

Lebensnähe

DIGITALE MEDIEN

TWIND wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.“

Relevanz digitaler Medien

Das Internet und der Umgang mit Online-Informationen spielt im alltäglichen Leben von Jugendlichen spielt eine sehr große Rolle:

- 97 % der Jugendlichen nutzen das Internet und das Smartphone lt. Selbstauskunft mehrmals/täglich pro Woche in ihrer Freizeit (Feierabend et al., 2020).

Im beruflichen Alltag werden Software, digitale Medien und der Umgang mit ihnen immer relevanter (Gensicke et al., 2016)

- 92% der Betriebe nutzen lt. Selbstauskunft Software für Arbeitsorganisation, wie Outlook, Word, Excel.
- 79% der Betriebe nutzen Medien, um nach Informationsangeboten im Internet, z. B. Handbücher/Filme etc. zu suchen.
- Wichtigste Tätigkeit im Umgang mit digitalen Geräten im Betrieb lt. Selbstauskunft der Betriebe: Informationsbeschaffung, externe Kommunikation/Kooperation und Erstellen von Angeboten oder Präsentationen.

Der Kompetenzerwerb im Umgang und der Umgang an sich mit digitalen Medien sollte somit in der beruflichen Ausbildung verankert werden, da 1. die Kompetenz in Betrieben vorausgesetzt wird und 2. sich der Unterricht an die Lebenswelt der Lernenden anpassen muss!

Zielsetzung des Blockes

Nach dem Durchlaufen des Blockes sollten Sie nachfolgende Fragestellung beantworten können:

- Wie können Sie digitale Medien in Ihrem Unterricht zielführend einsetzen, sodass Sie dadurch Lebensnähe für die SuS schaffen?

Selbstlernaufgabe

Öffnen Sie im Ordner das Dokument *3.1_Übungsaufgabe Digitale Medien*

Folgen Sie den Anweisungen in dem Dokument und kehren Sie nach Abschluss der Bearbeitung in diese Präsentation zurück.

Selbstlernaufgabe: Erwartungshorizont

Lösung zu Übungsaufgabe 1: Drei Funktionen der digitalen Technologien

Lerninstrument: besitzen Potenziale für die didaktische Gestaltung der beruflichen Lernprozesse:

- a) können auf der didaktischen Mikroebene bestehende lernmethodische Konzepte ersetzen + anreichern
- b) können auf einer höheren didaktischen Ebene zur Gestaltung neuer lernorganisatorischer Arrangements beitragen, z. B. in dem technologiegestützte Lern- mit Präsenzlernphasen in einer bestimmten Sequenzierung verbunden werden (sog. blended learning)

Arbeitsinstrument: besitzen Potenziale für Gestaltung/Veränderung beruflicher Arbeits- und Geschäftsprozesse und werden in der Berufsbildung entsprechend zu einem Lerninhalt.

Lerninhalte = die digitalen Technologien selbst oder aber technologieunterstützte Arbeits- und Geschäftsprozesse innerhalb eines beruflichen Anwendungsfeldes und bilden Ausgangspunkt für die Bestimmung der Kompetenzen, die zur Bewältigung entsprechender Arbeits- und Geschäftsprozesse erforderlich sind.

Selbstlernaufgabe: Erwartungshorizont

Lösung zu Übungsaufgabe 1: Drei Funktionen der digitalen Technologien

Universalinstrument: digitale Technologien beeinflussen als Universalinstrumente des Alltags die Voraussetzungen, mit denen Lernende in berufliches Lernen eintreten.

Für das berufliche Lernen resultiert daraus:

- a) Informationen + die Kontaktaufnahme sind z. B. mit Gleichaltrigen prinzipiell orts- und zeitunabhängig verfügbar
- b) Konsum digitaler Produkte wird gerade auch für Jugendliche wie Nahrung oder Schlaf zu Grundbedürfnis, mit der möglichen Folge, dass längere Offline-Phasen zu Entzugserscheinungen führen.

Selbstlernaufgabe: Erwartungshorizont

Lösung zu Übungsaufgabe 2: Drei Formen der digitalen Technologien als Lerninstrumente

Präsentationsmedium/E-Instruction	Kommunikationsmedium/E-Communication	Selbstlernmedium/E-Interaction
alle Formen des Einsatzes digitaler Techniken in digitalen Lernumgebungen, die auf eine Unterstützung der Mensch-Mensch-Kommunikation zielen		alle Formen des Einsatzes digitaler Techniken in digitalen Lernumgebungen, die zentral auf einer Mensch-Maschine-Interaktion beruhen
Zentraler Kommunikationsfluss geht von einer Person aus	Zentraler Kommunikationsfluss geht nicht von einer Person, sondern Gruppe aus	
Virtualisierter Frontalunterricht → ermöglicht Überbrückung der Raum- und Zeitunterschiede	Lehrende sollen die virtualisierte Arbeit von Gruppen zu begleiten	Lehrende haben konzeptionell eine vorbereitende und nachbereitende Rolle
Synchron: Videokonferenzsysteme, die z. B. Wortmeldung nachbilden On-demand: aufgezeichnete Videos auf z. B. Lernplattformen	Videokonferenzsysteme, allerdings mit unterschiedlichem didaktischen Ansatz; Beispiel: MOOCs = frei zugänglich	Bsp: Chatbot
In beruflichen Schulen nachgeordnete Rolle, dennoch Raum-Zeit-Überbrückung hilfreich, bei z. B. Aktualisierung von Produktwissen bei regional verteilten Service-Techniker	bei Hochschulen/Betrieben häufig z. B. Webinare eingesetzt, MOOCs spielen in beruflicher Bildung kaum eine Rolle	In betrieblicher Bildungspraxis spielen webbasierte Trainings (WBTs) eine Rolle

Selbstlernaufgabe: Erwartungshorizont

Lösung zu Übungsaufgabe 3: Vor- und Nachteile des Einsatzes digitaler Technologien

Vorteile	Nachteile
Methodenvielfalt: Abwechslungsreiche Gestaltung des Unterrichts	Technische Ausstattung veraltet
Lebenswelt: Digitale Medien gehören zum Lebensalltag	Internetzugang eingeschränkt
Arbeitswelt: Digitalisierung verändert Arbeitswelt und Anforderung an zukünftige Mitarbeiter	Wartung der IT-Ausstattung gering
Reflexion: Lernende sind Vorbilder und müssen Umgang mit digitalen Technologien vorleben	SuS kopieren unreflektierte Inhalte aus dem Internet
Lernerfolg: Lernen wird durch Einsatz individueller, woraus Motivation der Lernenden gefördert wird, da es zu höherem Lernerfolg führt	Ablenkung der SuS vom Lernen
Effizienz: Aktualität und Qualität der Lernmaterialien kann sich verbessern und effizienter werden, was eigentliche Lernzeit durch Überbrückung der organisatorischen, zeitliche Hindernisse erhöhen und Lernen verbessern kann	Teilnahme an Lehrerfortbildung notwendig
	Weitere: Cyberbullying, Medienabhängigkeit, Internetsucht u.v.m

Handlungsauftrag

Schauen Sie sich das Video *3.3_Digitale Medien_Videosequenz* und überlegen Sie in Anknüpfung an Ihr soeben erlerntes Wissen (Datei zur Bearbeitung: *3.2_Videosequenz_Aufgabenstellung*)

1. Gründe, warum der Schüler das gewählte Medium ablehnt
2. Wie Sie den Arbeitsauftrag unter Einbindung digitaler Medien lebensnäher gestalten können

Handlungsauftrag: eine Lösung

Vergleichen Sie Ihre Überlegungen mit der möglichen Lösungen:

- Der Schüler versteht nicht, wieso die Referendarin die Aufgabe in Papierformat bereitstellte.
- Möglicherweise ist der Schüler bereits affin im Umgang mit digitalen Medien, was seine Aussage über die Nutzungsgewohnheiten von Word untermauert.
- Er stellt durch seine Aussage weiterhin einen Vorteil gegenüber Papier dar, was zeigt, dass selbst er einen Effizienzvorteil in der Nutzung von Word sieht → Effizienz als weiteres Kriterium guten Unterrichts (Kramis, 1990).
- SuS sind motivierter zu lernen, wenn sie das Gefühl haben, das Ziel auch erreichen zu können (Wilbers, 2020) und vice versa ist Unterricht mit motivierten SuS reibungsloser, konfliktfreier und effizienter (Helmke, Weinert 2003).

Handlungsauftrag: eine Lösung

Vergleichen Sie Ihre Überlegungen mit der möglichen Lösungen:

Lebensnähere Gestaltung des Arbeitsauftrages unter Einbezug digitaler Medien durch:

- Word-Dokument statt Briefvorlage
- Achtung! Umsetzungsmöglichkeit prüfen → Tablet verfügbar in Klasse? sonst Computerraum nutzen
- Alternativ: Stichpunkte auf Briefvorlage schreiben lassen, Ergebnisse an Whiteboard zusammentragen

Vertiefungsaufgabe

Öffnen Sie im Ordner das Dokument *3.5_Vertiefungsaufgabe Digitale Medien* und fahren Sie darin mit der Bearbeitung fort.

Vertiefungsaufgabe: Erwartungshorizont

2.1 Gründe, warum Celine aus der Rolle fiel und frustrierte:

- Die Lehrkraft hat die betriebliche Realität der Schülerinnen und Schüler nicht hinreichend in der Aufgabe abgebildet. Sie hat bereits digital bewährte Unterrichtsmaterialien (z. B. Power-Point) in analoger Form verwenden lassen, obwohl die SuS in ihren Betrieben im Umgang mit digitalen Medien versiert sind.
- Celine ist schnelles Schreiben auf Papier nicht mehr gewöhnt und war überfordert damit, dass ihr Simulationspartner Julian sehr schnell war; zudem machte sich ein weiteres Schüler darüber lustig, was ihre Konzentration und Frustration beeinflusste.
- Auch als sie den Flyer präsentieren sollte, war sie mit der analogen Darstellung überfordert, denn als Kundenberaterin präsentiert sie die Informationen ihren Kunden als Power-Point-Präsentation und hat dadurch mehr Möglichkeiten zu überzeugen.
- Zusätzlich zeigte sich der Unterricht stark lehrerzentriert, da beispielsweise keine gemeinsame (und somit schülerzentrierte) Erarbeitung des Flyers stattgefunden hat. Die mangelnde Einbindung der SuS führte ebenso zu einer unzureichenden Lebensnähe.

Vertiefungsaufgabe: Erwartungshorizont

2.2 Möglichkeiten lebensnäherer Gestaltung mittels digitaler Medien

- Die Vertragsdaten als PDF-Dokument mit Formatfeldern auf ein Tablet laden, sodass dies effizient und schnell ausfüllbar wird.
- Falls möglich, ein Kundendatenverwaltungsprogramm (Demo-Version) verwenden, sodass hier die Daten realistisch eingetragen werden können (unter Beachtung der Datensicherheit).
- Den Flyer als Power-Point-Präsentation oder Prezi darstellen lassen/verwenden.

Reflexion

Versetzen Sie sich in eine Unterrichtssituation aus Ihrem Praktikum: Haben Sie in einer Ihrer Unterrichtssituationen digitale Medien bewusst eingesetzt?

- Wenn ja, in welcher Situation genau und in welchem Ausmaß? Führte der Einsatz digitaler Medien Ihrer Meinung nach zu einem lebensnah gestalteten Unterricht? Warum oder warum nicht?
- Wenn nein, wie hätten Sie eine vergangene Unterrichtssituation mit Unterstützung digitaler Medien digitaler gestalten können. Nennen Sie zwei Verbesserungen.

Take-Home-Messages

- Authentische und realistische Probleme durch den Einsatz digitaler Medien
- Es gibt nicht immer DAS perfekte Medium (abhängig von Lerngruppe bzw. Medien im Ausbildungsbetrieb)
- Umfangreiche Auswahlmöglichkeiten (Lernapps, LMS, Handy, ...)
- Aber: Schule muss über nötige digitale Infrastruktur verfügen!

Ziele des Medienpaketes

Mit diesem Medienpaket sind Sie nun in der Lage

1. Die Relevanz der Lebensnähe für Lehrkräfte zu verstehen
2. Verschiedene Facetten der Lebensnähe zu kennen
3. Informationsbeschaffungen über die Lerngruppen zu kennen und zu praktizieren
4. Eigenständig Lebensnähe im Unterricht umzusetzen
5. Digitale Medien als Unterstützungsmöglichkeit zu lebensnahen Unterricht zu kennen
6. über den Einsatz der Lebensnähe zu reflektieren

Ende des Medienpaketes

Für die zusätzliche Vertiefung und Wiederholung des erlernten Stoffes kannst du freiwillig an nachstehenden Quiz teilnehmen. Gehe hierzu im LMS auf das Medienpaket *Lebensnähe*

Quiz 1: Fachdidaktische Prinzipien der Lebensnähe

Quiz 2: Lerngruppenanalyse

Quiz 3: Digitale Medien

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Literatur

Kerres, M. (2018): Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote. Oldenbourg Verlag.

Haehn, K. & Ratermann-Busse, M. (2020). Digitale Medien in der Berufsbildung- eine Herausforderung für Lehrkräfte und Ausbildungspersonal?. In: A. Wilmer; (Hrsg.) C. Anda (Hrsg.); C. Keller (Hrsg.); M. Rittberger (Hrsg.), *Bildung im digitalen Wandel. Die Bedeutung für das pädagogische Personal und für die Aus- und Fortbildung*, S. 129 - 158. Waxmann.

Bundesinstitut für Berufsbildung. Abgerufen von <https://www.bibb.de/de/47.php>

Arnold, P., Kilian, L., Thillosen, A., & Zimmer, G. (2011): *Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien* (2. erw., akt. und vollst. überarb. Aufl.). Bertelsmann.

Sembill, D. & Frötschl, C. (2018). Spannungsfelder digitalisierter Bildungswelten. In: J. Schlicht (Hrsg.) & U. Moschner (Hrsg.), *Berufliche Bildung an der Grenze zwischen Wirtschaft und Pädagogik. Reflexionen aus Theorie und Praxis*. S. 159 – 178, Springer Verlag.

Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2020). JIM-Studie-2020 (S. 80). Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf

Gensicke, M., Bechmann, S., Härtel, M., Schubert, T., Garcia-Wülfing, I. & Güntürk-Kuhl, B. (2016). Digitale Medien in Betrieben- heute und morgen, (177). 1-105.

Kramis, Jo: Bedeutsamkeit, Effizienz, Lernklima. Grundlegende Gütekriterien für Unterricht und didaktische Prinzipien - In: Beiträge zur Lehrerbildung 8 (1990) 3, S. 279-296 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-131977 - DOI: 10.25656/01:13197

Helmke, A., & Weinert, F. E. (2003). Unterrichtsqualität erfassen, bewerten, verbessern. Kallmeyer.