

# Die „A-Learning-Werkstatt“: Ein Schulungsprogramm für den Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht

Die Studierenden am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und -didaktik der Universität Passau nutzen seit dem Wintersemester 2014/15 die webbasierte Lernumgebung „A-Learning Werkstatt“, um sich auf das Unterrichten mit digitalen Medien vorzubereiten. Die Lehramtsstudierenden lernen mithilfe von digitalen Werkzeugen wie der E-Portfolio-Methode, Instant-QR-Code-Methode und der WebQuest-Methode, wie sie digitale Medien im Sachunterricht in der Grundschule einsetzen können.



Dr. Tamara Rachbauer und Manfred Rachbauer

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“ (vgl. Abb. 1) 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.

Dr. Tamara Rachbauer und Manfred Rachbauer stellen das Schulungsprogramm, in das die A-Learning-Werkstatt eingebettet ist, im Erfahrungsbericht vor. An der Universität Passau wurde die A-Learning Werkstatt über mehrere Semester am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und -didaktik an der Universität Passau im Basismodul „SU 1.2 Gestaltung sachbezogener Lernprozesse (SU) – Medienbildung im Sachunterricht anhand konkreter Beispiele aus der Unterrichtspraxis erleben“ bei der Ausbildung zukünftiger Grundschullehrerinnen und Grundschullehrer eingesetzt.



- 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.



Abb. 1: Die A-Learning Werkstatt

## Über die Autoren

Manfred Rachbauer

Manfred Rachbauer ist Grafikdesigner, freier Journalist und Archivar. Er ist für die Entwicklung museumspädagogischer Angebote zuständig und hat in diesem Rahmen einen QR-Code-Workshop für Schülerinnen und Schüler zum Thema Ritter entwickelt.

Alles anzeigen... Dr. Tamara Rachbauer, MA, BSc

Dr. phil. Tamara Rachbauer ist Bildungswissenschaftlerin (MA) und Medieninformatikerin (BSc). Sie arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik und Didaktik und ist Mitarbeiterin am Transferforum Didaktik-Technik (DiTech), Expertinnen- und Expertengremium für Online-Lehre an der Universität Passau. Tamara Rachbauer hat zum Thema ePortfolios in der Aus- und Weiterbildung von Lehrerinnen und Lehrern promoviert und arbeitet darüber hinaus als Moodle- und ILIAS-Ku [...]

Alles anzeigen...

## Materialien zum Beitrag

### Die webbasierte Lernumgebung „A-Learning-Werkstatt“

In ihrem Beitrag stellen Dr. phil. Tamara Rachbauer und Manfred Rachbauer von der Universität Passau ihr Schulungsprogramm „A-Learning-Werkstatt“ für digitale Medien in der Aus- und Weiterbildung von Lehramtsstudierenden vor. Dabei setzen sie auf E-Portfolios, QR-Codes und den Einsatz von WebQuests. mehr...

**Inhaltsverzeichnis**

1. „A-Learning-Werkstatt“ – Ein Schulungsprogramm für Digitale Medien in der Aus- und Weiterbildung von Lehramtsstudierenden ..... 1  
 2. Die didaktische Implementierung der A-Learning Werkstatt am Beispiel der Ausbildung von Lehramtsstudierenden an der Universität Passau ..... 3  
   2.1 Themenblock 1: ePortfolio und ePortfolio-Methode in Theorie und Praxis ..... 4  
     2.1.1 Theorie: ePortfolio und ePortfolio-Methode ..... 4  
     2.1.2 Praxis: Moodle ePortfolio to go - Tierwanderung im Bayerischen Wald ..... 8  
   2.2 Themenblock 2: @PrimerWebQuest-Methode in Theorie und Praxis ..... 9  
     2.2.1 Theorie: WebQuest bzw. @PrimerWebQuest-Methode ..... 10  
     2.2.2 Praxis: Europa auf einen Klick - eine WebQuest-Expedition durch die Europäische Union ..... 11  
   2.3 Themenblock 3: QR-Codes und die Instant-QR-Code-Methode in Theorie und Praxis ..... 12  
     2.3.1 Theorie: QR-Codes und die Instant-QR-Code-Methode ..... 13  
     2.3.2 Praxis: Digitale Schatzkammer - Mit QR-Codes und Tablets nach Hinweisen suchen und Wissensratzel knacken ..... 16  
 3. Rückblick und Ausblick ..... 18  
 Literaturverzeichnis ..... 19  
 Abbildungsverzeichnis ..... 20

**1. „A-Learning-Werkstatt“ – Ein Schulungsprogramm für Digitale Medien in der Aus- und Weiterbildung von Lehramtsstudierenden**

Kinder und Jugendliche leben in einer Welt, die in vielen Bereichen bereits maulgabelich 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 Schüler:innen und Schülern ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in einer von Medien geprägten Welt ermöglichen sollen. In der heutigen Gesellschaft gehört Medienkompetenz neben Lesen, Rechnen und Schreiben bereits zu den grundlegenden Kulturtechniken, oft wird auch von der vierten Kulturtechnik gesprochen (Bohme, 2001, S. 5-6; Hauf/Talbotzke, Wilfert/Beßig, & Endeward, 2010, S. 8; Kulturmünsterkonferenz, 2012, S. 3-9; Rachbauer, 2013, S. 5).



Sofern nichts anderes angegeben wurde, stehen die Inhalte dieser Seite unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Unter Beachtung der Lizenzbedingungen ist es Dritten gestattet, die Inhalte der Seite zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen, sofern dabei die beteiligten Autorinnen und Autoren (hier: Manfred Rachbauer, Tamara Rachbauer, MA, BSc) und e-teaching.org genannt werden, sofern die Nutzung nicht kommerziell ist und die Verarbeitung und Weitergabe an Dritte wiederum zu diesen Bedingungen erfolgt.

## Zitation

e-teaching.org (2020). Die „A-Learning-Werkstatt“: Ein Schulungsprogramm für den Einsatz digitaler Medien im Sachunterricht. Zuletzt geändert am 29.04.2020. Leibniz-Institut für Wissensmedien: <https://www.e-teaching.org/praxis/erfahrungsberichte/die-a-learning-werkstatt-ein-schulungsprogramm-fuer-den-einsatz-digitaler-medien-im-sachunterricht>. Zugriff am 28.09.2020

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