UND MIT DIGITALEN MEDIEN: DER SUMO, DER NICHT DICK WERDEN KONNTE

Dieses Webinar behandelt Eric-Emmanuel Schmitts Religionserzählung „Der Sumo, der nicht dick werden konnte“ im Religionsunterricht und die narrative Begegnung von Buddhismus und Christentum.

19. März 2024, 17 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

SZENISCHES GESTALTEN IN DER SCHULE – METHODEN FÜR DEN SCHULALLTAG

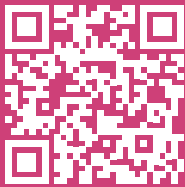
Diese Veranstaltung gibt Empfehlungen zum Szenischen Gestalten in der Schule. Im Gespräch werden Ideen für den Einsatz im Unterricht vermittelt und ausgetauscht.

21. März 2024, 18 Uhr ● ● ●

Cornelsen

RESILIENZ – GELASSENER UMGANG MIT WIDERSTÄNDEN

In diesem Webinar erfahren die Teilnehmenden von vielfältigen und individuellen Möglichkeiten des persönlichen Umgangs mit Widerständen und wie sie diesen durch Resilienz künftig anders begegnen können.



**DIE FORTBILDUNGS-
ANGEBOTE DES ZENTRUMS
FÜR SCHULQUALITÄT
UND LEHRERBILDUNG
BADEN-WÜRTTEMBERG**

21. März 2024, 14.30 Uhr ●

Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung
Baden-Württemberg

EINSATZMÖGLICHKEITEN VON COMPUTERSPIELEN IM PHYSIK- UNTERRICHT

Die Teilnehmenden sehen in dieser Online-Fortbildung an mehreren Beispielen, wie sie Videospiele als Unterrichtsmedien im Physikunterricht sinnvoll einsetzen können.

APRIL

4. April 2024, 9 Uhr ● ● ●

ILF Mainz

SPRACHSENSIBEL MATHEMATIK UNTERRICHTEN

Diese Fortbildung beleuchtet den Sprachgebrauch im Mathematikunterricht und diskutiert folgende Punkte: Probleme der Zweisprachigkeit, Sprache und fachliches Lernen, Sprachsensibilisierung, gezielte Sprachförderung und Begriffsbildung.

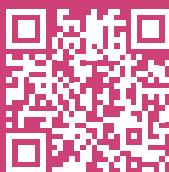
8. bis 9. April 2024 ● ● ●

ALP Dillingen

IDENTITÄT UND MEHRSPRACHIGKEIT

Dieses Online-Seminar soll Möglichkeiten effektiver Förderung der Mehrsprachigkeit und Mehrkulturalität bei der Identitätsentwicklung der Schülerinnen und Schüler aufzeigen.

**HIER DAS LEHRGANGS-
ANGEBOT DER
ALP DILLINGEN**



TIPPS FÜR LEHRER

UND REFERENDARE SOWIE LEHRAMTSSTUDIERENDE

Lehrfuchs sammelt fortlaufend
**spannende Sonderaktionen
und Rabatte** aus dem
Bereich Bildung.

Nie wieder Angebote verpassen
und gleich entdecken auf:
www.lehrfuchs.de



POWERED BY



green LIFESTYLE
DAS MAGAZIN FÜR EINEN NACHHALTIGEN LEBENSSTIL

JETZT ZWEI AUSGABEN KOSTENLOS* TESTEN!



**Auch am Kiosk
oder als E-Magazin
auf united-kiosk.de,
ikiosk.de &
readly.com
erhältlich**

SO EINFACH GEHT'S:

- ➡ green-lifestyle-magazin.de/abonnement/probeabo aufrufen
- ➡ Formular ausfüllen
- ➡ Stichwort „Bildung“ eingeben

* inkl. Versand

GREEN-LIFESTYLE-MAGAZIN.DE

9. bis 10. April 2024 ● ● ●

AIM Akademie

INFLUENCING – VIRTUELLE ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN VON JUGENDLICHEN

In diesem Seminar geht es um die Bedeutung von Influencing für Jugendliche, um die verschiedenen Arten von Influencing und deren Einfluss auf die Meinungsbildung.

9. April 2024, 14 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

DESIGN THINKING – CHANCEN FÜR DEN GANZTAG

Die Online-Veranstaltung thematisiert Design Thinking zur Entwicklung neuartiger Lösungen für schulische Probleme. In Kleingruppen erproben die Teilnehmenden Methoden des Design Thinkings und prüfen diese kritisch.

9. April 2024, 14.30 Uhr ● ● ●

Bildungsministerium Mecklenburg-Vorpommern – Institut für Qualitätsentwicklung

GEWALTFREIE KOMMUNIKATION GfK – GRUNDLAGEN

Das Online-Seminar behandelt die Grundlagen der Gewaltfreien Kommunikation (GfK) anhand von Beispielen. In Kleingruppen führen die Teilnehmenden Übungen zu GfK durch.

9. April 2024, 15.30 Uhr ●

TU Dortmund

WOHLBEFINDEN VON SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN IN DEUTSCHLAND UND IM INTERNATIONALEN VERGLEICH

Die Programmreihe Tuesdays for Education des Instituts für Schulentwicklungsforschung IFS der Technischen Universität Dortmund diskutiert Themen rund um den Weiterentwicklungsbedarf von Grundschulen.

Influencer/-in sind Personen, die in sozialen Netzwerken viele Follower haben und bestimmte Werbebotschaften und Meinungen vermitteln.

10. April 2024, 17 Uhr ● ●

Westermann

BLICKPUNKT CHEMIE – CHEMIE MULTIMEDIAL UND DIGITAL UNTERRICHTEN

Dieses Webinar zeigt Beispiele einer Medienkombination aus Buch, Filmen und Animationen. Es gibt auch einen Einblick in die Nutzung interaktiver Übungen für den Chemieunterricht.

11. April 2024, 14.30 Uhr ● ●

ALP Dillingen

KI-SPRECHSTUNDE: FOKUS DEUTSCHUNTERRICHT

In dieser Online-Sprechstunde können Lehrkräfte ihre Erfahrungen im Umgang mit KI-Tools austauschen und sich Ideen für KI im Unterricht holen.

11. April 2024, 15 Uhr ● ● ●

Westermann

FUTURE SKILLS UND MEDIENKOMPETENZ FÜR KI

In diesem Webinar wird diskutiert, wie KI das Lernen und die Ausbildung verändern wird und ob neue Kompetenzen nötig sind, um sich auf die berufliche Zukunft vorzubereiten.

11. April 2024, 16 Uhr ●

Landesinstitut für Schule Bremen

GEMEINSAM KLASSE SEIN! – MOBBINGPRÄVENTION FÜR JAHRGANG 5 UND 6

Diese Online-Veranstaltung konzentriert sich auf die Handlungsmöglichkeiten, um Mobbing frühzeitig zu stoppen und ein gutes Klassenklima zu entwickeln.

HIER DIE VERANSTALTUNGEN VON TUESDAYS FOR EDUCATION



12. April 2024, 8.30 Uhr ●

AIM Akademie

GESCHLECHTERSENSIBLE PÄDAGOGIK

In dieser Online-Veranstaltung lernen die Teilnehmenden die Grundlagen zur Entwicklung der Geschlechtsidentität und Differenzierung des sozialen und biologischen Geschlechts kennen und erhalten Praxisbeispiele einer geschlechtersensiblen Erziehung.

16. April 2024, 17 Uhr ● ● ●

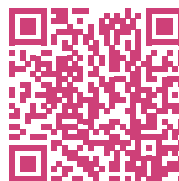
Cornelsen

SCHWIERIGE SCHÜLER/-INNEN – UND WIE MAN SIE FÜHRT

Lehrkräfte erfahren in diesem Webinar, wann und wie sie Unterrichtsstörungen stoppen können, wie sie richtig sanktionieren und ihre seelische Belastung in Konfliktsituationen reduzieren.

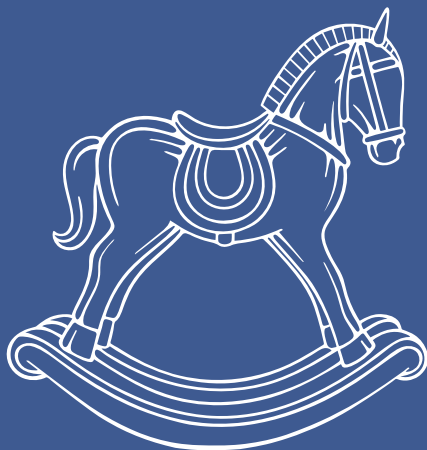
TIPP DER REDAKTION

Der Lehrkräfte-Kompass, kurz LeKom, der Pacemaker Initiative ist eine kostenlose Lernplattform, die es Lehrkräften ermöglicht, ihre digitalen Fähigkeiten in einem Fragebogen einzuschätzen. Nach der Auswertung erhalten sie Fortbildungsangebote basierend auf ihren Ergebnissen.



HOPPE HOPPE REITER,

WIR BILDEN UNS JETZT WEITER.



Lesen Sie Meine Kita!

Kostenfreies E-Mag:

www.meine-kita.de/newsletter aufrufen
für den Newsletter anmelden und die nächste Ausgabe landet direkt in Ihrem Postfach

Gratis Print-Probeabo:

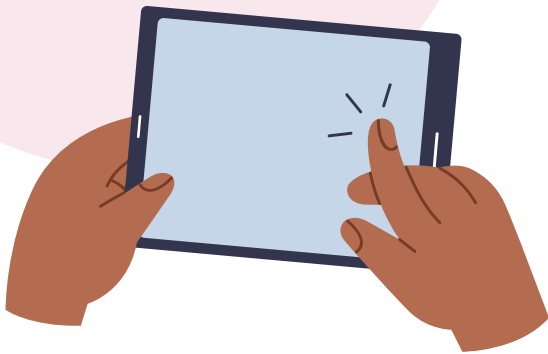
www.meine-kita.de/abonnement aufrufen
„kostenloses Probeabo“ wählen | Formular ausfüllen und Gutscheincode MMA23 eingeben

Printabo mit Prämie:

www.meine-kita.de/abonnement aufrufen
Wunschprämie wählen
Formular ausfüllen und Prämie aussuchen



www.meine-kita.de



17. April 2024, 15 Uhr ● ● ●

AIM Akademie

I-PADS IM UNTERRICHT – EIN EINSTIEG MIT INDIVIDUELLER LERNBEGLEITUNG

Diese Veranstaltung richtet sich an Lehrer/-innen an Grund- und weiterführenden Schulen ohne Vorkenntnisse in der Arbeit mit I-Pads im Unterricht.

18. April 2024, 15 Uhr ● ● ●

Medienzentrum Frankfurt

I-PAD-EINSATZ IM FACHUNTERRICHT MUSIK, KUNST

Das Arbeiten mit I-Pads erfordert Anpassungen und Umdenken im Unterrichten. In dieser Veranstaltung tauschen Lehrkräfte Ideen des kreativen Unterrichts mit dem I-Pad aus.

18. April 2024, 16 Uhr ● ● ●

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg LMZ

IMPULSKONTROLLE/ EXEKUTIVE FUNKTIONEN UND ENTWICKLUNG DES GEHIRNS IM KINDER-, JUGEND- UND ERWACHSENENALTER

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg bietet in dieser Fortbildungsreihe digital@regional verschiedene Vorträge rund um das Thema Inklusion an.

19. April 2024, 16 Uhr ● ● ●

Westermann

CRASHKURS SKETCHNOTES: VISUALISIEREN LEICHT GEMACHT

Dieser Workshop dient als Einstieg in die Verwendung von Sketchnotes, eine Visualisierungstechnik, mit der sich komplexe Inhalte visuell darstellen lassen.



22. April 2024, 9.30 Uhr ●

ILF Mainz

IDEEN FÜR EINEN KOMPETENZORIENTIERTEN KUNSTUNTERRICHT DER GS

Diese Veranstaltung zeigt, wie Kunstunterricht in der Grundschule aufgebaut ist, der sowohl Sachkompetenzen als auch methodische, personale und soziale Kompetenzen schult.

22. und 29. April 2024, 16 Uhr ●

Bildungsministerium Mecklenburg-Vorpommern – Institut für Qualitätsentwicklung

LEBENDIG VISUALISIEREN MIT SKETCHNOTES – SCHWERPUNKT GRUNDSCHULUNTERRICHT

In diesem Online-Workshop lernen Teilnehmende, wie sie Informationen, Inhalte und Zusammenhänge mit einfachen zeichnerischen Mitteln, sogenannten Sketchnotes, lebendig und lernwirksam visualisieren können.

23. April 2024, 15.30 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

„BEITRAG ZUR BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT“ AM BEISPIEL PODCAST

In dieser Online-Veranstaltung geht es um die Potentiale des Mediums Podcast für den Sozialkundeunterricht zur Vermittlung und Reduktion politischer, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Zusammenhänge.



HIER DIE VERANSTALTUNGEN DES MEDIENZENTRUMS FRANKFURT

23. April 2024, 17 Uhr ●

Westermann

ERLEBNIS MATHEMATIK – MATHEMATIK MUSS NICHT LANGWEILIG SEIN

Dieses Webinar stellt das neue Buch Erlebnis Mathematik für die Sekundarstufe I vor.

24. April 2024, 16 Uhr ● ●

Max Delbrück Center

ZELLDIAGNOSTIK DER ZUKUNFT

Die Fortbildungsreihe „Labor trifft Lehrer*in – digital!“ des Max Delbrück Centers bietet biomedizinische Kurse zur aktuellen Forschung für Mint-Lehrkräfte an. Dieser Kurs dreht sich um die Zelldiagnostik der Zukunft, die helfen soll, Krankheiten früher zu diagnostizieren und zu behandeln.

24. April 2024, 18 Uhr ● ● ●

Cornelsen

ELTERNGESPRÄCHE PROFESSIONELL FÜHREN

Diese Online-Veranstaltung stellt Möglichkeiten vor, herausfordernde Elterngespräche souverän zu führen.

25. April 2024, 16 Uhr ● ● ●

Verbraucherzentrale Bundesverband

AUF DER KIPPE! AUSWIRKUNGEN UNSERES KONSUMS AUF DIE ARTENVIELFALT

Dieses Online-Seminar beschreibt die Zusammenhänge zwischen Umwelt, Frieden und Konsum, erklärt die Ursachen des Verlusts der Biodiversität und zeigt Lösungsansätze auf, damit Lehrkräfte ihren Lernenden eine argumentative Grundlage für die Debatte vermitteln können.

30. April 2024, 16 Uhr ● ● ●

Landesmedienzentrum Baden-
Württemberg LMZ

MIT KEYNOTE BARRIEREFREIER ARBEITEN

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg bietet in dieser Fortbildungsreihe digital@regional verschiedene Vorträge rund um das Thema Inklusion an.

BOCK AUF GRATISAUSGABEN?



So funktioniert's:

Für das E-Mag:

www.didacta-magazin.de aufrufen |
für den Newsletter anmelden und die nächste
Ausgabe landet direkt in Ihrem Postfach

Für die kostenfreie Print-Ausgabe:

www.didacta-magazin.de/abonnement aufrufen |
„Kostenloses Probe-Abo“ wählen |
Formular ausfüllen und Gutscheincode
DMA23 eingeben

Für das Abo mit Prämie:

www.didacta-magazin.de/abonnement aufrufen |
„Jahres-Abo mit Wunschprämie“ wählen |
Formular ausfüllen und Prämie aussuchen



www.didacta-magazin.de

MAI**1. Mai 2024, 15.30 Uhr** ● ●

Medienzentrum Frankfurt

ANIMIERTE BILDERGESCHICHTEN, ERKLÄRVIDEOS UND VIELES MEHR MIT DER IPAD-APP IMOVIE ERSTELLEN

In diesem Workshop lernen Lehrkräfte die iMovie-App kennen und erfahren, wie sie mit animierten Bildergeschichten Film-Produkte erstellen.

2. Mai 2024, 15 Uhr ● ●

ALP Dillingen

MOTIVIERENDE UND SPIELERISCHE AKTIVITÄTEN IM FACH ENGLISCH DER MITTELSCHULE

In diesem Webinar erfahren Lehrkräfte motivierende und spielerische Aktivitäten für den Englischunterricht der Mittelschule. Diese können als Warming-up, Stundeneinstieg oder -abschluss eingesetzt werden.

6. Mai 2024, 15 Uhr ● ● ●

ILF Mainz

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IN DER SCHULE: UNTERSTÜTZUNG ZUM INDIVIDUALISIERTEN UNTERRICHT

In dieser Online-Fortbildung lernen Lehrkräfte praktische Unterrichtsmethoden sowie Materialien für die Verwendung von KI kennen und erproben Team-Teaching.

7. Mai 2024, 15 Uhr ● ●

Medienzentrum Frankfurt

ALTERNATIVE PRÜFUNGEN – IN EINER WELT MIT INTERNET UND KI

In dieser Fortbildung lernen Lehrkräfte Beispiele für alternative Prüfungsformate kennen und skizzieren eine erste Idee für ein eigenes Vorhaben.

7. Mai 2024, 15 Uhr ●

Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz

TABLET – EINSATZ IM SACHUNTERRICHT

In dieser Online-Fortbildung werden den Teilnehmenden ausgewählte Apps und digitale Praxisbeispiele für den Sachunterricht an der Grundschule vorgestellt.

7. Mai 2024, 16 Uhr ● ● ●

Verbraucherzentrale Bundesverband

KLIMABEWUSST ESSEN IN SCHULEN

Die Online-Fortbildungen richtet sich an alle Lehrkräfte, die das Thema nachhaltige Ernährung in den Unterricht und in den Schulalltag integrieren möchten.

7. Mai 2024, 17 Uhr ● ● ●

Cornelsen

WIE KI UND DIGITALE TOOLS DAS LERNEN IHRER SCHÜLER/-INNEN VERÄNDERN KÖNNEN

Dieses Webinar gibt Anregungen, wie Lehrkräfte mit Schülerinnen und Schülern über die Möglichkeiten und Gefahren Künstlicher Intelligenz diskutieren können.

14. Mai 2024, 15 Uhr ● ●

Westermann

GENERATIVE KI IN DER AUSBILDUNG

Diese virtuelle Veranstaltung soll Lehrkräften in Schule und Betrieb helfen, die Entwicklung um KI als neue Schlüsseltechnologie besser verstehen zu können.

14. Mai 2024, 15.30 Uhr ●

TU Dortmund

ZUWANDERUNG UND FAMILIENSPRACHE

Die Programmreihe Tuesdays for Education des Instituts für Schulentwicklungsforschung IFS der Technischen Universität Dortmund diskutiert in dieser Veranstaltung über Zuwanderung und Familiensprache im Kontext von Grundschulen.

15. Mai 2024, 15 Uhr ● ● ●

Fortbildungsportal Sachsen-Anhalt

KLEINE TOOLS UND HILFSMITTEL FÜR DAS CLASSROOM-MANAGEMENT

Diese Online-Fortbildung konzentriert sich auf unterrichtliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge. Digitale Tools werden vor dem Hintergrund der Anforderungen an einen modernen Unterricht vorgestellt.

Classroom-Management, auf Deutsch Klassenführung, meint alle Aktivitäten und Methoden, mit denen Lehrkräfte eine gute Lernumgebung für alle Schülerinnen und Schüler schaffen können, etwa klare Regeln festlegen und Unterrichtsstörungen vermeiden.

15. Mai 2024, 15 Uhr ●●●

ALP Dillingen

HETZE IM NETZ – GEFAHR FÜR ALLE

Dieses Online-Seminar informiert über aktuelle Erscheinungsformen der rechtsextremistischen Szene und geht insbesondere auf die Rolle der sozialen Medien ein.

15. Mai 2024, 16 Uhr ●●●

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg LMZ

LERNRÄUME GESTALTEN

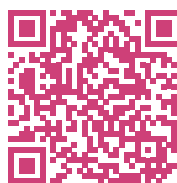
Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg bietet in dieser Fortbildungsreihe digital@regional verschiedene Vorträge rund um das Thema Inklusion an.

22. Mai 2024, 16 Uhr ●●●

Max Delbrück Center

PROTEINFABRIKATION MIT MASSENSPEKTROMETERN

Die Fortbildungsreihe „Labor trifft Lehrer*in – digital!“ des Max Delbrück Centers bietet biomedizinische Kurse zur aktuellen Forschung für Mint-Lehrkräfte an. In diesem Kurs lernen Lehrkräfte Grundprinzipien der Massenspektrometrie für die Proteinanalytik kennen.



TIPP DER REDAKTION

Die Hopp-Foundation bietet viermal im Jahr kostenfreie Online-Workshops für Lehrkräfte zu Themen rund um den Einsatz digitaler Medien im

Unterricht an. Termine werden circa 4 Wochen vor Veranstaltungsbeginn veröffentlicht.

mobile.schule

BESUCHEN SIE UNS AUF DER DIDACTA 2024 IN KÖLN

Halle 7 Stand B060, 20. - 24. Februar in Köln!



HINWEIS: Bei den folgenden Kursen handelt es sich um Selbstlernkurse, die Lehrkräfte jederzeit orts- und zeitunabhängig online absolvieren können.

Jederzeit ● ●

KI-Campus

SCHULE MACHT KI

Der Kurs soll Lehramtsstudierende und Lehrkräfte nicht-naturwissenschaftlicher Fächer dazu befähigen, die Thematik KI in ihren Unterricht zu integrieren.

Jederzeit ● ●

KI-Campus

SCHULE MACHT DATEN

In diesem Seminar dreht sich alles um Daten. Dabei werden beispielsweise die Grundlagen des Begriffes sowie der Zusammenhang personenbezogener Daten mit Datenschutz und Cybersicherheit geklärt.

Jederzeit ●

KI-Campus

DATA LITERACY FÜR DIE GRUNDSCHULE

Dieser Online-Kurs bietet eine Einführung in das Thema Datenkompetenz sowie passende didaktische Materialien zur Umsetzung im Grundschulunterricht.

online bis 31. August 2024, 14 Uhr ●

ALP Dillingen

MULTIPLIKATION VERSTEHEN

In diesem Selbstlernkurs lernen die Teilnehmenden, worauf es ankommt, wenn sie in Klasse 5 und 6 die Multiplikation wiederholen. Zudem diskutieren sie Diagnoseaufgaben, mit denen das Wissen der Kinder überprüfen und fördern können.

online bis 31. August 2024 ● ● ●

ALP Dillingen

INDIVIDUELLE BEGABUNGSFÖRDERUNG

In diesem Selbstlernkurs steht das Thema Begabung im Fokus. Teilnehmende lernen unter anderem Methoden kennen, um besonders Begabte zu fördern und alle Schüler/-innen dabei zu unterstützen, ihre Begabungen zu entfalten.

online bis 31. August 2024, 14 Uhr ● ● ●

ALP Dillingen

GENDERSENSIBEL UNTERRICHTEN – GRUNDKURS

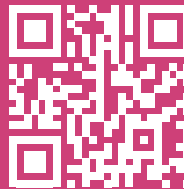
Ziel dieses Onlinekurses ist es, Lehrkräfte darauf aufmerksam zu machen, Geschlechterunterschieden so wenig Aufmerksamkeit wie möglich und so viel wie nötig zu widmen, um Jungen und Mädchen im Schulalltag optimal zu fördern.

online bis 31. August 2024, 14 Uhr ● ● ●

ALP Dillingen

SEXUELLE GEWALT – PRÄVENTION UND INTERVENTION IN DER SCHULE

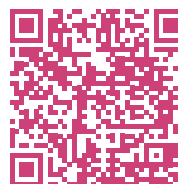
In diesem Selbstlernkurs erwerben die Teilnehmenden notwendiges Basis- und Handlungswissen zum Themengebiet sexuelle Gewalt, um im Schulalltag präventiv handeln zu können.



HIER GEHT ES ZUM ANGEBOT DES KI-CAMPUS

TIPP DER REDAKTION

Auf dem Webinar-Radar von Sebastian Staack gibt es regelmäßig neue Webinare für Lehrkräfte:



mobile.schule

M A G A Z I N

ZEITGEMÄSSE BILDUNG & WEITERBILDUNG

Fortbildung darf Spaß machen!



Lesen Sie das mobile.schule
MAGAZIN gratis!

Sie möchten das mobile.schule Magazin lesen?

Für das E-Mag melden Sie sich einfach auf <https://mobile.schule/magazin> für unseren Newsletter an und Sie erhalten die nächsten Ausgaben direkt per Mail!

Für das kostenfreie Print-Magazin füllen Sie das Formular auf <https://mobile.schule/magazin> aus und wir schicken Ihnen die nächsten Ausgaben zu.



MOBILE.SCHULE GOES DIDACTA – AGAIN!

Zum dritten Mal wird mobile.schule auf der didacta Bildungsmesse dabei sein – und dieses Mal wird das Programm größer denn je!

Text Andreas Hofmann

Besucher/
-innen finden
mobile.schule
in Halle 7,
Stand B060

Nach zwei fantastischen Beteiligungen auf der Bildungsmesse didacta in den letzten beiden Jahren macht mobile.schule im Jahr 2024 ernst: Fast 600 Quadratmeter Fläche für Inhalte, Vernetzung und Entspannung. Die Fläche ist unterteilt in eine Hauptbühne, zwei Iglus mit Workshops, in denen die digitalen Bildungswochen aller neun Apple Händler stattfinden, eine Makers Area mit Probier- und Experimentierangeboten plus Workshopbereich und einen Netzbereich, in dem wir uns vermehrt um das Thema Lehrergesundheit kümmern.

Die Hauptbühne bietet spannende und kontroverse Vorträge, Diskussionen und unterrichtspraktische Beispiele, die mit einer Dauer von 20 bis 30 Minuten kurzweilig und inspirierend sein werden. Dafür hat mobile.schule viele hochkarätige Expertinnen und Experten gewinnen können, darunter Jacob Chammon, Geschäftsführer der Telekom Stiftung, Myrle Dziak-Mahler von der Reinhard-Mohn Stiftung, Jürgen Böhm, Staatssekretär in Sachsen-Anhalt, und Ralf Neugschwender, Vorsitzender des Verbandes deutscher Realschullehrer.

Die mobile.schule Allstars, also die Stammsprecherinnen der mobile.schule Fortbildungen, werden auch wieder vor Ort sein und den Stand mit ihrer begeisternden Art und ihren Erfahrungen bereichern. Die Themenauswahl wird sich auf das gesamte medienpädagogische Spektrum verteilen und unter anderem die Bereiche Künstliche Intelligenz, Virtual und Augmented Reality,

Edu Breakouts, Tablets im Unterricht, Fake News, Memes und Social Media abdecken. Viele Angebote speziell für Tablets werden in den zwei Iglus der digitalen Bildungswochen stattfinden, die auf unserer Fläche erstmals ihre Heimat finden. Die vierte Woche dieser Onlinefortbildungsreihe wird damit in Präsenz stattfinden. Wir freuen uns sehr über diese Kooperation!

In der Makers Area finden dauerhaft spannende Angebote statt wie zum Beispiel Laser Cutting, Coding und Robotik. Dort haben die Besucherinnen und Besucher Zeit zum Ausprobieren und Experimentieren. Dabei steht ihnen das Team des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg LMZ mit Rat und Tat zur Seite und wird verstärkt durch die Hacker School oder den KI Campus. Zu den weiteren Partnern und Sponsoren, die die mobile.schule Eventfläche und das Programm dankenswerterweise bereichern, gehören: Westermann, Fischertechnik, ASS, Schultech, Fujour, Mietra, Smart und die Reinhard-Mohn Stiftung.



Alle Informationen
und mobile.schule
Veranstaltungen auf der
didacta-Bildungsmesse
2024 gibt es auch hier:
www.mobileschule.net/didacta

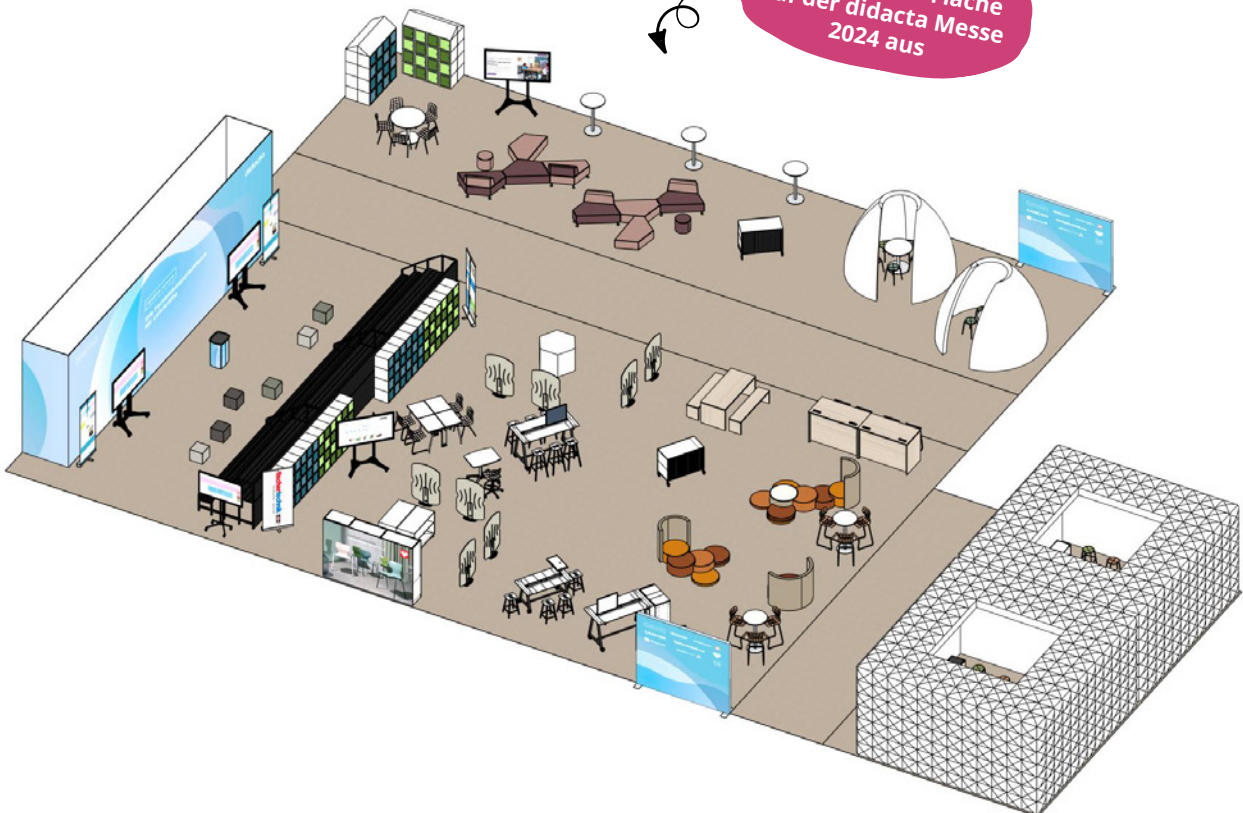
Makers Area	Dienstag, 20.02.	Mittwoch, 21.02.	Donnerstag, 22.02.	Freitag, 23.02.	Samstag, 24.02.
10 bis 10.45 Uhr	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Maren Janßen/ Hacker School)	3D-Druck, Sticken und Lasercutter auf die Schnelle? Kriegen wir hin! (Christian Bader)	Robotik in der Grundschule (Silke Schick/ LMZ BW)	Gamification und KI: KI spielerisch entdecken und verstehen (Simone Dietsche)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)
11 bis 11.45 Uhr	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Aliki Alamanis, Christian Heneka/ LMZ BW)	Erlebensräume für Future Skills gestalten (Thomas Müller, ASS)	Workshop für Schulträger: Digitale Schulbücher - Interaktives Lernen neu definiert (Thomas Roser/ Westermann)	Robotik in der Grundschule (Gunnar Stanizek, Silke Schick/ LMZ BW)
12 bis 12.45 Uhr	Neues aus der Technologieakzeptanz-Forschung: Auswirkungen auf Geräte- und Supportprozesse an Schulen und Kommunen (Lukas Gerthofer/ Schultech)	Book Creator online: Vorteile der Webversion gegenüber der App (Marc Seegers)	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Thomas Kiefer, Christian Heneka/ LMZ BW)	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Bettina Wiebe, Tina Ehmman, Hacker School)	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Carl Postelmann / Thomas Kiefer, Christian Heneka/ LMZ BW)
13 bis 13.45 Uhr	Workshop für Schulträger: Digitale Schulbücher - Interaktives Lernen neu definiert (Johannes Kluge/ Westermann)	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Maren Janßen, Hacker School)	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Jens Becker/Hacker School)	Podcast & Hörspiel (Sebastian Bürg)	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)
14 bis 14.45 Uhr	3D-Druck, Sticken und Lasercutter auf die Schnelle? Kriegen wir hin! (Christian Bader, SMZ KA)	Coding in der Grundschule (Silke Schick)	Coding in der Grundschule (Silke Schick, Gunnar Staniczek/LMZ BW)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Autonomes Fahren - Ganz einfach und doch so schwer (Steffen Jauch)
15 bis 15.45 Uhr	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Aliki Alamanis, Christian Heneka/ LMZ BW)	Podcast & Hörspiel (Felix Unger)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Coding Grundschule (Silke Schick, Jennifer Fröhlich/ LMZ BW)	Bildungslogin - Eine Schule macht sich auf den Weg (Hanne Naß/ Westermann)
16 bis 16.45 Uhr	Robotik in der Grundschule (Silke Schick/ LMZ BW)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Digitalen Unterricht planen und durchführen mit der BiBox (Thomas Roser/ Westermann)	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)	



Hauptbühne	Dienstag, 20.02.	Mittwoch, 21.02.	Donnerstag, 22.02.	Freitag, 23.02.	Samstag, 24.02.
10.30 bis 11 Uhr	Zukunft Schule: Die Denkrichtung ändern – Was würde Kolumbus tun? (Myrle Dziak-Mahler)	KI / ChatGPT (Westermann)	„Was machst du da eigentlich?“ – Digitale Lebens- und Spielwelten unserer Kinder: TikTok, Roblox und co. (wirklich) verstehen? (Fabian Karg, stv Leiter LMZ BW)	Change it up - Wie gelingt es, ressour- censparend selbst- organisiertes Lernen zu fördern? Myrle Dziak-Mahler, Montag Stiftung)	KI in der Schule - Fremd- sprachunterricht (Georg Schlamp)
11 bis 11.30 Uhr		Lesen, schreiben, coden, bauen - Gedanken strukturie- ren lernen mit Coding und Robotik in der Grundschule (Silke Schick/ LMZ BW)	Schreib- und Sprechanlässe mit digitalen Medien schaffen (Jan Stapel)	Crashkurs Sketchn- otes - Visualisieren leicht gemacht (Rosalie Heinen / Westermann Akademie)	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)
11.30 bis 12 Uhr	Lehren und Lernen in Schule: total digital?! (Jacob Chammon)	Tablets in der Grund- schule - Wer wischt, der denkt nicht?! (Verena Knoblauch)	Pädagogischer Nut- zen vs. personeller Herausforderung - wohin geht die Digitalisierung? (Jürgen Böhm, Staatssekretär Sachsen-Anhalt)	Digitale Demenz oder Digital Natives? – Warum sich Schule ändern muss (Georg Schlamp)	Schreib- und Sprechanlässe mit digitalen Medien schaffen (Jan Stapel)
12 bis 12.30 Uhr	Ganztag und Raum (Lisa Lemke/ Montag Stiftung)	KI als Assistenzsystem (Timo Berghoff)	Im Gespräch mit... Ralf Neugschwender (Vorsitzender VDR)	SmartRoom - neurodidaktische Lernraumgestaltung mit dem Fokus auf Bestandsbauten (Detlef Steppuhn / ASS)	Gamification und KI: KI spielerisch entdecken und verstehen (Simone Dietsche)
12.30 bis 13 Uhr	Fake News entlarven und Hatespeech kontern. (Angela Klein, Aliki Alamanis/ LMZ BW)	Ziel erreicht?! Alle 1 zu 1 ausgestattet! - Und jetzt? Aus dem Schulalltag GEplaudert! (Stephanie Lanfermann)	KI-Bildgenerierungs- Battle – Wer schreibt den besten Prompt? (Sophie Plötz/ KI Campus)	Fake News entlarven und Hatespeech kontern – das Unter- richtsmaterial von BITTE WAS?! (Carl Postelmann / Thomas Kiefer, BITTE WAS?!	Einstieg in das kollaborative Arbeiten (Philipp Wartenberg)
13 bis 13.30 Uhr	#UseTheNews - Allianz für Medien- kompetenz im digitalen Zeitalter (Projektteam #UseTheNews / Westermann)	Ein Interview mit einer KI (Felix Unger)	Podcasts als alternati- ves Prüfungsformat (Steffi Schäfers)	Umgang mit KI in der Schule (KI Campus)	... und jetzt auch noch KI in der Schule ?? (Franz Albers)
13.30 bis 14 Uhr	Goodnotes, ein Allzwecktool für den Lehrer:innen Alltag (Daniel Steh)	Schultransformation gestalten: Partizipativ und nachhaltig (Antonia Schulte, Bündnis für Bildung)	Neues aus der Technologieakzep- tanz-Forschung: Auswirkungen auf Geräte- und Support- prozesse an Schulen und Kommunen (Lukas Gerthofer/ Schultech)	Unterrichtsvorberei- tung und -durchfüh- rung mit dem iPad: Papierloses Arbeiten (Franz Albers)	Elternarbeit: So werden Eltern zu wertvollen Mitarbeiter/-innen (Lydia Claheß/ Westermann Akademie)
14 bis 14.30 Uhr	Taskcards - Arbeiten mit digitalen Pinnwänden (Daniel Steh)	#BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer (Verena Knoblauch)	Alternative Prüfungsformate (Joachim Oest)	Umgang mit KI in der Schule (Sophie Plötz/ KI Campus)	Gelassen, Glücklich und Gesund als Lehrer - mit 5 vernachlässigten Basics in die Selbst- verantwortung (René Bock/ Back to Balance)
14.30 bis 15 Uhr	Pläne, Konzepte, Medienentwick- lungsplanung oder pragmatische digitale Schulentwicklung? (Marc-Albrecht Hermanns)	Design Thinking in der Schule (Joachim Oest)	Sketchnotes to go (Wibke Tiedmann, Stefanie Maurer)	Schulradio an der Opticus Schule - Ein Inklusives Podcastprojekt (Sebastian Bürg)	KI - Einstieg in das Prompting (Philipp Wartenberg)

15 bis 15.30 Uhr	#hacktheworld- abetterplace (Julia Freudenberg/ Hacker School)	SmartRoom - neurodi- taktische Lernraum- gestaltung mit dem Fokus auf Bestands- bauten (Detlef Steppuhn / ASS)	Partizipation - Trans- parenz - Vertrauen: #Führung im digitalen Wandel (Wibke Tiedmann, Stefanie Maurer)	Virtuelle Realität im Unterricht (Jan Stapel)	Fake News entlarven und Hatespeech kontern – das Unter- richtsmaterial von BITTE WAS?! (Carl Postelmann, Thomas Kiefer/ LMZ BW)
15.30 bis 16 Uhr	Makersphere (Jan Hambsch, Christian Bader/ SMZ KA)	Sexting, Selfies & Social Media (Ilona Einwohlt/ Arena)	KI & Sprache – Wie witzig ist ChatGPT? (Sophie Plötz/ KI Campus)	Raus aus der Bubble! Neue Lernkultur in Schulen in heraus- fordernden Lagen (NELE, Anke Wagner/ Kiron)	
16 bis 16.30 Uhr	Making?! Auf die Hal- tung kommt es an! (Jan Hambsch, Chris- tian Bader/ LMZ BW)	Social Media im Fach- unterricht (Timo Berghoff)	Diskussionsrunde zu KI (KI Campus, Georg Schlamp)	Gamification und KI: KI spielerisch ent- decken und verstehen (Simone Dietsche)	
16.30 bis 17 Uhr	Grumpy Cat meets Schule - Memes als kreative Formate (Timo Berghoff)	Be a SoulTeacher! Gelassen und selbst- bestimmt durch deinen Schulalltag (Soul Teachers/ Back to Balance)	Diskussionsrunde zu KI (KI Campus, Georg Schlamp)	Aus dem Schatten ans Licht - warum das Thema Lehrergesund- heit einen ent- scheidenden Beitrag für die Zukunft der Bildung bildet (Barbara Schagerl, Linda Hageböling/ Back to Balance)	

So sieht die
mobile.schule Fläche
auf der didacta Messe
2024 aus



ALLES NUR GEKRITZEL?

Statt schriftliche Notizen anzufertigen, können auch einfache Zeichnungen helfen, Inhalte zu erfassen und darzustellen. Eine Expertin erklärt, wie diese Sketchnotes funktionieren.

Gastbeitrag Wibke Tiedmann

Im Alltag, egal ob auf der Straße, in der U-Bahn oder beim Durchscrollen des Handys auf der Couch, sind wir umgeben von Bildern: bewegten, digitalen, kleinen und großen. Sie animieren uns zum Kaufen, wollen uns unterhalten und transportieren Inhalte aller Art. Dennoch assoziieren wir mit Bildung bis heute vor allem Bücher mit schwarz-weiß gedruckten Texten. „Was wäre

passiert, wenn Gutenberg eine Maschine erfunden hätte, mit der man farbige Grafiken hätte verbreiten können?“ Diese Frage hat einmal der Deutschdidaktiker Axel Krommer bei einem Vortrag an der Universität in München gestellt. Dann wären Visualisierungen heute vermutlich ein elementarer Bestandteil von Bildung. Sketchnotes sind ein Weg, dem Visuellen, das in anderen Lebensbereichen so selbstverständlich ist, auch in der Bildung einen entsprechenden Platz einzuräumen.

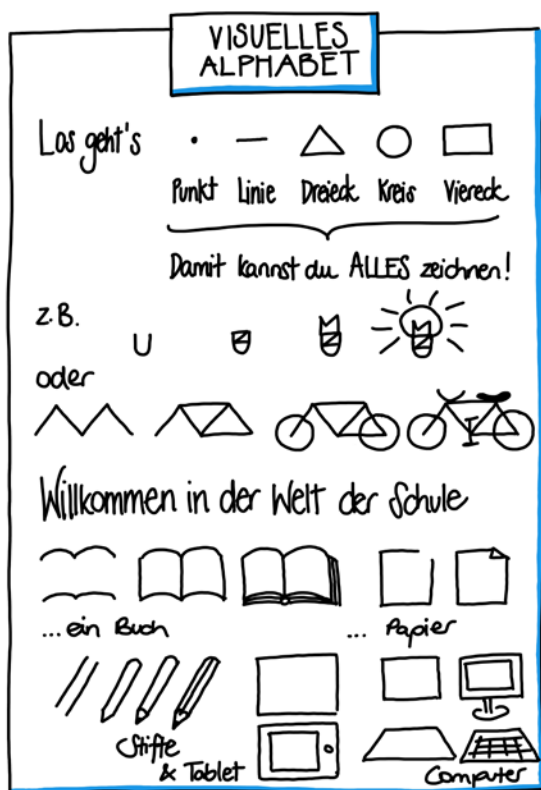


Wibke Tiedmann

ist pädagogische Geschäftsführerin der Ordensschulen Trägerverbund gGmbH, einem kleinen Schulträger in Baden-Württemberg. Sie denkt meist mit dem Stift in der Hand und bringt gerne ihre Kreativität und Methodenkompetenz ein, um Bildung zu bewegen.

Sketchnotes sind visuelle Notizen in Form von kleinen Zeichnungen, gewissermaßen bildhafte persönliche Mitschriften. Sie bestehen aus Bildern, Symbolen und kurzen Texten. Mit einer Sketchnote lassen sich die wichtigsten Inhalte eines Vortrages oder einer Unterrichtsstunde auf einer DIN A4 Seite zusammenfassen. Beim Sketchnoten kommt es darauf an, die relevantesten Inhalte aufzugreifen, anschaulich darzustellen und zusammenzufassen. Dazu gehört, alles Unwichtige wegzulassen. Es geht gar nicht anders, denn Sprechen geht schneller als Zeichnen.

Das Erstellen von Sketchnotes ist also eine Übung im konzentrierten Zuhören und Verarbeiten von Informationen. Das kann so manchen langweilig erscheinenden Vortrag retten. Denn dadurch, dass das Notieren in



Man muss nicht gut zeichnen können, um mit dem Sketchnotes zu beginnen. Auf der Basis einfacher Formen und Grundmotive entwickelt man schnell ein eigenes Repertoire.

Bildform konzentriertes Zuhören erfordert, wird der Fokus auf die Inhalte gelenkt. Beim Zeichnen knüpft man automatisch an das an, was für einen selbst bedeutsam und relevant ist. Sketchnotes bieten zugleich einen Anknüpfungspunkt, um mit anderen Zuhörern oder den Schülerinnen und Schülern ins Gespräch zu kommen: „Was war für dich bedeutsam? Was nimmst du mit?“

„Ich kann doch gar nicht zeichnen!“

Dieser Einwand kommt in nahezu jedem Sketchnotesworkshop. „It's not about art“ würde Mike Rhode, der Autor eines bekannten Sketchnotes-Handbuches, dazu sagen: „Es geht nicht um Kunst“. Es lohnt sich, einfach anzufangen: Schon ein kleines Set an Symbolen, die man aus wenigen Grundformen zusammensetzen kann, sind ein Einstieg und unterstützen das Lernen. Auch im Unterricht, zum Beispiel bei Arbeitsanweisungen oder integriert in Tafelbilder, helfen

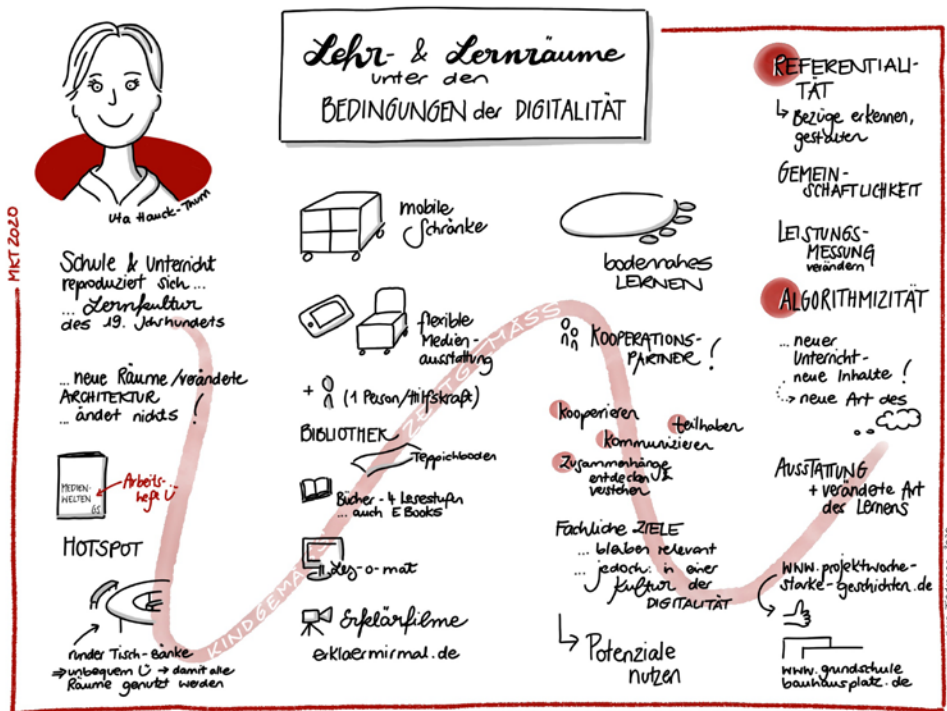


STARTHILFE FÜRS SKETCHNOTEN

Wibke Tiedmann und Stefanie Maurer haben ein Kartenspiel zum Einstieg in Sketchnotes entwickelt. Zunächst für Lehrkräftefortbildungen konzipiert, nutzen es viele Lehrkräfte mittlerweile auch im Unterricht mit Schülerinnen und Schülern.

Zum kostenlosen Download:





Mit Sketchnotes lassen sich ganze Vorträge übersichtlich zusammenfassen, wie hier zum Thema Lehr- und Lernräume und digitales Lernen.

wiederkehrende Symbole den Schülerinnen und Schülern als visuelle Anker – sei es ein Achtung-Symbol, das wichtige Informationen symbolisiert, eine Glühbirne, die für Ideen oder Lösungsansätze steht, oder zwei Strichfiguren, die immer auftauchen, wenn Teamarbeit ansteht.

Fast noch mehr am Herzen, als andere Lehrkräfte zum Sketchnoten zu animieren, liegt es mir, Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, ihre Aufschriebe mit Skizzen und Symbolen anzureichern und somit einen eigenen visuellen Werkzeugkasten zu entwickeln. Denn dass man sich besser an gelernte Informationen erinnert, wenn man sie zeichnet, als wenn man sie aufschreibt, hat die Lernforschung schon länger bestätigt. Zum Einsatz kann das in allen Fächern kommen: Symbole helfen beim Lernen von Vokabeln, Zusammenhänge im Geschichtsunterricht werden durch Visualisierungen leichter nachvollziehbar, physikalische oder chemische Prozesse lassen sich durch Symbole und kleine selbst gezeichnete

Skizzen einprägsam darstellen. So wie es wirksamer ist, Texte selbst zu schreiben als nur Arbeitsblätter auszufüllen, so ist das Zeichnen effektiver als das Beschriften. Und ganz nebenbei kann man damit seine eigene visuelle Handschrift entwickeln.

mobile.schule Magazin empfiehlt:

19. April 2024, 16 Uhr

WESTERMANN

CRASHKURS SKETCHNOTES:

VISUALISIEREN LEICHT GEMACHT

22. und 29. April 2024, 16 Uhr

BILDUNGSMINISTERIUM MECKLENBURG-

VORPOMMERN – INSTITUT FÜR

QUALITÄTSENTWICKLUNG

LEBENDIG VISUALISIEREN MIT SKETCHNOTES – SCHWERPUNKT GRUNDSCHULUNTERRICHT

Mehr Infos und Termine im Fortbildungskalender ab Seite 16.



TABLET GEWINNEN!

Das mobile.schule Magazin verlost ein iPad. Bis zum 30. April mitmachen: Melden Sie sich dafür einfach für ein kostenfreies Print-Abo des mobile.schule Magazins an und Sie erhalten viermal im Jahr die Print-Ausgabe des Magazins per Post. Wir verlosen das iPad unter allen neuen Abonnentinnen und Abonnenten. Hier für das Print-Abo anmelden und am Gewinnspiel teilnehmen:

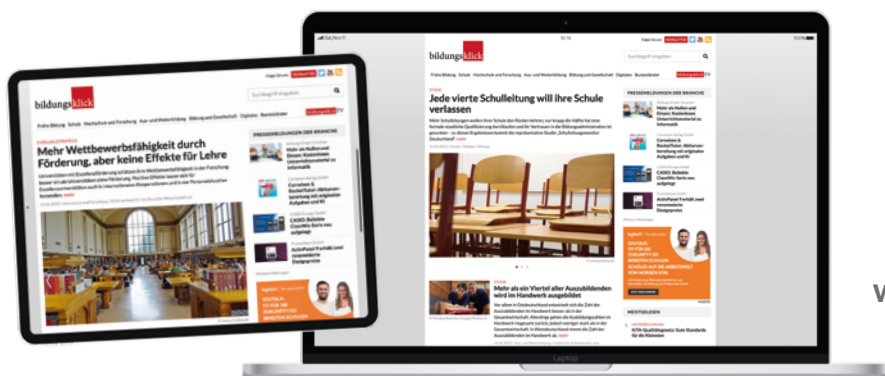


Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Gewinn wird nicht bar ausgezahlt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der AVR und Gewinnservices sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Das Portal für Bildungsinformation

bildungsklick informiert Sie aktuell und umfassend mit News, Hintergrundberichten, Dossiers, Interviews und Videos aus der Welt der Bildung.

Wir machen Bildung zum Thema. | www.bildungsklick.de





PETZEN IST COOL

Cybermobbing unter Kindern und Jugendlichen ist ein ernsthaftes Problem. Betroffene ziehen sich aber oft zurück und schweigen. Lehrkräfte können viel gegen die digitale Gewalt ausrichten – indem sie ihre Klassen etwa Kuchen backen lassen.

Text Franziska Schuberl

CYBERMOBBING

Cybermobbing meint absichtliche, systematische und meist langanhaltende aggressive Handlungen gegenüber anderen Personen mithilfe digitaler Kommunikationsmittel. Dies kann von beleidigenden Nachrichten in Chats, über die Verbreitung von Falschinformationen und Gerüchten in Messenger-Gruppen bis zur Veröffentlichung persönlicher Fotos, Videos oder Chatverläufe der Betroffenen in sozialen Medien reichen.

„Du Bastard“, „Beim nächsten Mal bist du fällig“, „Du fette Kuh“ – Solche Nachrichten lesen Schülerinnen und Schüler täglich online, etwa in sozialen Medien oder in Whatsapp-Klassenchats. Laut der aktuellen JIM-Studie vom November 2023 ist jede/-r zweite Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren allein im letzten Monat vor der Befragung online mit Beleidigungen in

Kontakt gekommen. 14 Prozent haben sogar Anfeindungen gegen sich persönlich erlebt. Die alltägliche Nutzung mobiler Geräte hat Online-Kommunikation zu einem Ort nicht nur für Interaktion, sondern auch für Konflikte gemacht. „Konflikte spielen eine bedeutende Rolle bei der Identitätsbildung junger Menschen. Daher ist es wichtig, sie differenziert zu betrachten, anstatt sie pauschal unter Cybermobbing zu subsumieren“, sagt Saskia Nakari, medienpädagogische Referentin des Stadtmedienzentrums Stuttgart am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Nakari bildet Lehrkräfte zu Jugendmedienschutz weiter, hält Elterninformationsveranstaltungen ab und macht Workshops mit Heranwachsenden. Entscheidend sei die Einschätzung der Betroffenen, was sie noch als normalen Streit und was als andauernde Gewalt empfinden.

Lehrkräfte seien oft die ersten, die Anzeichen von Cybermobbing bei ihren Schülerinnen und Schülern bemerken, erläutert Nakari: „Verändertes Verhalten, sozialer Rückzug oder verminderte Beteiligung am Unterricht können darauf hindeuten, dass ein Schüler Opfer von Cybermobbing ist.“ Lehrkräfte müssten deshalb sensibilisiert sein und die Fähigkeit haben, solche Anzeichen zu erkennen. Auch wenn ein Schüler plötzlich ungern zur Schule geht, regelmäßig über Bauchschmerzen klagt, Geburtstagsfeiern ausbleiben, das Busfahren vermeidet oder ständig Dinge verliert, könnte dies laut Nakari auf Mobbing hinweisen. Dann sei es ratsam, sich im Kollegium zu besprechen und mit den Eltern in Kontakt zu treten.

NO-BLAME-APPROACH

Im No Blame Approach werden keine Warum-Fragen an die Täter gestellt, es erfolgt keine Untersuchung der Vorfälle, auch keine Forderung nach Rechtfertigung der Taten. Stattdessen wird der Fokus auf Lösungen gelegt und die Hilfe der Schülerinnen und Schüler aktiv eingeholt.

LEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE ZUM UMGANG MIT CYBERMOBBING

SENSIBILISIERUNG

- > Schüler/-innen über Cybermobbing und Hilfestellen informieren – wie www.juuuport.de oder die Nummer gegen Kummer – sowie Handlungsoptionen erläutern wie die Blockier- oder Meldefunktion in sozialen Medien
- > Vertrauensvolles Umfeld schaffen

PRÄVENTION

- > Wertekodex und Online-Verhaltensregeln mit der Klasse besprechen
- > Empathie fördern mit Diskussionen über Respekt und Konsequenzen von Cybermobbing, um unterstützendes Klima zu etablieren

ERKENNUNG

- > Auf Veränderungen im Verhalten der Schüler/-innen achten wie Anzeichen von Angst, Rückzug, schlechte schulische Leistungen, plötzliche Verhaltensänderung
- > In regelmäßigen Abständen mit der Klasse über Klassenklima und Vorgänge im Klassenchat sprechen

REAKTION

- > Wenn ein Fall gemeldet wird: ernst nehmen und eingreifen, Opfer unterstützen
- > Alle Vorfälle protokollieren und mit Schulleitung, Eltern und Beratungsstellen kommunizieren, um angemessene Schritte einzuleiten – erst im äußersten Schritt die Polizei hinzuziehen
- > Im besten Falle gib es an der Schule selbst ausgebildete Interventionskräfte wie Schulsozialpädagogen, die den No-Blame-Approach beherrschen und umsetzen können

SCHULWEITE MASSNAHMEN

- > Schulprogramme und Workshops zum Thema Cybermobbing veranstalten, eventuell Zusammenarbeit mit Referentinnen und Referenten des Jugendmedienschutzes
- > Eltern über Cybermobbing informieren, damit sie Kinder unterstützen können



PRÄVENTION UND REAKTION

Bei Cybermobbing ist also eine angemessene Reaktion der Lehrkräfte gefragt. „Lehrkräfte können helfen, indem sie ein unterstützendes und vertrauensvolles Umfeld für ihre Schüler/-innen schaffen“, sagt Nakari.

Hierbei sei es wichtig, den Schülerinnen und Schülern Wege aufzuzeigen, wie sie Probleme ansprechen können, ohne dass sie als Petzen wahrgenommen werden. Vorbeugende Maßnahmen seien dabei genauso wichtig wie die Reaktion auf bereits stattfindendes Cybermobbing. Nakari weist auf Programme und Schulungsmaßnahmen hin, die Schüler/-innen für die Risiken des Cybermobbings sensibilisieren. Hilfreiche Informationen dazu bieten zum Beispiel Klicksafe oder das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Zur Sensibilisierung gehört die Aufklärung über Online-Ethik, sicheres Internetverhalten und die Konsequenzen von Cybermobbing. „Aus der Mobbing-Forschung wissen wir, wie wichtig der Wertekodex ist, der in einer Klassengemeinschaft herrscht“, betont Nakari. Wenn Kinder und Jugendliche Begriffe wie „Hurensohn“ oder „Nutte“ verwenden würden und die Lehrkraft nicht sofort eingreife, würden sich Formen von sexualisierten Übergriffen und Grenzüberschreitungen nachweislich stärker entwickeln.

Aus diesem Grund ist es laut Nakari wichtig, Fehlverhalten der Schüler/-innen angemessen zu sanktionieren. Als erste Stufe der Eskalation könnte eine angemessene Maßnahme sein, dass der oder die Schüler/-in für die Gruppe einen Kuchen mitbringen muss. Wenn der oder diejenige im Klassenchat gegen den Wertekodex verstoßen hat, wäre eine weitere mögliche Maßnahme, die Person vorübergehend aus der Gruppe zu entfernen. Wenn das Problem weiterhin besteht, könnte eine endgültige Maßnahme sein, die Person aus dem Chat auszuschließen oder zu blockieren, um deutlich zu machen, dass bestimmte Verhaltensgrenzen nicht überschritten werden können.

WEITERE TIPPS UND ÜBUNGEN:

ERST GAR NICHT ZUM TÄTER WERDEN

Auch Filme wie „Let's fight it together“ können Kinder und Jugendliche anhand eines fiktiven Fallbeispiels durch die Thematik des Cybermobbings führen – mit dem Ziel, ihre Sensibilität für dieses Thema zu erhöhen und ihre Empathie zu wecken. „Besonders wichtig ist es, dass sowohl Schüler/-innen als auch Lehrkräfte Mobbing als System verstehen und man auch als stiller Beobachter Teil dieses Systems ist“, betont Saskia Nakari. Nach einer Diskussion über den Film kann beispielsweise eine gemeinsame Abstimmung in der Klasse erfolgen, um Regeln für den Umgang miteinander festzulegen.

GEWALT ODER NICHT?

Eine weitere Übung zur Sensibilisierung ist es, Beispiele für Mobbing vorzulesen und zu diskutieren. Jemand stellt absichtlich einem anderen ein Bein, sodass dieser stolpert: Ist das Gewalt oder nicht? Mädchen bezeichnen sich gegenseitig als „Bitch“: Fällt das unter Gewalt oder nicht? Mit Hilfe einer imaginären Linie können im Klassenzimmer zwei Seiten, „Gewalt“ und „Nicht-Gewalt“, geschaffen werden. Die Schüler/-innen stellen sich dann nach jedem vorgetragenen Beispiel entsprechend der eigenen Empfindung auf eine der beiden Seiten und erklären danach den Grund für ihre Wahl.

MEXIKANISCHE WELLE

Die Schülergruppe bildet einen Stuhlkreis. Eine Freiwillige oder ein Freiwilliger geht in die Mitte, sodass ein Stuhl frei bleibt. Auf ein Zeichen der Lehrkraft rücken die Schüler/-innen jeweils einen Stuhl nach rechts. Die Person in der Mitte muss dabei versuchen, einen Platz zu ergattern. Schafft er oder sie es nicht, geht das Spiel weiter. Schafft er oder sie es, muss die Person, die zu langsam war, in die Mitte. Das Ganze erfolgt in drei bis fünf Durchgängen. Danach fordert die Lehrkraft die Schüler/-innen auf, ihre Eindrücke wiederzugeben: Wie hat sich das angefühlt, allein in der Mitte zu sein und nicht in den Kreis hineinzukommen? Wie war es, Teil einer Gruppe zu sein und eine einzelne Person auszuschließen?

Quelle: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, www.lmz-bw.de

mobile.schule Magazin empfiehlt:

9. April 2024, 14.30 Uhr

BILDUNGSMINISTERIUM MECKLENBURG-VORPOMMERN –
INSTITUT FÜR QUALITÄTSENTWICKLUNG
**GEWALTFREIE KOMMUNIKATION GFK –
GRUNDLAGEN**

11. April 2024, 16 Uhr

LANDESINSTITUT FÜR SCHULE BREMEN
**GEMEINSAM KLASSE SEIN! –
MOBBINGPRÄVENTION FÜR JAHRGANG 5 UND 6**

Mehr Infos und Termine im
Fortbildungskalender ab Seite 16.

KEINE LEHRERFORTBILDUNG MEHR VERPASSEN!

Jetzt den Fortbildungs-Newsletter von
mobile.schule abonnieren, der bundesweiten
Community für Lehrkräfte!



Bleiben Sie mit unserem mobile.schule-Newsletter auf dem Laufenden.
Wir informieren Sie regelmäßig über neue Fortbildungsangebote und Events.

Einfach hier anmelden: <https://mobile.schule>



KEIN „JA, ABER...“

Design Thinking ist eine Methode aus der Arbeitswelt, um im Team Probleme zu lösen. Dieser Ansatz kann auch in der Schule helfen.

Gastbeitrag Joachim Oest

In einem hellen, freundlichen Klassenzimmer der Eichenlaub-Schule bricht ein neues Zeitalter an. Schüler, Lehrer und Eltern haben sich versammelt, um gemeinsam mithilfe von Design Thinking den Schulhof neu zu gestalten. Mit zahlreichen Materialien wie Stiften, Post-Its und Papier sammeln sie Visionen, Wünsche und Ideen und diskutieren, um eine innovative und kinderfreundliche Lernumgebung für die Gemeinschaftsschule zu kreieren.

Design Thinking ist eine kreative Methode, um für Probleme Lösungen zu finden. Der Ansatz stützt sich auf Teamarbeit und gemeinsames Denken. Er setzt sich aus drei Komponenten

zusammen: einem geordneten, jedoch offenen Verfahren, einer kooperativen Teamdynamik und einer Umgebung, die Kreativität begünstigt, indem zum Beispiel im Klassenzimmer die Tische und Stühle durch Stellwände und Stehtische ausgetauscht werden. Design Thinking folgt einem sechsstufigen Prozess, die sechs Phasen lauten: Problemfeld verstehen, Beobachten und Empathie aufbauen, Standpunkt definieren, Ideen generieren, Prototypen bauen, Prototypen testen. Dieser Prozess läuft nicht linear ab, sondern in Schleifen: In jeder Phase des Prozesses ist es möglich, die einzelnen Phasen zu wiederholen. Das kann nötig sein, wenn während der Tests ersichtlich wird, dass die entwickelte Lösung nicht optimal den Bedürfnissen der Nutzer entspricht.

Bei der Einteilung der Teams sollten Lehrkräfte darauf achten, Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Stärken zusammenzubringen. Das erhöht die Chance, innovative Lösungsansätze zu finden. Alle Teammitglieder sind gleichberechtigt und pflegen eine konstruktive Feedbackkultur. Als ideale Teamgröße sind 4 bis 6 Lernende anzusehen. Wenn ein Design Thinking Prozess mit allen sechs Phasen durchlaufen werden soll, eignet sich eine Projektwoche ideal dafür.



Joachim Oest

ist Gründer des Deichdenker-Instituts für zeitgemäße Bildung und Innovation und gibt Fortbildungen für Lehrkräfte.

Zuvor unterrichtete er Mathematik, Geschichte/Politik, Sport und Wirtschaft und war Fachleiter am Studienseminar für Realschulen in Mainz.

PHASE I: PROBLEMFELD VERSTEHEN

In Phase I liegt der Fokus darauf, das Problem aufgeschlossen und ohne vorgefertigte Lösungen zu betrachten. Jeder Design-Thinking-Prozess startet mit der Design-Challenge. Sie definiert den Arbeitsauftrag für das Team. Zentral bei der Formulierung ist, dass die Bedürfnisse der Menschen im Mittelpunkt stehen und die Frage spezifisch genug ist, ohne bereits

Antworten zu implizieren. Hauptziel dieser Phase ist, das Problem aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu analysieren und eine gemeinsame Wissensgrundlage zu erarbeiten. Die Teams der Eichenlaub-Schule tauschen sich über die Bedürfnisse der Schüler/-innen aus, so entstehen erste Vorstellungen eines modernen Schulhofs.

PHASE II: BEOBACHTEN UND EMPATHIE AUFBAUEN

In dieser Phase steht das tiefe Verständnis des Problems im Fokus. Bausteine der Recherche sind Interviews sowie die Beobachtung der Betroffenen. Bei der Schulhof-Aufgabe gehören dazu alle am Schulleben Beteiligten, also Lernende, Lehrkräfte, Eltern, Reinigungskräfte und Verwaltungsangestellte. Das Team beschäftigt sich mit deren Bedürfnissen, Wünschen, Zielen und Sorgen. Das Ziel dieser Phase ist es, mit einer offenen und interessierten Einstellung eine empathische Perspektive für die Lebenswelt der anderen zu entwickeln.

PHASE III: STANDPUNKT DEFINIEREN

In dieser Phase ordnen die Teams die Informationen, die sie in der vorherigen Phase gesammelt haben, und priorisieren sie für die nächsten Schritte. Sie analysieren die Erfahrungen und Eindrücke der Empathiephase. Diese

sogenannte Point of View-Synthese dient der Verdichtung der Daten. Diese Synthese lautet an der Eichenlaub-Schule so: „Schüler benötigen einen vielfältigen und ansprechenden Schulhof, der Raum für Entspannung und Lernen im Freien bietet, während Lehrer flexible Bereiche für den Unterricht im Freien benötigen. Beide Gruppen wünschen sich mehr Natur und Grünflächen.“ Am Ende dieser Phase definiert das Team eine Persona, also einen fiktiven Muster-Nutzer aus der Zielgruppe mit seinen spezifischen Bedürfnissen. Die Persona bildet den Ausgangspunkt für die kommende Ideengenerierung.

PHASE IV: IDEEN GENERIEREN

In dieser Phase erforscht das Team Lösungen für die identifizierten Probleme, findet verschiedene Ansätze und bewertet sie. Die Teammitglieder sollen eine offene Haltung für neue, unkonventionelle Ideen zeigen, sich gegenseitig inspirieren und vorzeitige Kritik oder Einwände nach dem Motto „Ja, aber...“ vermeiden. Hier steht die Anzahl der Ideen über ihrer Qualität. Das Ziel dieser Phase ist, durch Brainstorming eine Fülle an alternativen Lösungen zu generieren und die vielversprechendste auszuwählen.



PHASE V: PROTOTYPEN BAUEN

Prototypen können sowohl die Grundidee der Lösung darstellen als auch spezifische Aspekte konkretisieren. Die Teams der Eichenlaub-Schule bauen kleine, maßstabsgetreue Modelle aus Materialien wie Karton, Plastik oder Legosteinen, um die räumlichen Beziehungen und Dimensionen zu visualisieren. Auch Computersimulationen sind denkbar, die einen virtuellen Rundgang durch den geplanten Schulhof ermöglichen. Dabei ist der Entwicklungsstand des Prototyps irrelevant. In dieser Etappe trifft das Team zahlreiche Entscheidungen zur gewählten Idee. Die ausgewählte Konzeptskizze wird durch einen rudimentären Prototyp greifbar und nimmt Form an. Der Prototyp entsteht aus einfachen Materialien wie Knete, Folie, Strohhalmen oder durch Rollenspiele und einfache Software-Visualisierungen. Ziel dieser Phase ist es, dass die Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen Vorstellungen ein konkretes Modell gemeinsam gestalten.

PHASE VI: PROTOTYPEN TESTEN

Beim Testen tritt das Team erneut mit der Zielgruppe in Kontakt. Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Eltern sichten den Prototyp des Schulhofes und geben dem Team Feedback. Die Lernenden wünschen sich etwa mehr Schattenplätze, die Lehrkräfte wollen mehr wettergeschützte Bereiche für den Unterricht im Freien. Das Team gewinnt so Informationen, um ihre Ideen und Lösungen zu verfeinern.

BESSERE PROBLEMLÖSEKOMPETENZ UND TEAMFÄHIGKEIT

Design Thinking fördert kollektive Problemlösungskompetenz. Es bietet ein Übungsfeld, um Teamfähigkeit und soziale Fertigkeiten zu trainieren, da in Gruppen gearbeitet wird. Reflexionen im Team und Rückmeldungen fördern das gegenseitige Verständnis. Die Jugendlichen lernen aufeinander zu hören, sich auf neue Standpunkte einzulassen und sie zu respektieren. Die Sicht auf Konflikte oder Fehler wandelt sich so: Die Schülerinnen und Schüler begreifen, dass Fehler integraler Bestandteil des Lernens sind, verlieren ihre Angst vor Fehlern und werden ermutigt, kreative Risiken einzugehen.

Design Thinking eröffnet Lehrkräften einen Werkzeugkasten an Methoden, die über den traditionellen Unterricht hinausgehen. Diese können sie nicht nur in der täglichen Lehre einsetzen, sondern ebenso in anderen schulischen Kontexten, etwa bei Zeugnis Konferenzen, Elterngesprächen oder Fachbereichstreffen. Selbst wenn Lehrkräfte bevorzugt allein und nicht in Teams arbeiten, bietet ihnen der Prozess des Design Thinking eine nützliche Struktur, etwa um ihre Unterrichtsplanung durch eine stärkere Orientierung an den individuellen Bedürfnissen der Lernenden zu bereichern.

ZEIT SPAREN DURCH SELBSTORGANISIERTE SCHÜLER/-INNEN

Die Einführung von Design Thinking im Schulalltag bedeutet anfangs einen erhöhten Aufwand für Lehrkräfte. Langfristig trägt er aber dazu bei, ihren Stress zu senken. Die Methode ist so konzipiert, dass Teams Aufgaben autonom organisieren und umsetzen können. Je versierter Schülerinnen und Schüler in dieser

DESIGN THINKING

- > Der Ansatz entwickelte sich in den 1960er-Jahren im Zuge der Design-Forschung.
- > Design Thinking wurde konzipiert, um in interdisziplinären Teams Probleme in der Produkt- und Serviceentwicklung zu lösen und nutzerzentrierte, technisch machbare sowie wirtschaftlich sinnvolle Lösungen zu finden.
- > David Kelley, Professor an der Stanford University in den USA, gründete 1991 die Design- und Innovationsagentur IDEO.
- > Mit weiteren Professoren gründete Kelley 2003 in Stanford die d.school, die 2005 zum Hasso Plattner Institute for Design wurde – benannt nach dem Gründer des IT-Unternehmens SAP.
- > 2007 nahm die HPI School of Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam den Studienbetrieb auf.

Form der Selbstorganisation werden, desto weniger Aufwand erfordert die Vorbereitung des Unterrichts durch die Lehrkraft. Die Rolle der Lehrkraft transformiert sich weg vom Wissensvermittler hin zu einer Rolle, in der Lehrkräfte die Schüler/-innen dabei begleiten, selbst aktiv zu werden und eigenständig zu lernen. Der Ansatz des Design Thinkings ermöglicht es, ein Lernumfeld zu schaffen, das den Anforderungen der Arbeitswelt besser entspricht als andere Methoden und Konzepte. Die Schülerinnen und Schüler lernen durch diesen Ansatz, wie sie komplexe Probleme verstehen, analysieren und praktikabel lösen können. Design Thinking ist eine Gelegenheit, Lernen als einen lebenslangen, adaptiven Prozess zu begreifen und damit den Grundstein für eine nachhaltig resilientere und kreativere Gesellschaft zu legen.

mobile.schule Magazin empfiehlt:

9. April 2024, 14 Uhr

FORTBILDUNGSPORTAL SACHSEN-ANHALT

DESIGN THINKING –

CHANCEN FÜR DEN GANZTAG

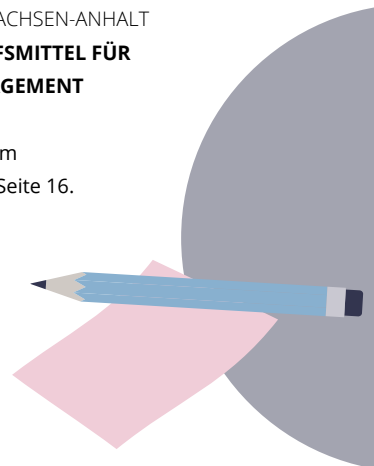
15. Mai 2024, 15 Uhr

FORTBILDUNGSPORTAL SACHSEN-ANHALT

**KLEINE TOOLS UND HILFSMITTEL FÜR
DAS CLASSROOM-MANAGEMENT**

Mehr Infos und Termine im

Fortbildungskalender ab Seite 16.



Digital mal einfach! **LDE** vereint Technik und Pädagogik: Für digitale und gedruckte Lernmedien



Für die Verwaltung



Cristal



Einfache Buch- und Lizenzbestellung
Effiziente Verwaltung von Lernmitteln
Überblick von der Auswahl, über die Bestellung bis zur Verwaltung!

www.LDE.de

Für den Unterricht



POPLAB



Wissen sammeln, Unterricht gestalten und teilen
Datenschutzkonform und intuitiv
 Und jetzt neu: mit **Kooperationsmodus**

poplab.schule



UPDATE BITTE

Das Schulsystem muss flexibel und innovativ werden, meint Cornelia Stenschke. Sie fordert ein schnelles Update, damit junge Menschen Schule weiterhin als Ort des Lernens wahrnehmen.

Gastkommentar Cornelia Stenschke

In vielerlei Hinsicht ähneln unsere Schulen Smartphones: Beide sind grundlegender Teil unserer Gesellschaft und beide brauchen regelmäßige Updates, um zu funktionieren. Ohne Updates und Weiterentwicklung laufen die Hersteller von Smartphones Gefahr, in die Irrelevanz abzurutschen. Denn veraltete Apps und Betriebssysteme werden – wenn sie nicht aktualisiert werden – gelöscht.

Damit es dem System Schule nicht ähnlich ergeht, müssen Lehrpläne und Lehrmethoden flexibel und anpassungsfähig sein. Ansätze, die nicht mehr den gewünschten Erfolg bringen, müssen überdacht und gegebenenfalls aus dem Schulalltag gelöscht werden: starre und überfrachtete Lehrpläne, standardisierte Prüfungsformate, übermäßiges Auswendiglernen. Die Herausforderung besteht darin, Bildungseinrichtungen so zu reformieren, dass sie den Anforderungen einer sich schnell verändernden Welt gerecht werden. Schulen müssen sich deshalb zu interaktiven Lernumgebungen entwickeln, zu Orten, an denen Teamarbeit und Kreativität ebenso gefördert werden wie Wissensvermittlung und vernetztes Denken. Um dies zu erreichen, sollten Lehrkräfte wie Smartphone-Entwickler denken: immer wieder bereit, ihre Methoden zu verfeinern und an die Bedürfnisse ihrer Schülerinnen und Schüler anzupassen. Unsere Lernenden verdienen eine Ausbildung, die sie auf das Leben in all seinen Facetten vorbereitet, nicht nur auf die nächste Prüfung.

Es geht nur gemeinsam

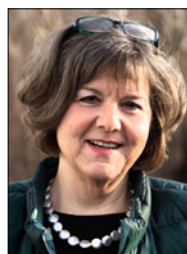
Ein solcher Perspektivwechsel hat an vielen Schulen bereits stattgefunden, ist aber in der Prüfungslandschaft noch nicht verankert. Wenn Prüfungen „informelle Lehrpläne“ sind, dann nützt ein Update der Inhalte wenig. Die Kultusministerien ermöglichen zwar Veränderungen im Bildungssystem. Aber die Gestalter dieser Veränderungen sollten die User sein, also die Lehrenden und die Lernenden. Denn sie kennen das Bildungssystem aus

erster Hand. Gemeinsam können Ministerien, Schulträger, Schulleitungen, Lehrkräfte und Schüler/-innen das Betriebssystem Schule so weiterentwickeln, dass es den aktuellen und zukünftigen Anforderungen gewachsen ist.

Schulleitungen und Lehrkräfte brauchen dafür den Mut, die gegebenen Rahmenbedingungen und Freiräume zu nutzen und sich von überholten Methoden und Inhalten zu verabschieden, um Platz für innovativere Lehr- und Lernformen zu schaffen, wie KI-basierte adaptive Lernsysteme, projekt-basiertes Lernen oder Portfolioarbeit. Ansonsten ist Schule wie ein Smartphone ohne Updates: Es funktioniert vielleicht noch, aber es kommt immer häufiger zu Fehlern und Abstürzen. Das hat die jüngste PISA-Studie deutlich gezeigt, die bei den Lehrkräften meist nur Schulterzucken hervorruft. Die Ergebnisse überraschen niemanden mehr.

Schule muss relevant bleiben

Eine Aktualisierung des Bildungssystems muss erfolgen, sonst verliert Schule als Ort des Lernens zunehmend an Relevanz im Leben der jungen Menschen. Dazu brauchen wir keine erschütterten Reden, keine besorgten Einwände oder wohlmeinende Ratschläge von selbsternannten Bildungsrettern. Wir brauchen entschlossenes Handeln: Es ist an der Zeit, die „Einstellungen“ unserer Bildungseinrichtungen zu öffnen und auf „Update“ zu klicken.



Cornelia Stenschke unterrichtet Englisch und Geschichte an der Fach- und Berufsoberschule in Neusäß. Als medienpädagogische Beraterin für digitale Bildung bildet sie Lehrkräfte fort und unterstützt schulische Führungskräfte mit Coaching und Supervision.

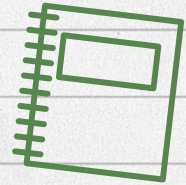


netzwerk
lernen

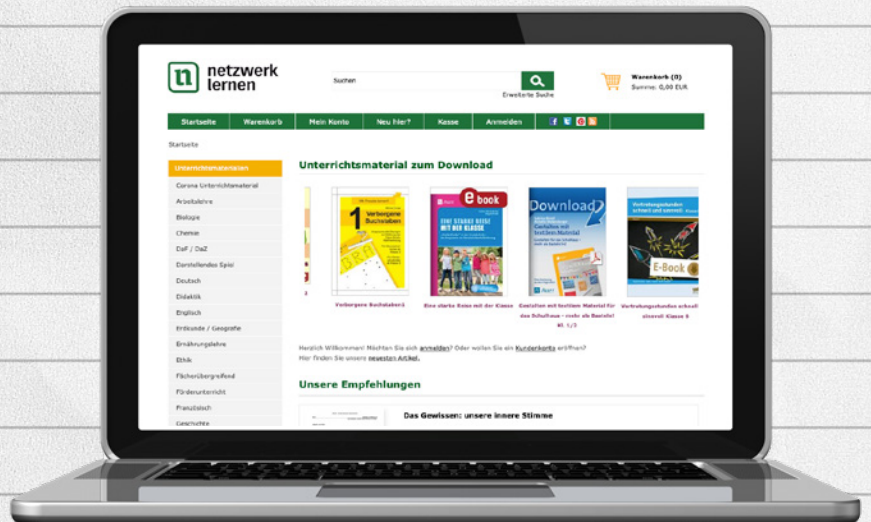
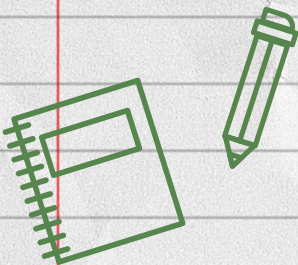
Digitale Unterrichtsmaterialien

vieler Verlage für alle Schulformen und

Schulfächer zum sofortigen Download.



ABC



www.netzwerk-lernen.de



Können Sie hellsehen?

Diagnose und Fördern zeigt Ihnen den Lernstand



© Cornelsen/Agentur Rosendahl

Diagnose und Fördern hält für Sie jederzeit den aktuellen Lernstand Ihrer Schülerinnen und Schüler bereit – auch ohne Blick in die Glaskugel.

Gestalten Sie Ihren Unterricht mit den passenden Lern- und Fördermaterialien oder weisen Sie Übungen und mediale Inhalte individuell zu. Alle bekommen sofort Feedback und entscheiden selbst, wie es weitergeht: Eine Übung von der Liste erledigen? Ein Erklärvideo? Eine Probeklassenarbeit? So geht individuelles Lernen!



**Eigenständig
Aufgaben lösen**



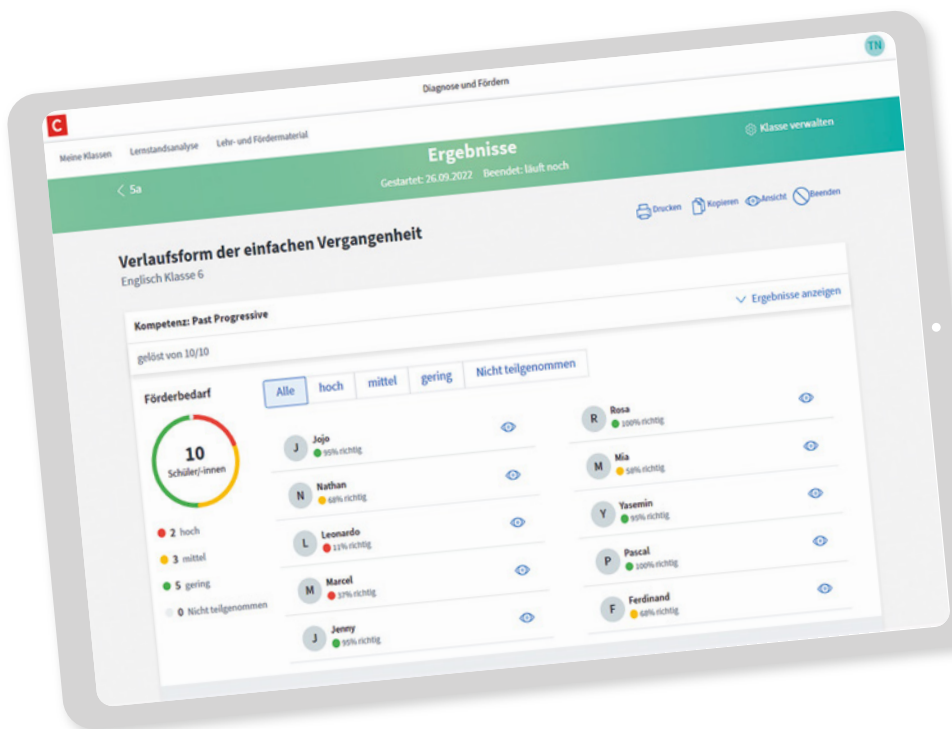
**Üben für
Klassenarbeiten**



**Erklärvideos
und Lösungen**



**Auswertung
und Übersicht**



Testen Sie jetzt kostenlos alle Funktionen von *Diagnose und Fördern*!
Alle Informationen und Zusatzmaterialien finden Sie auf crnl.sn/diagnose2024

Oder QR-Code scannen



Cornelsen

Potenziale entfalten