

Get in Touch! [D-3] Workshopreihe zu digitalen Whiteboards im Unterricht

Der Workshop "Get in Touch!" ist eine vom Projekt [D-3] konzipierte Schulung für Studierende, besonders des Lehramts, um Kompetenzen im Umgang mit digitalen Whiteboards zu entwickeln.

Erstellt am 04.11.2019

Eckdaten

Kann Lösungsansätze für folgende Problemstellungen der Lehre bieten:

- Passivität der Studierenden
- Heterogenes Vorwissen
- Geringer Transfer in die Praxis
- Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen

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:

- Anreicherung

Digitale Whiteboards sind zunehmend Teil schulischer Architektur und stellen für Lehrkräfte damit eine wichtige Ressource für zeitgemäße Unterrichtsgestaltung dar. Allerdings erleben wir im Kontakt mit angehenden Lehrkräften immer wieder, dass weder Übungen am digitalen Whiteboard noch die Reflexion des Mediums und seiner didaktischen Verwendungsmöglichkeiten im regulären Lehramtsstudium vorgesehen sind. Aus diesem Grund bietet das Projekt [D-3] mit "Get in Touch!" einen Workshop an, den die Studierenden in den unterschiedlichsten Phasen ihres Studiums wahrnehmen: Sowohl Erstsemester als auch fortgeschrittene Studierende, die sich unmittelbar vor ihrem Vorbereitungsdienst erstmalig mit der digitalen Tafel auseinandersetzen wollen, sind eingeladen, daran teilzunehmen. Neben medientechnischen Grundlagen ist es ein zentrales Anliegen des Workshops, digitale und analoge Methoden nicht als konkurrierende Unterrichtskonzepte aufzufassen, sondern mit den Teilnehmenden über die sinnvolle Kombination von bekannten und bewährten mit neuen digitalen Medien zu sprechen. Die Studierenden lernen wichtige digital unterstützte Lehr-Lernmethoden kennen, erproben sie an selbstgewählten Beispielen und üben sich darin, die Einsatzmöglichkeiten des Whiteboards aus didaktischer Perspektive zu reflektieren. Als besonders bereichernd erleben wir immer wieder die Phase, in der die Studierenden eigene Unterrichtsvorschläge für ihre jeweiligen Fächer skizzieren und sich dabei meist zum ersten Mal intensiv in die didaktischen Optionen der interaktiven Tafel hineindenken. Dabei können sie die Tafel selbstgesteuert nutzen und werden dabei tutoriell unterstützt. Von den abschließenden Einzelpräsentationen der so entstehenden Unterrichtsbeispiele profitiert die ganze Gruppe wechselseitig, da stets neue Anregungen entstehen, das digitale Whiteboard für unterschiedliche Schulformen, Schulfächer und Unterrichtsszenarien zu nutzen.

Medieneigenschaften zur Unterstützung des Lernprozesses

Interaktivität: 5 (trifft vollkommen zu)

Anstatt digitale Tools nur vorzustellen, testen wir sie an geeigneter Stelle direkt aus: Der Workshop "Get in Touch!" beginnt damit, die Erwartungshaltung der Teilnehmer*innen mithilfe eines digitalen Feedbacktools einzuholen, bei dem die Studierenden ihr Smartphone oder ein von uns gestelltes Gerät verwenden. Darüber hinaus bereiten wir kleine Übungsaufträge vor, durch die sich die Teilnehmer*innen mit der Software des Gerätes vertraut machen, indem sie spielerisch direkt mit dem Touchscreen der digitalen Tafel in Berührung kommen.

Adaptivität: 1 (trifft überhaupt nicht zu)

Synchronizität: 4 (trifft eher zu)

Den Teilnehmer*innen wird eine Auswahl digitaler Tools nicht passiv präsentiert, weil sie deren Funktionsweise direkt durch das eigenständige Erstellen kleiner Übungen oder Unterrichtsbeispiele erlernen. Dabei wirkt, je nach Tool, die ganze Gruppe beim kollaborativen Erstellen digitaler Dokumente oder Pinnwände mit.

Selbststeuerung: 4 (trifft eher zu)

Die Struktur des Workshopkonzepts ist zu jeder Zeit an die Wünsche und Bedürfnisse der Studierenden anpassbar. So können sie sich in Übungsphasen individuell mit dem Gerät und der Software auseinandersetzen. Ihre eigenen Anwendungsbeispiele für den schulischen Unterricht erarbeiten die Teilnehmenden, mit tutorieller Unterstützung nach Bedarf, frei gewählt und selbstständig.

Lösungsansätze für Problemstellungen der Lehre

Für die folgenden Problemstellungen kann das Praxisbeispiel Lösungsansätze bieten:

- **Passivität der Studierenden:**
Dank einer begrenzten Teilnehmer*innenzahl ist jede*r an der Reihe, sich während einer Übungsphase und in die inhaltlichen Diskussionen einzubringen. Gerade in der Phase, in der die Studierenden sich ihrer Unterrichtsplanung widmen, erleben wir immer eine aktive und zielorientierte Arbeitsatmosphäre.
- **Heterogenes Vorwissen:**
Die Teilnahme am Workshop bedarf keiner speziellen Vorerfahrung - jede*r kann unabhängig von Schulform, Unterrichtsfächern und bisheriger Studiendauer daran teilnehmen.
- **Geringer Transfer in die Praxis:**
Die Schulung ist so aufgebaut, dass sich das Erlernte ebenso wie die selbst erarbeiteten Ergebnisse der Teilnehmer*innen unmittelbar für deren eigene Unterrichts- bzw. Lehrpraxis eignen.
- **Geringe Kompetenzorientierung in Prüfungs- und Bewertungsformen:**
Die interaktive sowie praxisorientierte Ausrichtung des Workshops steigert die Lernmotivation der Teilnehmer*innen enorm.

Virtualisierungsgrad

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

- Anreicherung

Ressourcen

Soft- und Hardware

- Digitales Whiteboard
- Computer/Laptos
- Tablets / iPads
- Smartphones (BYOD)
- Tafelbildsoftware
- Apps

Weitere Informationen zum Praxisbeispiel

- Informationen auf dem [D-3]-Blog

Kontakt

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

Bernhard Franke

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, Germanistisches Institut

Luisenstraße 2

D - 06108 Halle

Mail: Bernhard.Franke@germanistik.uni-halle.de

Home: <https://d-3.germanistik.uni-halle.de/bernhard-franke-m-ed/>

Zitation

e-teaching.org (2020). Get in Touch! [D-3] Workshopreihe zu digitalen Whiteboards im Unterricht. Zuletzt geändert am 13.01.2020. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/community/digital-learning-map/get-in-touch-d-3-workshopreihe-zu-digitalen-whiteboards-im-unterricht>. Zugriff am 25.10.2020

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