

# Wie 1:1 im Unterricht gelingen kann



## Inhalt

- Digitalisierung im Unterricht
- LearningView als Lernende in vier Runden kennenlernen
- unterbrochen von Inputs
- LearningView aus Sicht der Lehrperson

## Christof Tschudi

- Arth
- 5./6. Klasse
- PHSZ

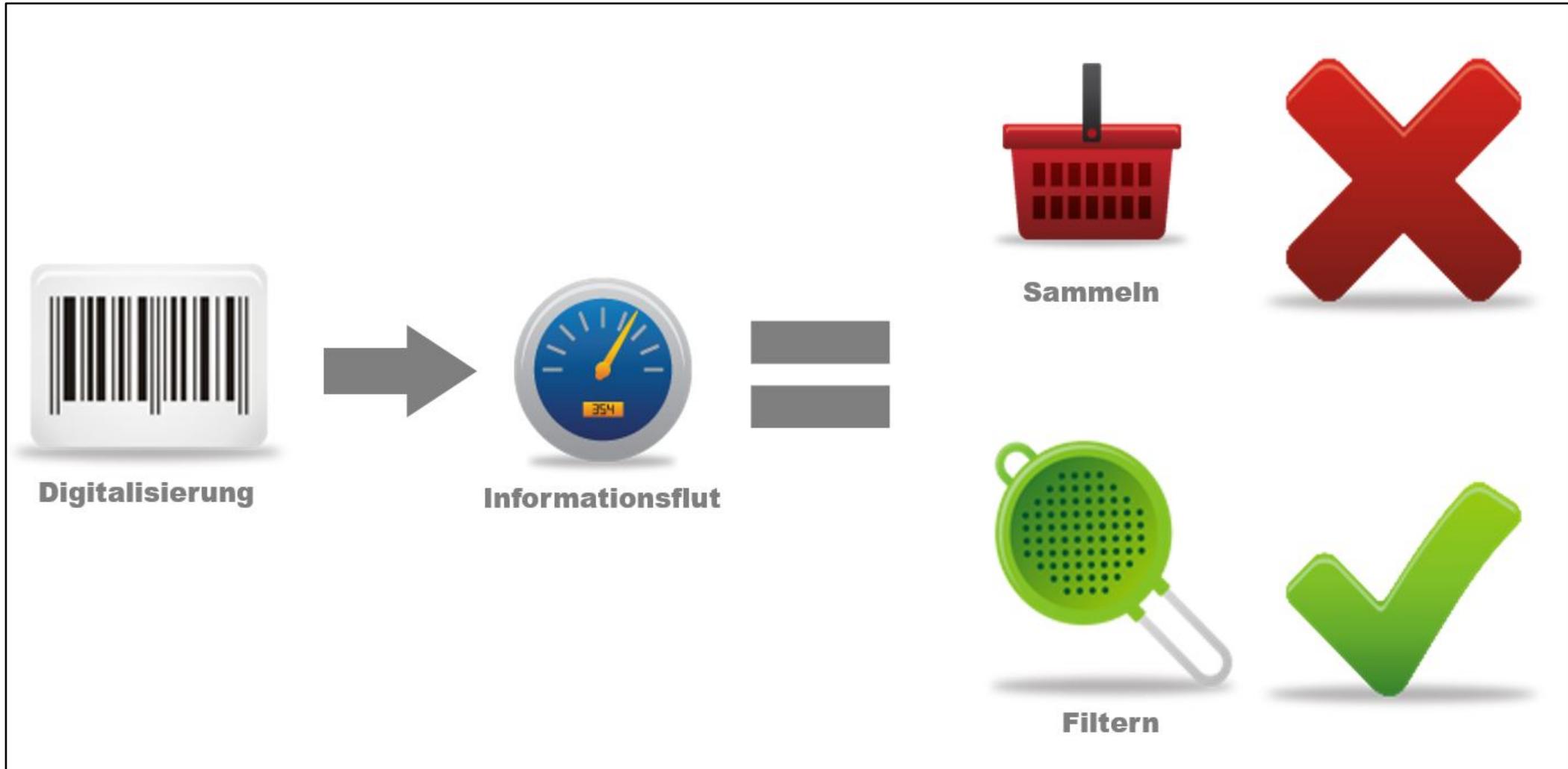
# Leitmedienwechsel



## Leitmedienwechsel



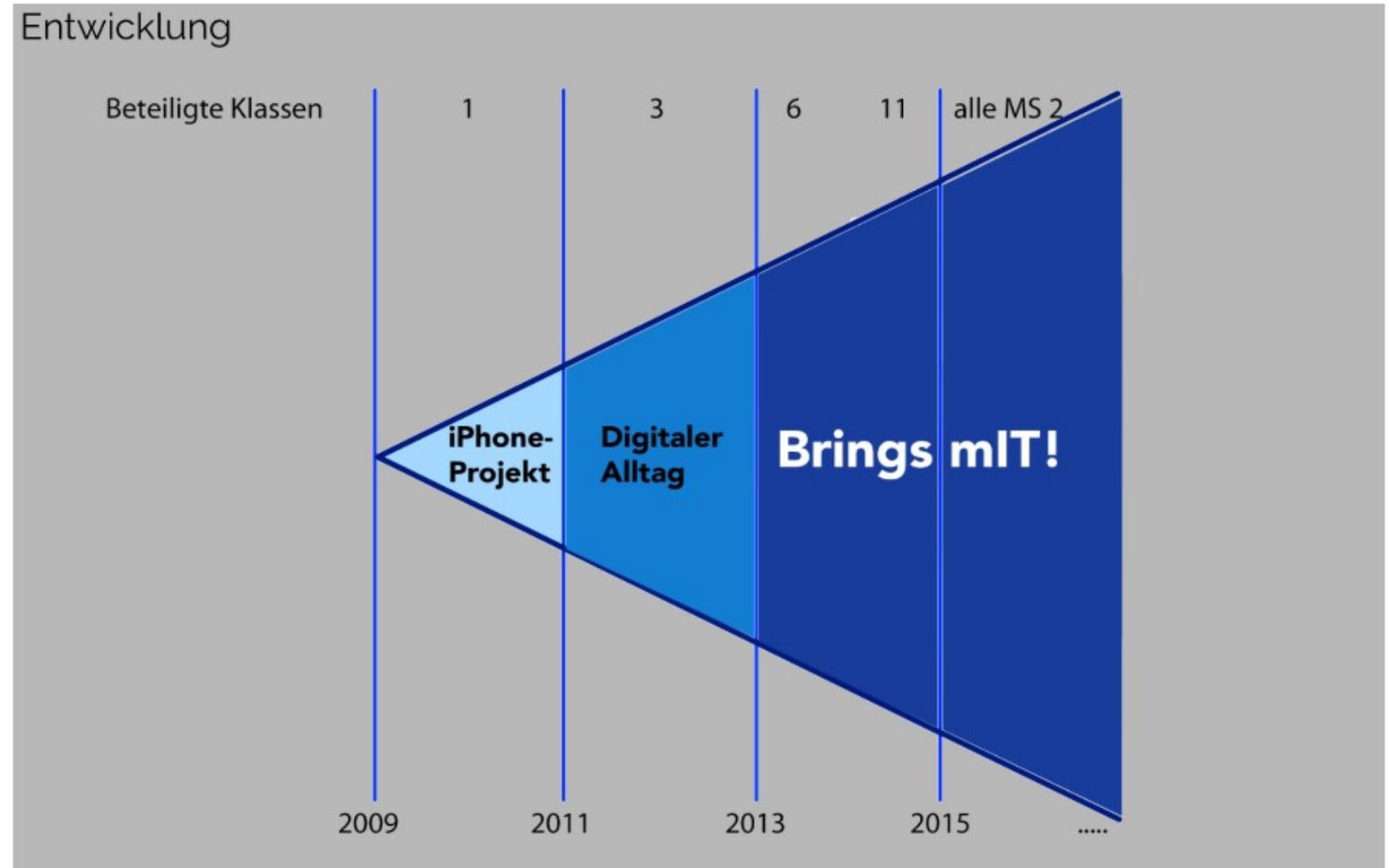
# Digitalisierung



# Projektschule Goldau

Voraussetzungen:

- Entscheid Schulrat
- Infrastruktur
- Entscheid Lehrperson
- Vertrag mit der Klasse



## Gerätefunktionen



# Werkzeug



## LV als Lernende: Runde 1

Registrierung als Lernende:

- Smartphone/Tablet nehmen
- App «LearningView.org» laden und starten
- Anmeldecode zum Login verwenden
  
- Löst zu zweit die Aufgabe «Veränderung».
- Nur eine Person pro Gruppe muss die Textantwort eingeben.
  
- Falls Zeit ist, löse die Umfrage «Benutzung».



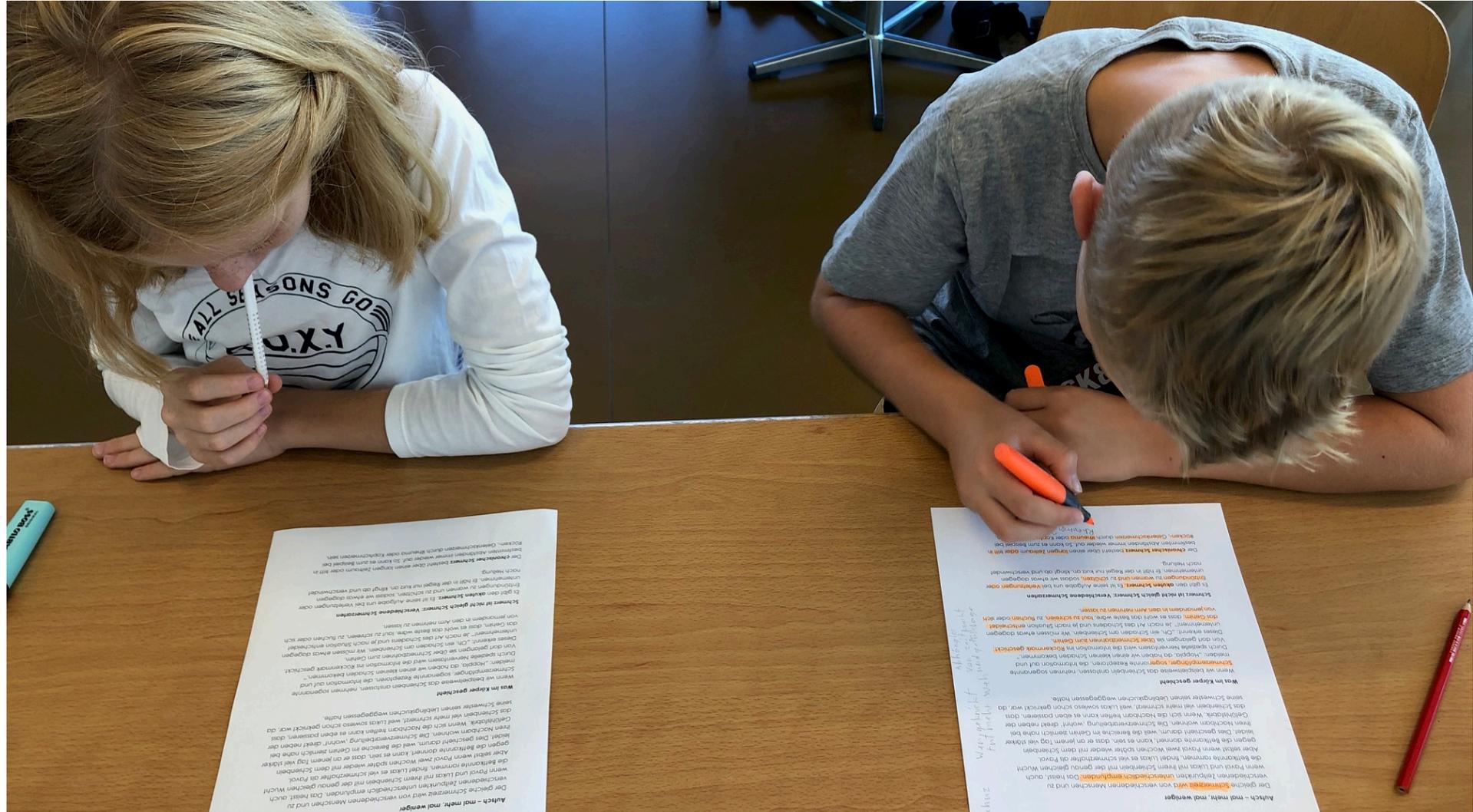
## Beispiel Audio 1: Lesen



## Beispiel Audio 2: Sprechen



## Beispiel Audio 3: Hören



## Nutzung der Gerätefunktionen

	Rezeptiv	Produktiv
Audio	Hörverstehen, Fremdsprachen	Sprachaufnahmen
Video	Tutorials	Lernfilme
Bild	Verständlichkeit durch Anschauungsmaterial	Anschauungsmaterial als Ergänzung zu Erklärungen/Berichten/Forschung
Text	Papier sparen	Schreiben
Internet	Recherche, Wissensabfrage	Kommunikation

## Vorteile

- Unterrichtszeit
- Beurteilungstransparenz / Feedback
- Selbstreflexion
- ev. Sammlung der Arbeiten

# Impressionen aus dem Schulalltag

Verfügbar, aber nicht immer im Einsatz



## LV als Lernende: Runde 2

- Gruppeneinteilung durch Lehrperson
- Löst zu zweit die Aufgabe «Je m'appelle».
- Nur eine Person pro Gruppe muss die Aufnahme machen.
  
- Falls Zeit ist, löse die Aufgabe «Passwort».



## Vertrag mit Klasse

Aktive Auseinandersetzung mit/über/von Medien:

- Nutzung (Zeit, Ort, Zweck)
- Rücksicht
- Recht am Bild
- Schützenswerte Daten
- Spam/Pishing u.ä.

gemeinde  arth

phsz

Regeln „Brings mit“

Arth, 27.08.2018

### Allgemein

- Ich trage Sorge zum Gerät und achte darauf, dass nichts kaputtgeht.
- Auf dem Schulareal nutze ich das Gerät nur während der Schulzeit. Vor und nach dem Unterricht ist es in der Schultasche versorgt.
- Ich setze das Gerät sinnvoll ein und schummle nicht damit.
- Ich fasse fremde Geräte nicht ohne zu fragen an.

### Rücksicht

- Während dem Unterricht darf ich nicht chatten, gamen oder telefonieren.
- Ich schalte mein Gerät im Unterricht auf lautlos.
- Ich fotografiere andere nur mit ihrer Erlaubnis.
- Ich beleidige und bedrohe niemanden online oder im Chat.

### Sicherheit

- Ich schütze mein persönliches Gerät mit einem Code, den ich mir merken kann.
- Ich besitze nicht und suche nicht sexuellen oder gewalttätigen Inhalt. Wenn ich zufällig auf eine solche Seite gelange, verlasse ich sie sofort und melde es der Lehrperson oder den Eltern.
- Nachrichten mit komischem Absender oder Inhalt blockiere oder lösche ich.
- Ich stelle nur Bilder ins Internet oder in den Chat, die ich auch fremden Menschen auf der Strasse zeigen würde. Sind andere Personen drauf, muss ich die alle fragen, ob sie damit einverstanden sind.
- Ich erstelle kein Login, ohne die Eltern oder den Lehrer gefragt zu haben.

Wenn etwas in diesen Regeln nicht erwähnt ist und ich unsicher bin, ob ich es machen darf, frage ich die Lehrperson oder die Eltern.

Wenn ich wiederholt oder grob gegen die Regeln verstosse, werden meine Eltern darüber informiert. Die Lehrperson entscheidet über angemessene Massnahmen.

Schüler/Schülerin: Ich habe die Regeln verstanden. Ich verpflichte mich, sie einzuhalten.  
Erziehungsberechtigte: Wir haben von diesen Regeln Kenntnis genommen.

.....

# Medienpädagogik

- Selbstdarstellung und Scheinwelt
- Influencer/YouTuber
- Privatsphäre und Datenschutz
- Cybermobbing
- Das Internet vergisst nie!



# Medienpädagogik

Gründe für Medienpädagogik im Unterricht:

- Lebenswelt der Lernenden
- Lehrplan: sicherer Umgang im Internet
- sinnvoller Einsatz der Technologie

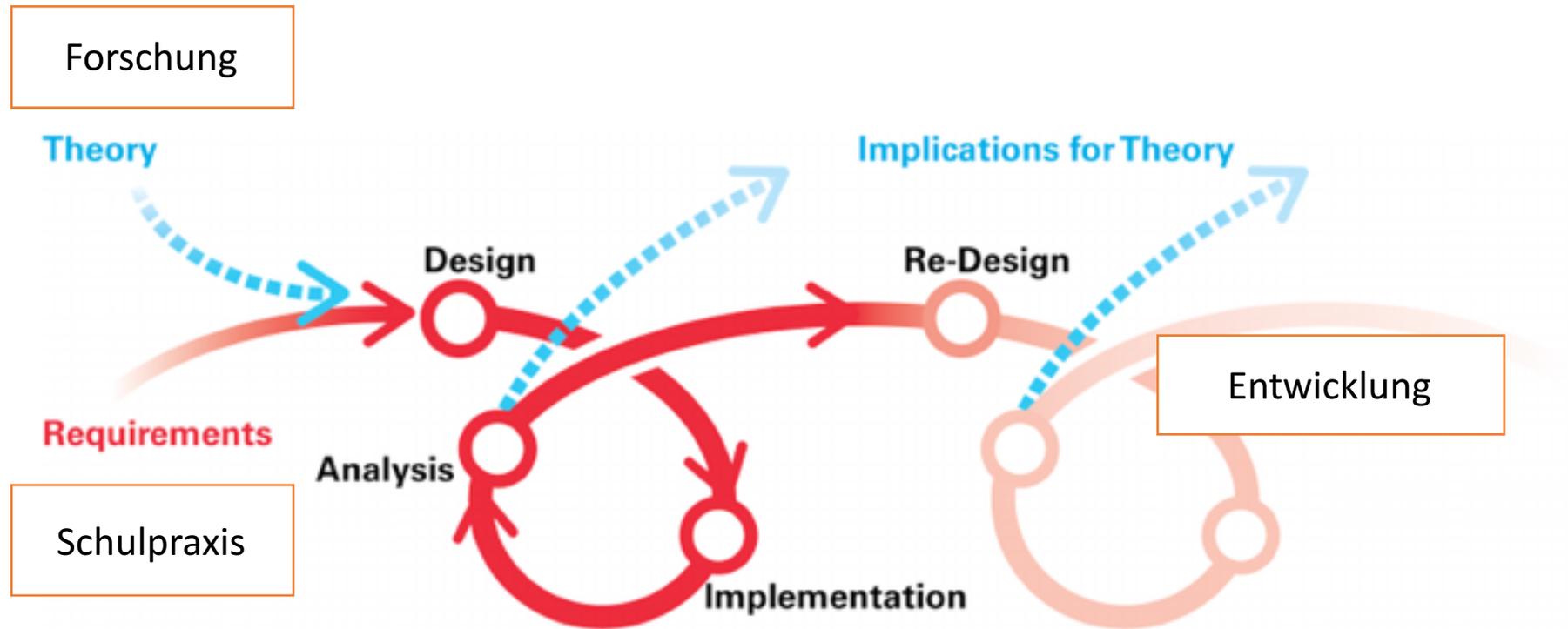


## LV als Lernende: Runde 3

- Löse die Aufgabe «Online-Identität».
- Falls Zeit ist, löse den Selbsttest «Allgemeinwissen».

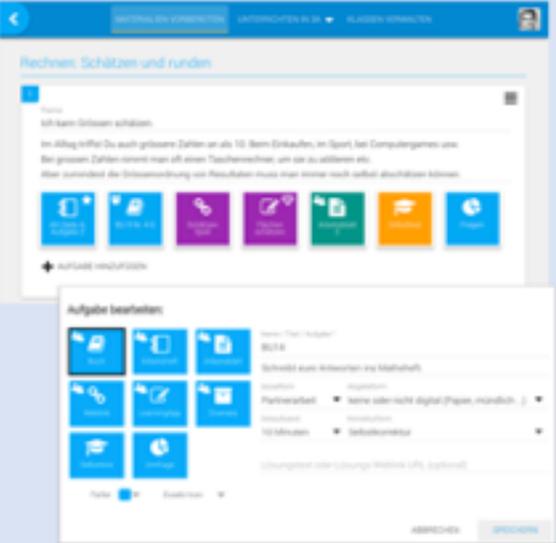
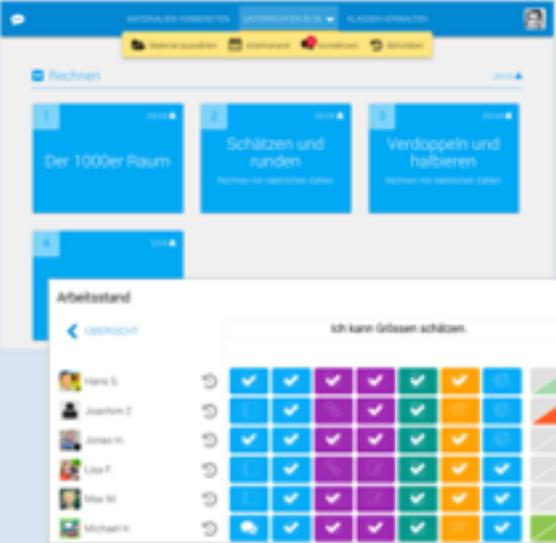


# Design Based Research





## Für Lehrpersonen:

 <b>Steuerung</b>	<b>Dokumentation</b>	<b>Reflexion</b> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben verwalten &amp; verteilen</li> <li>• Aufgaben kennzeichnen (Niveau, Sozialformen, Zeitschätzung usw.)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beurteilungen und Feedback abgeben</li> <li>• Übersichten über Arbeitsstände und Selbsteinschätzungen</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeitsfortschritte analysieren und Probleme identifizieren</li> <li>• Feedback der Schülerinnen und Schüler einholen</li> </ul> 



## Für Schülerinnen und Schüler:

 Steuerung	Dokumentation	Reflexion 
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aufgaben selbstständig auswählen</li><li>• digitale Wochenpläne, Lernzeitmanagement</li></ul>  <p><b>Nutzungszeitverteilung</b> 5. Klasse, 21 Schüler/innen, 6933 Ereignisse (Okt.15-Okt.16)</p> <p>■ gelöste Aufgaben ■ Selbsteinschätzungen</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arbeitstand erfassen</li><li>• digitale Lernprodukte (z.B. Fotos, Audioaufnahmen) erstellen und ablegen</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Selbsteinschätzungen vornehmen</li><li>• Selbsttests durchführen</li><li>• Lernjournal führen</li></ul> 

## LV als Lernende: Runde 4

- Löse die Aufgabe «Winkel zeichnen».
- Gib anderen Lernenden ein Feedback zu ihrer Aufgabe. Du darfst auch mehreren Lernenden ein Feedback geben.



## Veränderungen Ebene Lernende

- Feedback-Kultur
- Selbsteinschätzung
- *Mitbestimmung*

## LearningView

- Datenschutz Schweiz
- Server Schweiz
- PHSZ
- Kostenlos
- Forschungsprojekt > langjährige Unterstützung

## Lehreransicht Einblick