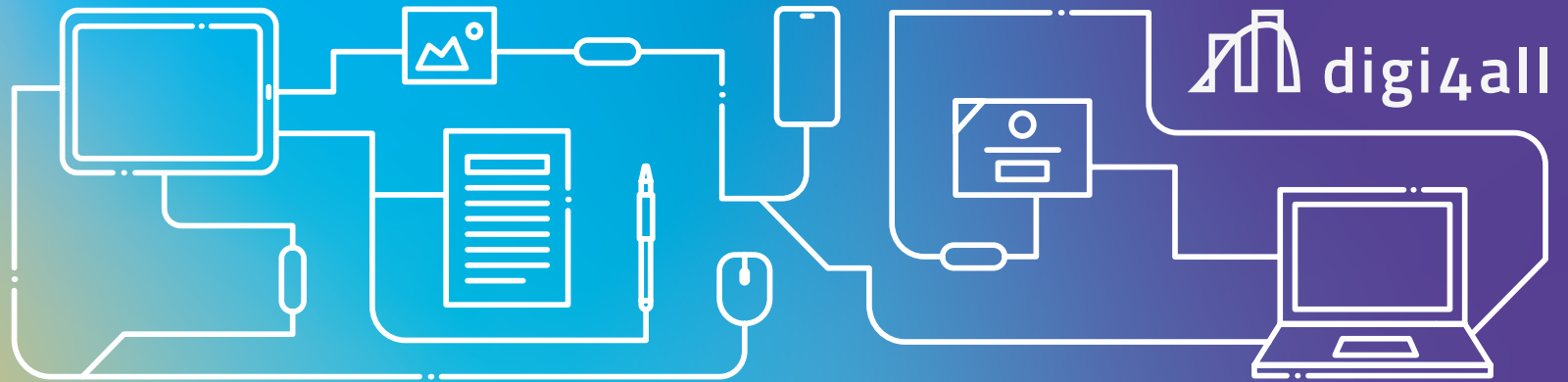


KOMPETENZEN FÜR DAS UNTERRICHTEN IN EINER DIGITALISIERTEN WELT



Das Projekt

Ein online-gestütztes Studienangebot zur Digitalen Bildung für Lehramtsstudierende aller Fächer und Schularten entwickelt und evaluiert durch die Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, die Universität Bayreuth und die Freie Universität Berlin.

Lehrveranstaltungsformat: Seminar als E-Learning-Angebot

Umfang: 5 ECTS

Studiennachweis und Prüfungsformen: Studienbegleitende Aufgaben, Abschlussprojekt / Präsentation

Beispiele und Einblick: <https://digi4all.de>

Ansprechpartner: Prof. Dr. Ralf Romeike
ralf.romeike@fu-berlin.de

Prof. Dr. Volker Frederking
volker.frederking@fau.de

Fokus

digi4all richtet sich an alle, die sich Kompetenzen für das Lehren und Lernen unter den Bedingungen der Digitalisierung selbstbestimmt aneignen möchten und die einen umfassenden Blick auf die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung für das Bildungssystem erhalten möchten. Alle Fächer und deren Fachdisziplinen erfahren starke Veränderungen durch die Digitalisierung. Innerhalb der Veranstaltung erwerben die Studierenden daher selbst umfassende digitale Grundlagen-, Anwendungs- und Reflexionskompetenzen: Sie lernen mit digitalen Systemen selbstbestimmt umzugehen, diese zu verstehen, zu erklären und im Hinblick auf Wechselwirkungen mit Individuen, der Gesellschaft und dem Bildungssystem zu bewerten. Konzepte zum Transfer des Gelernten auf Lehr-Lern-Prozesse stellen den theoretisch fundierten Praxisbezug her und befähigen zu einem adäquaten Einsatz digitaler Medien sowie zur Gestaltung eines zeitgemäßen Unterrichts unter den Bedingungen der Digitalität.



Abgestimmte Inhalte

digi4all begegnet den Anforderungen der Digitalisierung aus unterschiedlichen und gleichzeitig miteinander vernetzten Perspektiven. In 12 Modulen können informatische, mediendidaktische und medienpädagogische Grundlagen und Kompetenzen erworben werden. Hierbei werden die KMK-Standards für die Lehrerbildung adressiert, die den Umgang mit den Möglichkeiten und Herausforderungen der Digitalisierung betreffen. Hierzu gehören bspw. in den Standards der Bildungswissenschaften die „Gestaltung von Unterricht und Lernumgebungen einschließlich der Berücksichtigung digitaler Medien und Technologien“ und Konzepte der Medienbildung und informatischen Bildung zur Medienkompetenzförderung: „Lernen mit und über Medien; Umgang mit digitalen und analogen Medien unter konzeptionellen, didaktischen und praktischen Aspekten sowie kritische Reflexion aus technologischer, gesellschaftlicher und anwendungsbezogener Perspektive“.

Motivation und Lernerfolg

Der Kurs kann als Blended- oder E-Learning Modul umgesetzt werden und kann so optimal an lokale Bedingungen angepasst werden. Interaktive, kollaborative und kreative Aufgaben und Inhalte sorgen für kontinuierliche Motivation und einen nachhaltigen Lernerfolg.



Fächerübergreifende Konzeption

Die Module von digi4all sind fächerübergreifend konzipiert und somit für Studierende und Lehrende aller Fachrichtungen geeignet. Innerhalb der einzelnen Bereiche werden gleichzeitig kontinuierlich Bezüge zu den einzelnen Fachrichtungen aufgezeigt, reflektiert und vertieft.

Didaktisches Szenario

In 12 Modulen werden die Inhalte sowohl transmissiv als auch konstruktivistisch gelernt. Dafür orientieren sich die Einheiten etwa am Use-Modify-Create Modell (Lee et al., 2011): In diesem dreistufigen Modell nähern sich die Studierenden dem Lerngegenstand, indem sie zunächst fertige Arrangements nutzen und deren Wert für das Lehren und Lernen reflektieren, anschließend Bestehendes modifizieren und den Lerngegenstand damit zu dem eigenen machen, ehe sie das zuvor Gelernte in praktischen Übungen auf ihre eigene Fachdisziplin übertragen. Viele Beispiele und Aufgaben zum Herausarbeiten fachlicher Bezüge fördern die Anschaulichkeit, die Übertragbarkeit und die Anwendbarkeit in den verschiedenen Fächern. Um die Module möglichst offen, kommunikativ, interaktiv und kollaborativ zu gestalten, werden u.a. Foren, Padlets, Applets, Cloud-Dienste oder didaktische Programmierungsumgebungen eingebunden. Im Sinne des „didaktischen Doppeldeckers“ (Wahl, 2005) werden digitale Unterrichtskonzepte so nicht nur besprochen, sondern auch auf einer Handlungsebene erfahrbar.