

## Werkstatt“: Ein Schulungsprogramm für den Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht

Die Lehramtsstudierenden lernen mithilfe von digitalen Werkzeugen – wie der E-Portfolio-Methode, Instant-QR-Code-Methode und der WebQuest-Methode – wie sie digitale Medien in der Grundschule einsetzen können.

### A - Learning Werkstatt



- A-Learning Werkstatt Info
  - Informationen zu den Schwerpunkten der A-Learning Werkstatt
  - Informationen zu Lehr-/Lernzielen & Kompetenzerwerb
  - Informationen zur Motivationsförderung
  - Informationen zur ePortfolio-Methode
  - Informationen zur WebQuest-Methode
  - Informationen zum QR-Code-Workshop
  - Informationen zur eingesetzten ePortfolio-Software
  - Informationen zur Sicherheit im Internet
- Die A-Learning Werkstatt auf der Learntec 2016

#### Informationen zur ePortfolio-Methode

Die Möglichkeiten von digitalen Lehr-/Lernmethoden und Social Media sollten in der Primar- sowie in der Sekundarstufe als Bereicherung des Unterrichts genutzt werden. Alleine bieten sie sicherlich nicht die ultimative Lösung für alle Lehr-/Lernprobleme, noch können sie herkömmliche Lehr-/Lernmethoden vollständig ersetzen. Dennoch sollte der gezielte Einsatz so früh als möglich beginnen, damit die Schülerinnen und Schüler für weiterführende (Schul-)Ausbildungen bestens gerüstet sind.

Die in der webbasierte Lernumgebung „A-Learning Werkstatt“ zur Verfügung gestellten Unterrichtssequenzen basieren durchgängig auf der ePortfoliomethode, welche auf einer gemäßigt konstruktivistischen Lernvorstellung beruht. Das bedeutet, dass die Schülerinnen und Schüler weitgehend in die Planung, Umsetzung und Bewertung eingebunden sind und durch die Lehrerinnen und Lehrer begleitend unterstützt werden und auch der Ablauf der einzelnen Unterrichtssequenzen in die typischen fünf Prozessphasen dieser Methode aufgeteilt ist.



Erstellt am 07.05.2020

### Eckdaten

#### Kann Lösungsansätze für folgende Problemstellungen der Lehre bieten:

- Heterogenes Vorwissen
- Geringer Transfer in die Praxis

#### Nutzt folgende Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses:

Interaktivität: 5 (trifft vollkommen zu)  
Adaptivität: 1 (trifft überhaupt nicht zu)  
Synchronizität: 4 (trifft eher zu)  
Selbststeuerung: 4 (trifft eher zu)

### **Eignet sich für folgende Virtualisierungsgrade:**

- Integration

Kinder und Jugendliche leben in einer Welt, die in vielen Bereichen bereits maßgeblich von Medien bestimmt wird. Deshalb ist zeitgemäßer Unterricht in der Schule ohne Medienbildung, welche sowohl das Lernen über Medien als auch das selbstgesteuerte und selbst verantwortete Lernen mit Medien beinhaltet, kaum noch vorstellbar. Schulische Medienbildung zielt dabei besonders auf das Vermitteln und Fördern von Medienkompetenz ab. Hierbei handelt es sich um jene Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Schülerinnen und Schülern ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in einer von Medien geprägten Welt ermöglichen sollen.

Um die zukünftigen Lehrerinnen und Lehrer auf diese aktuelle Herausforderung „Digitale Medien im Unterricht“ vorbereiten zu können, wurde die webbasierte Lernumgebung „A-Learning Werkstatt“ als studienbegleitendes Angebot in der universitären Hochschullehre implementiert. Dabei lernen die Studierenden verschiedene digitale Lehr-/Lernmethoden wie die E-Portfolio-Methode oder die Instant-QR-Code-Methode zunächst in der Theorie kennen. Anschließend schlüpfen sie selbst in die Rolle ihrer zukünftigen Schülerinnen und Schüler und probieren die vorgestellten digitalen Lehr-/Lernmethoden aus deren Sicht live vor Ort aus. Durch diese Theorie-Praxis-Verzahnung sind die angehenden Lehrerinnen und Lehrer für den sinnvollen und effektiven Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht bestens gerüstet.



QR-Code zur Webseite der A-Learning-Werkstatt

## **Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses**

Interaktivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Studierende lernen verschiedene digitale Lehr-/Lernmethoden wie die E-Portfolio-Methode, die WebQuest-Methode oder die Instant-QR-Code-Methode spielerisch aus der Sicht ihrer zukünftigen Schülerinnen und Schüler kennen, indem sie die auf diesen Methoden basierenden Aufgabenstellungen über die Plattform A-Learning Werkstatt live vor Ort bearbeiten.

Adaptivität: 1 (trifft überhaupt nicht zu)

Synchronizität: 4 (trifft eher zu)

Die Studierenden nutzen verschiedene Tools, die den synchronen Austausch ermöglichen, z.B. Chats in Primolo, in Moodle oder auch die gemeinsame Arbeit an einer Webseite in Primolo oder an einem gemeinsamen Gruppenportfolio oder Wiki in Moodle.

Selbststeuerung: 4 (trifft eher zu)

Der Einsatz der verschiedenen auf der WebQuest-, der E-Portfolio- und der Instant-QR-Code-Methode gestellten (vertiefenden) Aufgabenstellungen erfordern das eigenständige Recherchieren von Lerninhalten auf den einzelnen Plattformen sowie auch auf zusätzlich angegebenen Webseiten. Die Studierenden schlüpfen im vorliegenden Projekt in die Rolle ihrer Schülerinnen und Schüler und sehen live, wie das selbstgesteuerte Lernen bei ihren Schülerinnen und Schülern umgesetzt wird.

# Lösungsansätze für Problemstellungen der Lehre

Für die folgenden Problemstellungen kann das Praxisbeispiel Lösungsansätze bieten:

- **Heterogenes Vorwissen:**  
Unabhängig vom Vorwissen der Studierenden lernen diese verschiedene digitale Lehr-/Lernmethoden wie die E-Portfolio-Methode oder die Instant-QR-Code-Methode zunächst in der Theorie kennen und probieren diese Methoden aus der Sicht ihrer Schülerinnen und Schüler aus.
- **Geringer Transfer in die Praxis:**  
Die Implementierung der webbasierten Lernumgebung A-Learning Werkstatt als studienbegleitendes Angebot in der universitären Hochschullehre bereitet Lehramtsstudierende auf den Unterricht mit digitalen Medien vor. Dazu lernen die Studierenden zunächst verschiedene digitale Lehr-/Lernmethoden in der Theorie kennen. Anschließend schlüpfen sie selbst in die Rolle ihrer zukünftigen Schülerinnen und Schüler und probieren die vorgestellten digitalen Lehr-/Lernmethoden aus deren Sicht live vor Ort aus. Durch diese Theorie-Praxis-Verzahnung sind die angehenden Lehrerinnen und Lehrer für den sinnvollen und effektiven Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht bestens gerüstet.

## Virtualisierungsgrad

Der Virtualisierungsgrad beschreibt das Verhältnis zwischen Präsenz- und virtuellen Phasen. Das Praxisbeispiel unterstützt die folgenden Virtualisierungsgrade:

- Integration

## Ressourcen

### Soft- und Hardware

- CMSimple, Primolo, Moodle

### Weitere Informationen zum Praxisbeispiel

- Webseite A-Learning Werkstatt
- Erfahrungsbericht zur A-Learning-Werkstatt auf e-teaching.org

## Kontakt

Sie möchten mehr über das Praxisbeispiel erfahren? Hier können Sie Kontakt zu den Autorinnen und Autoren aufnehmen:

Dr. phil. Tamara Rachbauer  
Universität Passau  
Innstraße 25  
94032 Passau  
Mail: [tamara.rachbauer@uni-passau.de](mailto:tamara.rachbauer@uni-passau.de)  
Homepage: <http://www.tamara-rachbauer.info/>

Manfred Rachbauer  
Heimatmuseum Braunau am Inn  
Ferdinand-Lehner-Straße 5  
84359 Simbach  
Mail: [manfred.rachbauer@pendular.net](mailto:manfred.rachbauer@pendular.net)

## Zitation

e-teaching.org (2020). Die „A-Learning-Werkstatt“: Ein Schulungsprogramm für den Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht. Zuletzt geändert am 25.05.2020. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/die-a-learning-werkstatt-ein-schulungsprogramm-fuer-den-einsatz-digitaler-medien-im-sachunterricht>. Zugriff am 25.05.2022

Barrierefreiheit [Direkt zum Inhalt](#) [Übersicht](#) [Erweiterte Suche](#) [Direkt zur Navigation](#) [Kontakt](#)