

Inhalt

Vorwort	8
I. Worum geht es? Die Didaktik wird digital	10
1. Zeitenwende in der Didaktik	10
2. Einführung in die digitale Didaktik	12
3. Zehn Grundzüge einer digitalen Didaktik	18
4. Der Methodenpool	20
II. Was sind Grundlagen einer digitalen Didaktik? (Zehn Aspekte)	23
1. Selbstlernen und Selbstwirksamkeit – erste Grundidee	24
1.1 Weshalb ist Selbstwirksamkeit der beste Lernfaktor?	24
1.2 Wie wirken Selbstwirksamkeit, Selbstlernen, Selbstverantwortung und Selbstkontrolle zusammen?	29
1.3 Selbstwirksamkeit praktisch und konkret	35
2. Das Input- über das Output-Lernen steuern	44
2.1 Gedächtnismodell und praktische Tipps fürs Lernen	44
2.2 Weshalb ist das Output-Lernen so entscheidend?	53
2.3 Input-Lernen macht passiv, Output-Lernen macht aktiv	57
2.4 Output-Lernen über Lernziele oder Kompetenzen	60
2.5 Output-Lernen über Anwendungen, Übungen, Wiederholungen	66
2.6 Mikrolernen, um Input und Output zu regulieren	75
3. Handlungsorientiertes Lernen – dritte Grundidee	81
3.1 Das Konzept Learning by Doing	81
3.2 Das Modell der vollständigen Handlung/der Handlungsabfolge	87

3.3 Konstruktivistische Didaktik, Deeper Learning, 4K-Methoden	90
3.4 Handlungsorientierte Methoden: ein Überblick	92
4. Blended Learning – das Konzept	99
4.1 Analog-Digital-Wandlung treibt alles an	99
4.2 Das Blended-Learning-Modell	105
4.3 Formen des Blended Learning	109
4.4 Trends im Blended Learning	118
5. Digital didaktisch gut	122
5.1 Didaktische Strategien und Methoden fürs digitale Lernen	123
5.2 Toolbox: Übersicht digitaler Instrumente	126
5.3 Nutzung von Videoformaten im digitalen Lernen	130
5.4 KI sinnvoll einsetzen	133
5.5 Leitfaden für die Entwicklung von E-Learning-Angeboten	138
5.6 Grenzen erkennen und Chancen nutzen	142
6. Lernbegleitung und Teamteaching	149
6.1 Beziehungsdidaktik analog und digital	149
6.2 Teamteaching	154
6.3 Zukunftskompetenzen (Future Skills)	156
6.4 Zeitmanagement und Tipps für den Alltag	165
7. Umgang mit heterogenen Lerngruppen	169
7.1 Die Rolle der Lernbegleitung bei Diversität und Heterogenität	169
7.2 Die Macht der sozialen Gruppe beim Lernen (<i>Peer-Lernen</i>)	176
7.3 Teamarbeit und Lernkultur (<i>good work</i>)	181
7.4 Beispiele aktiver Zusammenarbeit beim Teamlernen	183
8. Feedback schnell, gezielt, interaktiv	190
8.1 Feedbackmodell analog oder digital	190
8.2 Was man über Feedback und Beurteilungen wissen sollte	199
8.3 Die Rolle von Bestätigung und Anerkennung	205
8.4 Feedback geben in der Praxis (analog und digital)	209
8.5 Feedback nehmen in der Praxis (analog und digital)	212
9. Agiles Lernen und Arbeiten	214
9.1 Agilität setzt Beteiligung und Mitbestimmung voraus	214
9.2 Voraussetzung für Agilität: Rollen, Einstellungen und Haltungen	217
9.3 Design Thinking als problemlösende Methode	218
9.4 Was ist Scrum und welche Vorteile bietet es?	223

9.5 Agiler Methodenmix: geeignete Methoden für das eigene Lernsetting auswählen	233
10. Lernorte	235
10.1 Präsenzorte, Lernzonen und analoge Grundausstattung	235
10.2 Online-Orte und digitale Grundausstattung	245
10.3 Mobiles Lernen und Homeoffice	252
Verzeichnis der Abbildungen	261
Literatur	263