

# Inhalt

<b>Ein Methodenbuch für den Unterricht</b>	9
Ein Methodenbuch als Orientierungshilfe	9
Ein paar Anmerkungen zur Benutzung des Methodenbuchs	9
<b>1. Lernen in einer digital geprägten Welt</b>	11
1.1 Smartphones, Tablets & Co. im Unterricht	11
1.2 Didaktisches Potenzial	12
<b>2. Individualisiertes/Personalisiertes Lernen</b>	13
2.1 Didaktische Aspekte	13
2.2 Individualisierung von Lernwegen durch digitale Lerntheken	23
2.3 Individualisierung von Lernprozessen im Online-Lerntagebuch	26
2.4 Darstellung des Lernfortschritts im E-Portfolio	28
2.5 Wochenplanarbeit	29
2.6 Design Thinking	30
2.7 SCRUM	31
2.8 Flipped Classroom	32
2.9 Mindmapping	34
2.10 Blackout Poetry	34
2.11 Search Poetry	35
2.12 Erstellen von Merkhilfen durch Bildwörter	36
2.13 Individualisierung in Prüfungssituationen	37
2.14 Feedback	39
2.15 Fachspezifische Möglichkeiten	41
<b>3. Kollaboratives/Kooperatives Lernen</b>	44
3.1 Didaktische Aspekte	44
3.2 Kollaboratives Hören/Sehen	44
3.3 Kollaboratives Schreiben	45
3.3.1 Kollaborative Gestaltung des Schreibprozesses	45
3.3.2 Digitales Storytelling	49
3.3.3 Chatstories	50
3.4 Social Reading	51
3.5 Auditiv Umsetzung	52
3.5.1 Audioguide	52
3.5.2 Hörspiel	53
3.5.3 Musikalische Umsetzung von Lerninhalten	54
3.5.4 Podcast	54
3.6 Filmische Umsetzung	56
3.7 Audiovisuelle Umsetzung in Vlogs	59

3.8	Plastische Umsetzung in 3D-Druck	60
3.9	Visualisierung von Lerninhalten durch animierte Bilder	61
3.9.1	Masken- und Filterapps	61
3.9.2	Sprechende Bilder	63
3.10	Visualisierung von Lerninhalten durch Emojis	64
3.11	Visualisierung von Lerninhalten in Bildwörterbüchern	65
3.12	Visualisierung von Lerninhalten in Wortwolken	66
3.13	Visualisierung von Lerninhalten in Comics, Fotostories, Graphic Novels	66
3.14	Veranschaulichung durch geometrische Objekte und Graphen	67
3.15	Visualisierung von Informationen durch Diagramme	68
3.16	Herstellen von Ortsbezügen in interaktiven Karten	68
3.17	Visualisieren von Entwicklungen in Zeitleisten	70
3.18	Vertonung von Lerninhalten in Klangbüchern	70
3.19	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Museumsführern	71
3.20	Erlebbar Machen von Lerninhalten in Reiseführern	73
3.21	Hervorhebung von Lerninhalten in digitalen Zeitschriften	75
3.22	Präsentation von Lerninhalten als Breaking News	76
3.23	Lerninhalte als Botschaften in digitalen Plakaten oder Flyern	77
3.24	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Rundgängen	77
3.25	Schaffen neuer Lernorte in virtuellen Welten	78
3.26	Öffnung von Unterricht durch Videochats	79
3.27	Foto- und Video-Sharing	81
3.28	Kreative Informationsaufbereitung in sozialen Netzwerken	83
3.29	Digitale Aktionen	84
3.29.1	Blogparade	84
3.29.2	Booksprint	85
3.29.3	Foto-Walk	86
3.29.4	Hashtag-Aktion	86
3.29.5	Memes	87
3.29.6	Social-Media-Challenges	88
3.30	Aufbereitung von Lerninhalten in Trendformaten	88
3.30.1	Games	88
3.30.2	Streaming-Portale	89
3.30.3	Online-Shops	89
3.30.4	Videoplattformen	90
3.31	Wissensmanagement im Wiki	91
3.32	Kollaborative Informationsaufbereitung in Blogs	92
3.33	Informationssammlung an digitalen Pinnwänden	93
3.34	App-Entwicklung	94
3.35	Projektbasiertes Lernen	95
3.36	Working Out Loud	96
3.37	Peer Correction/Peer Evaluation	97

<b>4. Inklusives Lernen</b>	99
4.1 Didaktische Aspekte	99
4.2 Berücksichtigung der Motivationslage und Tagesform	99
4.3 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Sehfähigkeit	100
4.4 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung der Hörfähigkeit	100
4.5 Möglichkeiten bei motorischen Beeinträchtigungen	101
4.6 Möglichkeiten bei einer Autismus-Spektrum-Störung	101
4.7 Möglichkeiten bei Aufmerksamkeitsbeeinträchtigungen bzw. Hyperaktivität	102
4.8 Möglichkeiten bei noch fehlenden Sprachkenntnissen	102
4.9 Möglichkeiten bei Beeinträchtigung des Textverständens	103
4.10 Möglichkeiten bei Dyslexie	103
4.11 Inklusive Lernangebote	103
<b>5. Gamebasiertes und gamifiziertes Lernen</b>	106
5.1 Didaktische Aspekte	106
5.2 Pädagogisches Zocken	106
5.2.1 Entertainment Games	106
5.2.2 Serious Games	110
5.3 Gamifizierte Inhaltssicherung	111
5.3.1 Chatbots	111
5.3.2 Interaktive Aktivitäten	112
5.3.3 Quests	112
5.3.4 Quiz	112
5.4 Digitaler Breakout	113
5.5 Digitale Schnitzeljagd	114
5.6 QR-Code*-Rallye	115
5.7 Beacons Tour	116
5.8 Forschendes Lernen mit Explorables	116
5.9 Perspektivenwechsel mit Drohnen	117
5.10 Spielerisches Lernen durch Coden	118
5.10.1 Gestalten von Inhalten mithilfe von visuellen Programmiersprachen	118
5.10.2 Textbotschaften mit Mikrocontrollern	119
5.10.3 Symbole mit Mikrocontrollern	119
5.10.4 Handlungs-/Bewegungsabläufe mit Bodenrobotern	120
5.10.5 Robotik mit Bausätzen	121
5.10.6 Making mit Platinen	121
5.10.7 Creative Coding	122
5.11 Making mit Laser Cuttern	122
5.12 Digitale Visualisierung des Lernerfolgs	123

<b>6. Immersives Lernen</b>	124
6.1 Didaktische Aspekte	124
6.2 Augmented Reality	124
6.3 Mixed Reality	126
6.4 Virtual Reality	127
6.4.1 VR180° und VR360°	128
6.4.2 Virtuelle Welten	129
<b>7. Organisatorische Hilfen</b>	131
7.1 Digitaler Workflow	131
7.2 Unterrichtsvorbereitungen	132
7.3 Schaffen von Transparenz	133
7.4 Gruppenbildung	134
7.5 Digitale Ergebnissicherung	134
7.6 Feedback	135
7.7 Administrative Aufgaben	136
7.8 Terminverwaltung	137
7.9 Notenverwaltung	137
7.10 Papierarme Arbeitstasche	138
<b>8. Förderung des Medienkompetenzerwerbs</b>	139
8.1 Didaktische Aspekte	139
8.2 Fächerintegrative Medienbildung	139
8.3 Außerunterrichtliche Medienbildung	140
<b>9. Weiterentwicklung der eigenen Medienkompetenz</b>	145
9.1 Interne Fortbildungsangebote	145
9.2 Regionale externe Fortbildungsmöglichkeiten	145
9.3 Überregionale Fortbildungsangebote	146
9.4 Digitale Fortbildungsangebote	146
9.4.1 Austausch- und Mitmachplattformen	146
9.4.2 Blogs	146
9.4.3 MOOCs	147
9.4.4 Podcasts	147
9.4.5 Videoplattformen	147
9.4.6 Webinare	148
9.5 Digitale Vernetzung	148
<b>10. Hands-on</b>	149
<b>11. Literatur</b>	151
11.1 Printquellen	151
11.2 Internetquellen	151