



FUTOUR

# EINHEIT 9

NEUE LEHRMETHODEN IN DER  
*Berufsbildung*

2021-2-DE02-KA220-VET-000048785

# EINFÜHRUNG



In der folgenden Einheit werden wir die neuesten Trends im Bereich des Unterrichts und der Bildung verschiedener Gruppen von Lernenden durchgehen, sechs neueste Trends in der Bildung vergleichen und Beispiele dafür geben, wie diese Methoden in verschiedenen Umgebungen eingesetzt werden können, um die Erfahrungen der Lernenden zu bereichern und den Unterricht interessanter und unterhaltsamer zu gestalten. Schließlich werden wir Ihnen das Wort erteilen und Ihnen eine Reihe von Aktivitäten anbieten, von denen wir hoffen, dass sie Ihnen dabei helfen, das erworbene Wissen besser zu verinnerlichen und Sie mit einer neuen Reihe von Referenzen zurücklassen, die Sie nutzen können, um Ihr Wissen weiter zu entwickeln.

# INHALTSVERZEICHNIS

01

## BELIEBTESTE TRENDS IN DER BILDUNG

wo wir kurz die neuesten  
Trends in der Bildung vorstellen

02

## PROJEKTORIENTIERTES LERNEN VS. PROBLEMBASIERTES LERNEN

wo wir darüber diskutieren, ob  
ein Ergebnis oder eine  
Methode, die zu diesem  
Ergebnis geführt hat, besser ist

03

## MICROLEARNING VS. MUNDGERECHTES LERNEN

wo wir 2 Methoden vorstellen, die  
sich mit der kurzen  
Aufmerksamkeitsspanne befassen

04

## GAMIFICATION VS. SPIELBASIERTES LERNEN

wo wir diskutieren, ob Spiele  
erzieherisch sein können

05

## AKTIVITÄTEN

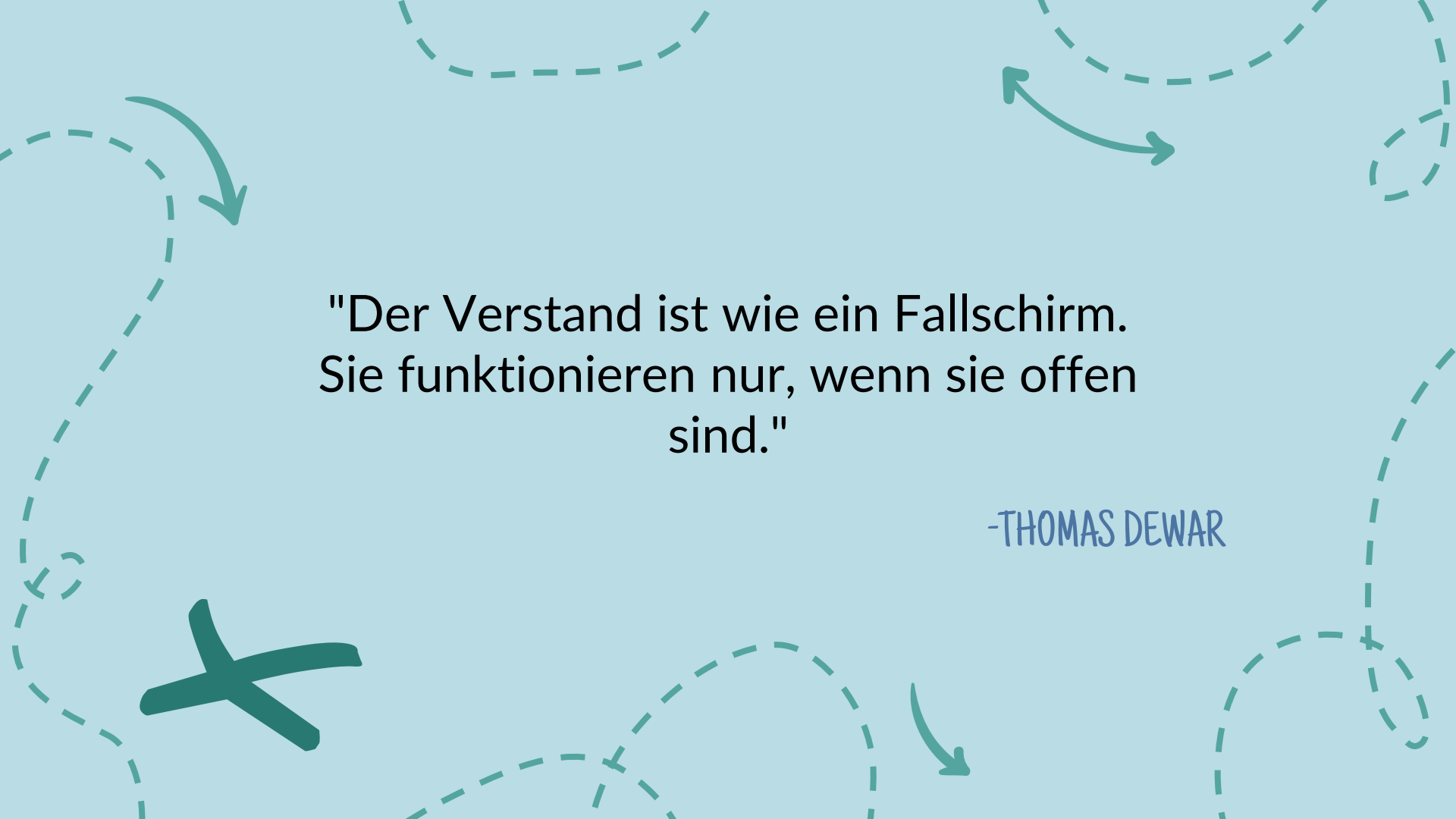
wo Sie gefragt werden  
um frisch erworbene  
Wissen in die Praxis  
umsetzen

06

## LESE-ECKE

wo nützliche Online-Links  
und Bücher für die  
weitere Entwicklung  
geteilt werden



The background is a light teal color with several decorative elements: dashed teal lines forming partial circles and arrows pointing in various directions. A large, dark teal 'X' is drawn in the bottom-left corner.

"Der Verstand ist wie ein Fallschirm.  
Sie funktionieren nur, wenn sie offen  
sind."

-THOMAS DEWAR



01

BELIEBTESTE TRENDS

IN DER BILDUNG

# TRENDIGE LEHRMETHODEN 2023 UND DARÜBER



## ÜTNAUS

DIGITALE KOMPETENZ	GEMISCHTES LERNEN	MUNDGERECHTES LERNEN	MICROLEARNING	MOBILES LERNEN
PROJEKTORIENTIERTES LERNEN	PROBLEMORIENTIERTES LERNEN	SPIELBASIERTES LERNEN	GAMIFICATION	ROBOTIK CODING
SOZIALES/EMOTIONALES LERNEN	EMPATHIE LEHREN	GENIUS STUNDE	TEAMBILDUNG FÜR DAS LERNEN	PERSONALISIERTES LERNEN
WACHSTUMSMENSCHHAFT	MACHER LERNEN	GEHIRNGERECHTES LERNEN	ADAPTIVES LERNEN	ALTERNATIVEN ZUM TRADITIONELLEN UNTERRICHT

# TRENDIGE LEHRMETHODEN 2023 UND DARÜBER HINAUS



## DIGITALE KOMPETENZ

In Klassenzimmern, in denen digitale Bürgerschaft effektiv gelehrt wird, haben die Lehrer zwei Dinge gemeinsam: Sie **leben** ihren Schülern täglich **eine ethische Nutzung der Technologie vor**, und sie **beziehen Gespräche darüber ein, wann immer Technologie Teil ihres Unterrichtsplans ist**.



## MOBILES LERNEN

Mobiles Lernen, auch als mLearning bezeichnet, ist **eine Möglichkeit, über mobile Geräte auf Lerninhalte zuzugreifen**. Diese Methode fördert das Lernen am Ort des Bedarfs und ermöglicht es den Nutzern, auf Inhalte zuzugreifen, wann und wo immer es ihnen passt.



## ROBOTIK/CODIERUNG

Coding und Robotik sind ein innovativer Weg zur Integration in unser modernes Klassenzimmer. Robotik und Programmierung **entwickeln und lehren Fähigkeiten im analytischen, kritischen, praktischen und kreativen Denken**. Menschen mit Robotik- und Programmierkenntnissen und -training können auf eine Art und Weise denken, wie es viele nicht können.

Auf diesen Websites finden Sie weitere Informationen zu diesen Lehrmethoden:

<https://www.educationcorner.com/how-to-teach-digital-literacy/>

<https://oxford-review.com/blog-mobile-learning-methods/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>

# TRENDIGE LEHRMETHODEN 2023 UND DARÜBER HINAUS



## SOZIALES/EMOTIONALES LERNEN

Sozial-emotionales Lernen (SEL) ist der Prozess der **Entwicklung von Selbstbewusstsein, Selbstkontrolle und zwischenmenschlichen Fähigkeiten, die für den Erfolg in Schule, Beruf und Leben unerlässlich sind.** Menschen mit ausgeprägten sozial-emotionalen Fähigkeiten sind besser in der Lage, alltägliche Herausforderungen zu bewältigen und profitieren in akademischer, beruflicher und sozialer Hinsicht.



## EMPATHIE LEHREN

Eine wirksame Zusammenarbeit in der Schule ist nur durch Einfühlungsvermögen möglich: die **Fähigkeit, die Gefühle anderer zu verstehen und auf sie einzugehen.** Daraus ergibt sich ein neuer pädagogischer Imperativ, um sicherzustellen, dass jedes Kind seine angeborene Fähigkeit zur Empathie voll entwickelt.



## WACHSTUMSMENSCHAFT

Menschen mit einer wachstumsorientierten Einstellung glauben, dass Fähigkeiten und Intelligenz etwas sind, das Menschen entwickeln können. Sie glauben, dass **Menschen zwar über angeborene Qualitäten und Eigenschaften verfügen, der Erfolg aber auf einer ständigen persönlichen Weiterentwicklung beruht.** Im Gegensatz dazu glauben Menschen mit einer fixen Denkweise, dass Talent und Intelligenz etwas sind, das man entweder hat oder nicht hat.

Auf diesen Websites finden Sie weitere Informationen zu diesen Lehrmethoden:

<https://casel.org/fundamentals-of-sel/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/quick-guide-teaching-empathy-classroom/>

<https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/develop-a-growth-mindset/>



# TRENDIGE LEHRMETHODEN 2023 UND DARÜBER HINAUS



## GENIUS STUNDE

Die Genius Hour ist eine **Zeit, die den Schülern einmal pro Woche während des Unterrichts zur Verfügung steht, um unabhängig an einem Thema ihrer Wahl zu arbeiten**. Das Ziel ist es, den Lernenden Unabhängigkeit zu geben und sie zu lehren, selbst zu lernen, während sie ein Thema erforschen, das sie wirklich interessiert und motiviert.



## MACHER LERNEN

In der Maker Education und der Maker-Bewegung dreht sich alles um **projekt- oder problemorientiertes Lernen**. Es beruht auf praktischen, gemeinschaftlichen Erfahrungen, bei denen sich die Projekte auf die Lösung realer Probleme konzentrieren, um den Lernerfolg zu demonstrieren.



## GEHIRNGERECHTES LERNEN

Gehirngerechtes Lernen bezieht sich auf **Lehrmethoden, Unterrichtsentwürfe und Schulprogramme, die auf den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen darüber beruhen, wie das Gehirn lernt, einschließlich solcher Faktoren wie der kognitiven Entwicklung** - wie Schüler mit zunehmendem Alter, Wachstum und sozialer, emotionaler und kognitiver Reife unterschiedlich lernen.

Auf diesen Websites finden Sie weitere Informationen zu diesen Lehrmethoden:

<https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/genius-hour-in-the-classroom/>

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/maker-education/>

<https://soeonline.american.edu/blog/brain-based-learning/>

# TRENDIGE LEHRMETHODEN 2023 UND DARÜBER HINAUS



## TEAM-BUILDING FÜR LERNEN

Der Zweck von Teambuilding-Aktivitäten ist es, **die Lernenden zur Zusammenarbeit zu motivieren, ihre Stärken zu entwickeln und eventuelle Schwächen zu beseitigen**, wobei die Teambuilding-Übung eher die Zusammenarbeit als den Wettbewerb fördern sollte.



## ADAPTIVES LERNEN

Adaptives Lernen - oder adaptives Lehren - ist die **Bereitstellung von maßgeschneiderten Lernerfahrungen, die auf die individuellen Bedürfnisse einer Person** durch Just-in-Time-Feedback, Wege und Ressourcen **eingehen** (und nicht durch die Bereitstellung einer einheitlichen Lernerfahrung für alle).



## PERSONALISIERTES LERNEN

Personalisiertes Lernen ist ein pädagogischer Ansatz, der **die spezifischen Bedürfnisse, Interessen und Stärken eines jeden Schülers berücksichtigt und den Lernenden auf der Grundlage dieser individuellen Eigenschaften eine einzigartige Lernerfahrung bietet**. Lehrkräfte und Lernende arbeiten zusammen, um einen maßgeschneiderten Lernplan für die Klasse zu erstellen.

Auf diesen Websites finden Sie weitere Informationen zu diesen Lehrmethoden:

<https://www.mindtools.com/akp37i0/team-building-exercises-and-activities>

<https://blog.google/outreach-initiatives/education/adaptive-learning-technology/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



# ALTERNATIVEN ZU DEN TRADITIONELLEN SCHULEN

Menschen auf der ganzen Welt machen sich ständig Gedanken darüber, wie man die bestehenden Schulen, Lehr- und Lernmethoden oder ganze Bildungssysteme verbessern kann. Es gibt Traditionalisten und Träumer, die sich in einem nicht enden wollenden Streit darüber befinden, ob die Schule immer noch dem traditionellen Weg des Lehrens und Lernens folgen soll oder ob sie die Bildung komplett umgestalten soll, indem sie die Schulmauern einreißt und die Bildung ins Freie verlegt.

Auf den nächsten Seiten werden wir einige der Ideen vorstellen, die im Internet im Hinblick auf mögliche Veränderungen und Umgestaltungen der bestehenden Bildungssysteme und Schulen im Allgemeinen kursieren.

# ALTERNATIVEN ZU DEN TRADITIONELLEN SCHULEN

## Schulen

---

- keine Anwesenheitspflicht
- die Lernenden entscheiden zu lassen, was sie lernen wollen und was nicht
- die Nutzung von Smartphones im Klassenzimmer erlauben
- die Schulbudgets vollständig transparent zu machen
- Verknüpfung von Schule und Wirtschaft, NROs, und Hochschuleinrichtungen
- die Schule in ein Kulturzentrum umwandeln
- einen Lehrplan zu verwenden, der auf der Fähigkeit zur Selbststeuerung und zur Gestaltung des eigenen Lernweges beruht
- jede Schule als Denkfabrik zu gestalten, um lokale Probleme und Möglichkeiten zu verstehen und anzugehen

## Lehrerinnen und Lehrer

---

- Live-Stream Klassenzimmer
- Abschaffung aller inhaltsbezogenen akademischen Standards
- alle persönlichen Mitarbeiterbesprechungen abschaffen
- Lehren und Lernen neu gestalten
- die Lehrer ihre berufliche Entwicklung selbst in die Hand nehmen lassen
- YouTube-Kanäle oder kuratierte, aktualisierte Video-/Digital-Playlists anstelle von Lehrbüchern verwenden
- Nutzung von Podcasts und sozialen Medienkanälen sowie Live-Video-Streaming als Ergänzung zu den physischen Unterrichtsräumen

# ALTERNATIVEN ZU DEN TRADITIONELLEN SCHULEN

## Lernende

Lernende, die ihre eigenen Qualitätskriterien und -rahmen entwickeln  
die Lernenden zur Verantwortung ziehen, wenn sie unzureichende Leistungen erbringen  
alle Lernenden zu ermutigen, eine Hochschule zu besuchen  
die Lernenden einander gegenüber rechenschaftspflichtig machen  
Gestaltung komplexer Mentoren- und Ausbildungsprogramme für alle Studenten

## Vielfältige Ideen

das Lehren und Lernen nicht zu sehr zu vereinfachen  
Eltern fragen, was die Familien von der Schule brauchen  
In der Mittelstufe geht es darum, sich selbst zu entdecken, Verantwortung zu übernehmen und zu lernen, wie man Informationen, die einem wichtig sind, findet und bewertet.  
die Schule zu einem Ort des Bürgersinns, der Denkgewohnheiten und der angeleiteten Teilnahme an physischen und digitalen Netzen machen  
Förderung des Lernens durch Netzwerke, nicht durch Lehrpläne  
den Staat vollständig aus den Schulen zu verdrängen  
Eltern, Experten aus der Gemeinschaft und Führungskräfte aus der Wirtschaft als Lehrer oder Co-Lehrer zu verpflichten

The background is a solid blue color. It is decorated with several white, dashed, hand-drawn patterns. These patterns include concentric circles, wavy lines, and irregular shapes, resembling doodles or sketches. The patterns are scattered across the page, with some larger ones in the top and bottom corners and smaller ones in the middle.

02

PROJEKTORIENTIERTES LERNEN  
VS. PROBLEMBASIERTES LERNEN

# PROJEKTBASIERTES LERNEN VS. PROBLEMBASIERTES LERNEN



Projektbasiertes Lernen (PBL) ist ein weiterer kollaborativer, lernerzentrierter Unterrichtsansatz, bei dem die Schüler in Gruppen arbeiten, um ihr Wissen zu erweitern und den Kursinhalt zu beherrschen. Projektbasiertes Lernen wird oft mit problembasiertem Lernen verwechselt. Eine Ursache für diese Verwechslung ist das gleiche Akronym PBL. Eine Möglichkeit, den Unterschied zwischen den beiden zu erkennen, ist die Betrachtung des Ergebnisses.

Während die Schüler beim projektbasierten Lernen ein Artefakt produzieren müssen, um ihre Beherrschung des Inhalts zu demonstrieren, müssen die Schüler beim problemorientierten Lernen eine Lösung für ein klar definiertes authentisches Problem präsentieren. Diese Definition ist vereinfacht, ermöglicht aber eine Unterscheidung zwischen den beiden Konzepten. Es wurde auch argumentiert, dass problembasiertes Lernen eigentlich eine Untergruppe des projektbasierten Lernens ist, und zwar in dem Sinne, dass eine Möglichkeit, wie ein Ausbilder ein Projekt gestalten kann, darin besteht, die Schüler aufzufordern, ein oder mehrere Probleme zu lösen.

Quelle: [https://www.uvu.edu/otl/resources/group\\_work/pbl.html](https://www.uvu.edu/otl/resources/group_work/pbl.html)

# PROJEKTBASIERTES LERNEN VS. PROBLEMBASIERTES LERNEN

## projektorientiertes Lernen

beginnt mit der Zuweisung von Aufgaben, die zur Erstellung eines Endprodukts oder Artefakts führen sollen. Der Schwerpunkt liegt auf dem Endprodukt.

Lernende:

Arbeit an offenen Aufträgen

die Probleme zu analysieren und Lösungen zu entwickeln

Entwurf und Entwicklung eines Prototyps der Lösung

Verfeinerung der Lösung auf der Grundlage von Rückmeldungen von Experten, Ausbildern und/oder Gleichaltrigen

## problemorientiertes Lernen

beginnt mit einem Problem, das bestimmt, was die Schüler untersuchen. Das Problem ergibt sich aus einem beobachtbaren Phänomen oder Ereignis. Der Schwerpunkt liegt auf dem Erwerb von neuem Wissen, die Lösung ist weniger wichtig.

Lernende:

werden mit einer offenen, authentischen Frage

konfrontiert

die Frage zu analysieren

Hypothesen zur Erklärung der Phänomene aufstellen.

weitere Folgefragen zu identifizieren

zusätzliche Daten zur Beantwortung der Fragen

suchen



# IDEEN FÜR PROJEKTBASIERTES LERNEN IM KLASSENZIMMER\*



- Anlegen und Bewirtschaften eines Gartens zur Versorgung der örtlichen Obdachlosen
- Entwicklung eines Warnsystems, um die Ausbreitung einer tödlichen Krankheit zu verhindern
- einen Dokumentarfilm über ein Thema zu drehen, das nur wenige Menschen kennen
- Neugestaltung der gesamten Schule, einschließlich neuer Inhaltsbereiche, Benotung, Zusammenarbeit und Einbeziehung der Gemeinschaft
- Neugestaltung des öffentlichen Verkehrs in Ihrer Stadt
- Entwicklung einer brandneuen Erfindung
- Planung eines Schulfestes
- Ausarbeitung eines modernen Schulbibliothekssystems, das die Schüler zum Lesen anregt
- Erstellung und Verwaltung eines YouTube-Kanals für einen bestimmten Zweck
- Gestaltung eines Buches mit lehrreichen Körperübungen, um die Schüler während des Tages in Bewegung zu halten
- Unterstützung lokaler Unternehmen bei der Verbesserung der ökologischen Nachhaltigkeit

\* Quellen sind: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

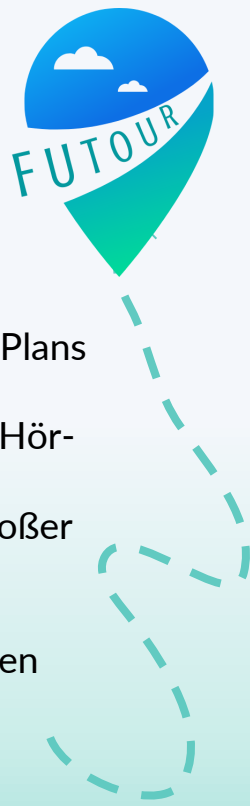
# IDEEN FÜR PROJEKTBASIERTES LERNEN IM KLASSENZIMMER\*



- Aufbau eines rentablen Unternehmens mit tatsächlicher Dokumentation von realen Geschäftskennzahlen: Gewinn, Verlust, Kostenkontrolle usw. (je nach Art des Produkts, der Dienstleistung oder der Plattform)
- Entwurf einer modernen Stadt für das Jahr 2100 unter Berücksichtigung aktueller Trends des Klimawandels (Clean-Sheet-Design) oder Neukonzeption bestehender Städte und deren Umgang mit dem Klimawandel
- Vorstellung einer Dating-App im Jahr 2050 unter Berücksichtigung der zu erwartenden Veränderungen in der Technologie (z. B. Biotechnologie) und den sozialen Normen (z. B. Geschlecht, Sexualität, Klasse usw.)
- Entwurf einer neuen Regierungsform (oder speziell einer Demokratie), die einen vermeintlichen Mangel bestehender demokratischer Formen behebt (Parteilichkeit, nicht funktionierende Gegengewichte usw.)
- Analyse der fünf beliebtesten Social-Media-Plattformen für Jugendliche und anschließende Vorhersage und Gestaltung einer neuen Plattform auf der Grundlage bestehender Trends und der Entwicklung in der Vergangenheit
- Einführung eines Recyclingprogramms, das ein Problem mit bestehenden Recyclingprogrammen löst. Dies kann auf Haushaltsebene, Schulebene, Nachbarschaftsebene oder Stadtebene geschehen

\* Quellen sind: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

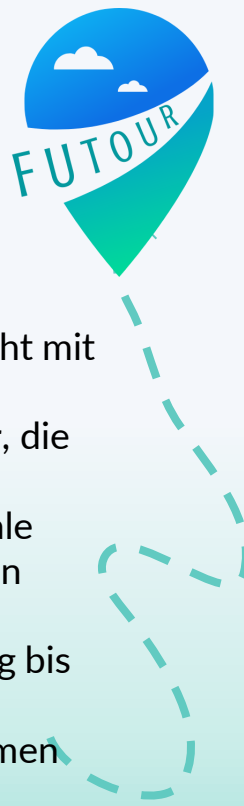
# IDEEN FÜR PROBLEMORIENTIERTES LERNEN IM KLASSENZIMMER\*



- Identifizierung einer invasiven Art in der näheren Umgebung und Ausarbeitung eines Plans zur Abschwächung ihrer Auswirkungen auf die lokale Fauna und Flora
- Entwurf und Einrichtung einer Wohnung für eine behinderte Person (Rollstuhlfahrer, Hör- oder Sehbehinderte, ADHS usw.)
- Entwicklung eines Protokolls zum Schutz von Infrastrukturen, die für das Land von großer Bedeutung sind (Kernkraftwerk, Kraftwerk, Krankenhaus, Regierungssitz usw.), vor Cyberangriffen,
- Erstellung eines Geschäftsplans für ein neu gegründetes Unternehmen, das sich mit den Problemen der lokalen Gesellschaft befassen will
- Erstellen eines eigenen Brettspiels (mit Brett, Regeln, Spielfiguren und Würfeln)
- eine Lösung zu finden, um die Beteiligung an den Wahlen zu erhöhen,
- Schaffung eines Modells für eine nachhaltige Stadt
- eine neue Heimat für Ihre Stadt zu finden, nachdem sie durch ein nukleares Ereignis oder eine Zombie-Apokalypse verseucht wurde

\* Quellen sind: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, [www.teachingexpertise.com](http://www.teachingexpertise.com)

# IDEEN FÜR PROBLEMORIENTIERTES LERNEN IM KLASSENZIMMER\*



- Entwicklung einer Anwendung, die Probleme der Lernenden löst (kann, muss aber nicht mit der Schule zu tun haben)
- Erstellung eines Podcasts auf der Grundlage der Bedürfnisse und Probleme der Hörer, die auf fundierte Weise ermittelt wurden (Fragebogen, Umfrage usw.)
- Erstellung einer Kampagne in den sozialen Medien, die das Bewusstsein für eine soziale Frage oder ein Problem schärft, das die Lernenden oder ihnen nahestehende Personen betrifft
- Gründung eines eigenen Unternehmens von Anfang an (von der offiziellen Anmeldung bis zur Eröffnung),
- Schaffung von Lösungen für die lokalen Unternehmen, damit sie mit Kettenunternehmen oder großen Supermärkten/Einkaufszentren konkurrieren können
- Aufbau eines vorbildlichen integrativen Spielplatzes,
- Schaffung eines neuen Feiertags und Möglichkeiten, ihn auf verschiedenen Ebenen zu feiern

\* Quellen sind: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, [www.teachingexpertise.com](http://www.teachingexpertise.com)

The background is a solid blue color. It features several white dashed line patterns that resemble hand-drawn doodles or scribbles. These patterns are located in the top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right corners, framing the central text.

03

MICROLEARNING  
VS. MUNDGERECHTES  
LERNEN



# MICROLEARNING VS. MUNDGERECHTES LERNEN

**Microlearning** ist eine Methode zur Vermittlung von Inhalten in kleinen, sehr spezifischen Abschnitten. Die Lernenden haben die Kontrolle darüber, was und wann sie lernen. Während sich mundgerechtes Lernen auf die Ergebnisse konzentriert, steht beim Microlearning der Ansatz im Vordergrund. Im Allgemeinen bezieht sich Microlearning auf digitale Lernformen, die Videos, Artikel und Online-Module umfassen können.

**Der Begriff "mundgerechtes Lernen"** wird manchmal fälschlicherweise einfach mit "kurzen" Modulen gleichgesetzt. Nur weil ein Kurs nur 5 Minuten dauert, ist er noch lange nicht mundgerecht. Was mundgerechtes Lernen ausmacht, sind vielmehr die Lernziele. Im Gegensatz zu traditionellen Kursen, die in der Regel versuchen, mehrere Lernziele zu erreichen, konzentriert sich mundgerechtes Lernen normalerweise auf ein einziges Hauptziel. Es ist auch wichtig, den Grundgedanken des mundgerechten Lernens zu verstehen. Das Wortspiel ist nicht beabsichtigt, aber mundgerechtes Lernen ist leichter zu konsumieren und sorgt für eine bessere Wissensspeicherung. Es kann in jeder Form präsentiert werden - nicht nur als "eLearning". Das Lesen eines Artikels oder das Ansehen eines Videos kann als mundgerechtes Lernen betrachtet werden, wenn damit ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll.

# MICROLEARNING VS. MUNDGERECHTES LERNEN

## Microlearning

eine Vielzahl von Online-Lerntechniken und -Technologien zur Auswahl

ermöglicht personalisiertes Lernen, das an die Bedürfnisse jedes Lernenden angepasst ist

erleichtert das Behalten und Abrufen von Wissen

Zugang zu den Lernmodulen, wann und wo die Lernenden sie brauchen

einfach zu integrieren mit dem Ansatz des mundgerechten Lernens

## mundgerechtes Lernen

in sich geschlossene Module von von einer bis 15 Minuten

Just-in-time-Schulungsunterstützung für den sofortigen Einsatz

auf die Erreichung eines einzigen Lernziels konzentriert

geringere Zeit- und Aufmerksamkeitsspanne erforderlich

geeignet für mobiles Lernen "on the go"

geringere Kosten für Mitarbeiterentwicklung und -schulung

# MICROLEARNING-TOOLS FÜR DEN UNTERRICHT



**Mikrokopie** - kurze, gezielte, kontextbezogene Nachrichten oder Hinweise, die den Nutzern beim Lernen helfen, z. B. Fehlermeldungen, Kontakt von Erklärern, eCommerce-Hinweise.

**Mikro-Lernvideos** - eigenständige Nuggets, die einen bestimmten Lerninhalt vermitteln, wie z. B. Erklärvideos, kurze und interaktive Videos, Mikro-Vorträge, Whiteboard-Animationen, kinetische textbasierte Animationen.

**Microlearning-Apps oder mobile Apps** - Mikroktionen für unterwegs, z. B. Google, Youtube, Headspace, Lasting, Word of the day, TED.

**Mikro-Herausforderungen und Spiele** - die eine Auszeichnung, Vorteile, Abzeichen, Ruhm oder andere Anreize für die Teilnahme oder das Erreichen einer hohen Punktzahl beinhalten können, wie z. B. Quiz mit mehreren Fragen, Umfragen, Karteikarten, Fragen und Antworten, Simulationen, Aufnahmen von Lernenden zur Beantwortung von Fragen.

**Infografiken** - visuelle Darstellungen von Informationen, Daten oder Wissen, z. B. statistische Infografiken, Informations-Infografiken, Zeitleisten-Infografiken, Prozess-Infografiken, geografische Infografiken, Vergleichs-Infografiken, hierarchische Infografiken, Listen-Infografiken.



# MUNDGERECHTE LERNHILFEN FÜR DEN UNTERRICHT




**Lerneinheiten** - kleine Lerneinheiten von wenigen Minuten bis maximal 2 Stunden.

**Unterstützende Tools** wie Videos, Spiele, Infografiken, Audio-Podcasts, iPDFs, kurze webbasierte Schulungsdemos, Podcasts, Kreuzworträtsel, Quizfragen usw.

**Online-Umfragen und Überwachung des Datenverkehrs**, um zu überprüfen, wie oft auf ein bestimmtes Lern- bzw. Hilfsmittel zugegriffen und damit gearbeitet wurde.

**Virtuelle oder persönliche Fokusgruppen**, die zur Überwachung des Lernfortschritts und zur Lösung möglicher Engpässe oder Probleme eingesetzt werden.

**Kurze Umfrage oder eine offene Frage**, die dazu dienen, zu überprüfen, ob die vorgestellten Einheiten und Werkzeuge für die Nutzer nützlich waren.



# 04

## GAMIFICATION VS. SPIELBASIERTES LERNEN



# GAMIFICATION VS. SPIELBASIERTES LERNEN

Spielbasiertes Lernen und Gamification klingen ähnlich, sind aber in Wirklichkeit zwei unterschiedliche Ansätze. Spielebasiertes Lernen ist eine pädagogische oder didaktische Methode, die Spiele verwendet, um eine bestimmte Fähigkeit zu vermitteln oder ein Lernergebnis zu erreichen. Beim spielbasierten Lernen wird der Inhalt des Lernmaterials spielerisch aufbereitet.

Gamification ist eine Anwendung von spielähnlichen Elementen in einem nicht spielerischen Kontext. Dies geschieht, um ein bestimmtes gewünschtes Verhalten zu fördern, um diese Lernergebnisse zu erzielen. Sie können dies deutlich an den öffentlichsten Formen der Gamifizierung erkennen: Punkte, Abzeichen und Bestenlisten.

Der Hauptunterschied zwischen beiden ist ihre Anwendung und Integration. Beim spielbasierten Lernen werden die Spiele vollständig in den Bildungsinhalt integriert. Man kann sagen, dass der gesamte Kurs oder die Klasse in ein Spiel verwandelt wurde. Bei der Gamifizierung hingegen werden nur Elemente aus Spielen verwendet, um Anreize für Belohnungen oder Fortschritte zu schaffen.

# GAMIFICATION VS. SPIELBASIERTES LERNEN

## Gamification

das Hinzufügen von Spielelementen zu einem Nicht-Spiel-Szenario, indem bestimmte Verhaltensweisen mit Vorteilen belohnt oder neue Funktionen oder Dienste "freigeschaltet" werden

Hinzufügen von spielähnlichen Elementen (Abzeichen, Erfahrungspunkte usw.) zu einer Lektion motivierend, da die Belohnungen an Noten gebunden sind

die Bewertung erfolgt nicht im Spiel selbst

spielähnliche Aspekte werden an den Unterrichtsinhalt angepasst

## spielbasiertes Lernen

Anstatt spielähnliche Tropen in den Unterricht einzubauen, werden echte Spiele verwendet, um zu lehren.

Einsatz von Spielen (wie Minecraft oder Simulatoren) zur Vermittlung spezifischer Lernziele motivierend, weil Spiele so konzipiert sind, dass sie belohnend sind

Bewertung ist im Spiel

Die Unterrichtsinhalte werden an das Spiel angepasst.

# GAMIFICATION-IDEEN FÜR KLASSENZIMMER\*



PUNKTE / PUNKTESYSTEM	FORTSCHRITT/ FEEDBACK	LEADERBOARDS	GUILDS/ TEAMS	SACHPREISE
ABZEICHEN / LEISTUNGEN	PROGRESS-BAR	ERFAHRUNGSPUNKTE / FÄHIGKEITSPUNKTE	WETTBEWERB	HERAUSFORDERUNGEN
FREISCHALTUNG ZUSÄTZLICHER/ SELTENER INHALTE	BOSS BATTLES	WISSENSAUSTAUSCH/K OOPERATION	QUESTS	VOTING
GESCHENKPUNKTE	SIGNPOSTING	VIRTUELLE WÄHRUNG	ZERTIFIKATE	... UND VIELE MEHR!

Quelle: <https://mambo.io/blog>

# SPIELBASIERTE LERNIDEEN FÜR DEN UNTERRICHT



MINECRAFT	SPEICHER	BINGO	CHARADES
BEENDEN SIE DEN SATZ	JEOPARDY	WORTDEFINITION	WIRTSCHAFT ODER REALITÄTSSIMULATOR
STAPELWETTBEWERB	EINE LÖSUNG ERFINDEN	PUZZLES	TEAMFÖRDERNDE SPIELE
KARTENSPIELE	BRETTSPIELE	VIDEOSPIELE	... UND VIELE MEHR!

# FUNKTIONIERT DAS SPIELBASIERTE LERNEN?



Einige Pädagogen und Forscher sind nach wie vor der Meinung, dass spielbasiertes Lernen den Bildungserfahrungen abträglich sein kann. Studien zeigen jedoch, dass sich Spiele in vielerlei Hinsicht positiv auf das Lernen von Mathematik und Sprachen auswirken können. Spielbasiertes Lernen:

- hilft bei der Problemlösung
- fördert das kritische Denken
- steigert das Engagement und die Motivation der Schüler
- führt das situative Lernen ein
- auf besondere Bildungsbedürfnisse eingeht

Je nach Ihren persönlichen Lehrmethoden oder dem individuellen Lernstil der Schüler kann das spielbasierte Lernen jedoch auch Nachteile haben:

- zu viel Zeit am Bildschirm
- Spiele sind nicht immer gleich
- Spiele können eine Quelle der Ablenkung sein
- es erfordert technologische Kenntnisse
- ersetzt nicht die traditionellen Lernstrategien

Wie die anderen in dieser Einheit vorgestellten Lernmethoden sind auch Gamification und spielbasierte Lernmethoden möglicherweise nicht für alle Fächer und alle Lehrkräfte geeignet. Einige Umfragen deuten darauf hin, dass LehrerInnen, die in ihrem Privatleben Gamer sind, in der Lage sind, diese beiden Ansätze ohne Probleme in ihren Unterrichtsalltag zu integrieren.

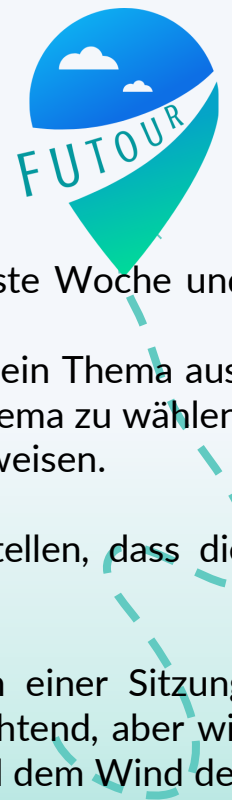
The background is a solid blue color. It features several white dashed line patterns that resemble topographic contour lines or hand-drawn scribbles. These patterns are located in the top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right corners of the page.

05

AKTIVITÄTEN



# EINFÜHRUNG IN DIE AKTIVITÄTEN



Wie in der vorangegangenen Einheit werfen Sie einen Blick auf Ihren Stundenplan für die nächste Woche und den nächsten Monat.

Notieren Sie sich, welche Themen Sie vor welchen Klassen präsentieren werden, und wählen Sie ein Thema aus, auf das Sie sich bei den nächsten Aktivitäten konzentrieren möchten. Wir empfehlen Ihnen, ein Thema zu wählen, das Sie persönlich mögen und von dem Sie überzeugt sind, denn es wird sich später als nützlich erweisen.

Sie können jederzeit mehr als ein Thema wählen oder das Thema wechseln, wenn Sie feststellen, dass die erzielten Ergebnisse nicht Ihren Erwartungen entsprechen.

Es gibt keine zeitliche Begrenzung für die Umsetzung dieser Aktivitäten - Sie können sie in einer Sitzung durchführen oder eine nach der anderen machen. Die Umsetzung der Aufgaben ist nicht verpflichtend, aber wir denken, dass sie eine großartige Gelegenheit sind, aus unserer Komfortzone herauszukommen und dem Wind der Veränderung zu trotzen.

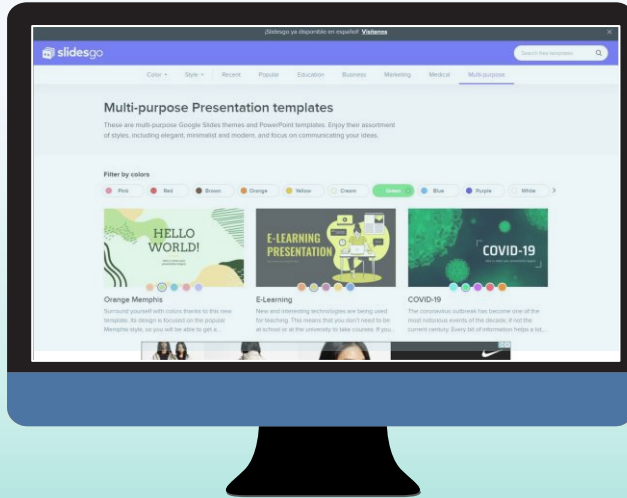
Denken Sie daran: "Rom wurde nicht an einem Tag erbaut", daher ist die Umstellung von der traditionellen Art des Lehrens und Lernens auf eine stärker digitalisierte und lernerorientierte Art auch ein langfristiger Prozess, der nicht unbedingt in ein oder zwei Wochen abgeschlossen sein muss.

# AKTIVITÄT I



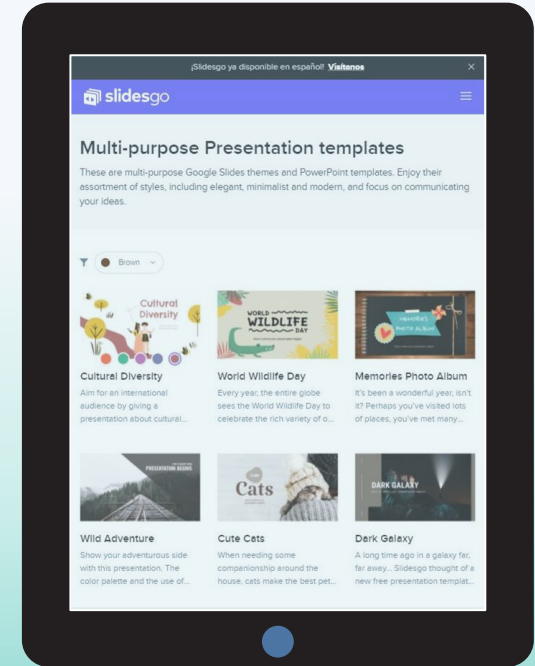
Gehen Sie zurück zum Teil 02 dieser Einheit. Machen Sie sich erneut mit den projekt- und problembasierten Ideen für die Unterrichtsaktivitäten vertraut. Denken Sie nun an die Kurse, die Sie in diesem Semester durchführen werden. Gibt es ein Thema, das in einen projekt- oder problemorientierten Fall umgewandelt werden könnte? Oder haben die vorgeschlagenen Themen Ihr Interesse geweckt und Sie würden gerne ein zusätzliches Projekt mit den Lernenden durchführen?

Bereiten Sie einen Entwurf des Unterrichtskonzepts für beide Unterrichtsmethoden vor, zusammen mit den Hintergrundinformationen zum gewählten Problem/Projekt, den erwarteten Ergebnissen, den ausgewählten Materialien und Hilfsmitteln (z. B. Informationsquellen, Arbeitsergebnisse usw.) und den potenziellen Problemen, auf die Ihre Lernenden stoßen können.



# AKTIVITÄT 2

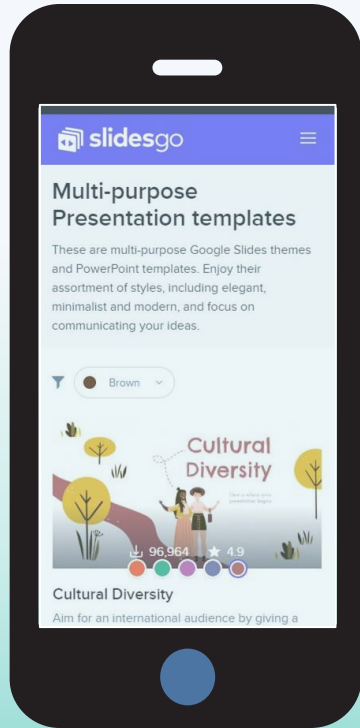
Machen Sie sich erneut mit den Informationen vertraut, die in Teil 03 dieser Einheit vorgestellt wurden. Denken Sie an eine Unterrichtsstunde, die Sie in einer Woche abhalten werden. Prüfen Sie, ob die Methode des Mikrolernens oder des mundgerechten Lernens für diese Klasse geeignet wäre. Wenn ja, suchen Sie in Ihren Materialien und im Internet nach Lernmaterialien, die nach den Regeln des Mikro- oder mundgerechten Lernens umgestaltet werden können. Schreiben Sie den Entwurf des Unterrichtskonzepts mit einem kurzen Zeitplan auf, wie Sie Ihren Unterricht aufteilen und welche Art von Hilfsmitteln Sie verwenden würden. Wenn der Einsatz von Microlearning für die gesamte Klasse nicht möglich ist, schreiben Sie die Inhalte auf, die gegen Microlearning-Tools oder mundgerechte Lernwerkzeuge ausgetauscht werden könnten, zusammen mit den verwendeten Ressourcen und Materialien, die für die Lernenden frei zugänglich sind.



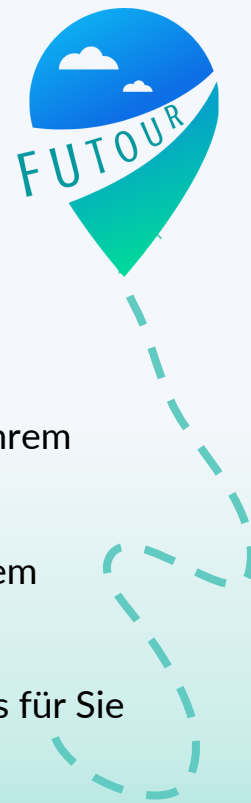
# AKTIVITÄT 3

Machen Sie sich erneut mit den Tabellen aus Teil 04 dieser Einheit vertraut. Schauen Sie sich dieses Mal Ihr gesamtes Lehrprogramm an. Gibt es Stellen, an denen Sie denken, dass es sinnvoll wäre, einige Gamification-Tools hinzuzufügen? Überlegen Sie, welche Tools Sie einsetzen könnten, um Ihren Unterricht lebendiger und interessanter zu gestalten, Tools, die Ihnen helfen könnten, die Fortschritte der Lernenden und mögliche Engpässe beim Lernen zu überwachen. Schreiben Sie Ihre Ideen auf und überlegen Sie, wo Sie sie im Unterricht einsetzen könnten (zu Beginn, am Ende) und wie häufig sie eingesetzt werden sollten (in jeder Unterrichtsstunde, einmal im Monat, vierteljährlich usw.)

**Extra-Aktivität für Gaming-Lehrer: Denken Sie** an die Spiele, die Sie normalerweise spielen. Schreiben Sie sie auf und teilen Sie uns mit, ob sie in Ihrer täglichen Unterrichtsroutine verwendet werden könnten, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten sie fördern könnten, welche Aufgaben (Aktivitäten) in ihnen umgesetzt werden könnten, usw. Vergessen Sie nicht, uns mitzuteilen, ob die genannten Spiele leicht zugänglich sind (kostenlos oder online) und ob die technischen Voraussetzungen sowohl für die Schule als auch für die Computer/Smartphones der Lernenden einfach zu erfüllen sind.



# ZUSAMMENFASSUNG DER AKTIVITÄTEN



Wie fanden Sie die vorgeschlagenen Aktivitäten?

Waren sie leicht umzusetzen oder hatten Sie Probleme mit spontanen Änderungen in Ihrem normalen Arbeitsablauf?

Haben sie Sie aus Ihrer Komfortzone herausgeholt oder ist es etwas, das Ihnen in Ihrem Arbeitsalltag häufig begegnet?

Würden Sie in Zukunft gerne an ähnlichen Fortbildungsmaßnahmen teilnehmen, oder ist es für Sie zu schwierig, sich darauf einzustellen?



06

LESE-ECKE

# INTERNETQUELLEN



Buchem, Ilona & Hamelmann, Henrike. (2010). Microlearning: eine Strategie für kontinuierliche berufliche Entwicklung.

[https://www.researchgate.net/publication/341323117\\_Microlearning\\_a\\_strategy\\_for\\_ongoing\\_professional\\_development](https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development)

(n.d.). *Innovation in der technischen und beruflichen Aus- und Weiterbildung*. UNEVOC.

[https://unevoc.unesco.org/pub/innovating\\_tvete\\_framework.pdf](https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_framework.pdf)

(n.d.). *Bibliothek der Moderationstechniken*. SessionLab. <https://www.sessionlab.com/library>

(n.d.). *Das Mentorenhandbuch: Ein praktischer Leitfaden für die Ausbildung von Berufsschullehrern*. CEDEFOP Europäisches Zentrum für die Förderung der Berufsbildung.

<https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training>

Wang, Tianchong & Towey, Dave & Ng, Ricky. (2020). Microlearning in der technischen und beruflichen Aus- und Weiterbildung (TVET): A Case Study during the COVID-19 Outbreak in Hong Kong.

[https://www.researchgate.net/publication/357929157\\_Microlearning\\_in\\_Technical\\_and\\_Vocational\\_Education\\_and\\_Training\\_TVET\\_A\\_Case\\_Study\\_during\\_the\\_COVID-19\\_Outbreak\\_in\\_Hong\\_Kong](https://www.researchgate.net/publication/357929157_Microlearning_in_Technical_and_Vocational_Education_and_Training_TVET_A_Case_Study_during_the_COVID-19_Outbreak_in_Hong_Kong)

# VERÖFFENTLICHUNGEN



Bewährte Praktiken für Mentoring in Online-Programmen: Supporting Faculty and Students in Higher Education, Susan Ko, Olena Zhadko, Best Practices in Online Teaching and Learning, Routledge 2022, ISBN: 9780429434754

Catch a fire: fuelling inquiry and passion through project-based learning, Henderson, Matt A, Portage & Main Press 2019, ISBN:9781553797517,9781553797890,1553797892,9781553797906,1553797906

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0: Transformation und Disruption verstehen und erfolgreich managen, Lutz Anderie (auth.), Gabler Verlag 2018, ISBN: 978-3-658-19864-0, 978-3-658-19865-7

Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming, Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton, Advances in Game-Based Learning, Springer International Publishing 2018, ISBN: 978-3-319-47282-9, 978-3-319-47283-6

Global Perspectives on Project-Based Language Learning, Teaching, and Assessment: Key Approaches, Technology Tools, and Frameworks, Gulbahar H. Beckett (editor), Tammy Slater (editor), Routledge Studies in Applied Linguistics, Routledge 2019, ISBN: 113835175X,9781138351752

Project-Based Learning: How to Approach, Report, Present, and Learn from Course-Long Projects, Harm-Jan Steenhuis, Lawrence Rowland, Business Expert Press 2018, ISBN: 1631574752,9781631574757

Projektbasiertes Lernen leicht gemacht: 100 Aktivitäten für den Unterricht, die Neugier, Problemlösung und selbstgesteuertes Entdecken anregen, April Smith, Books For teachers, Ulysses Press 2018, ISBN: 9781612438191

Schülerzentriertes Mentoring: Schüler in den Mittelpunkt des Lernens neuer Lehrer stellen, Amanda Brueggeman, Corwin 2022, ISBN: 1071855190,9781071855195



# DANKE!

Haben Sie noch Fragen?



Kofinanziert von der Europäischen Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.

