

Digitale Bildung³
Wissen. Anwenden. Austauschen.

Nachgelesen

Der Reader für Lehrkräfte zu digitaler Bildung



Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

das deutsche Bildungssystem ist immer noch stark auf die sogenannte „deutsche Mittelschicht“ ausgerichtet. Die Annahme, dass Schülerinnen und Schüler in einer Klasse einen ähnlichen sozialen Hintergrund und eine vergleichbare Vorbildung haben, hat mit der Realität insbesondere im Ruhrgebiet nicht viel zu tun. Nicht erst seit der Coronapandemie ist zudem bekannt, dass der kompetente Umgang mit digitalen Medien auf Seiten der Lehrenden wie der Lernenden ein Schlüssel zum Bildungserfolg ist. Gerade die von uns fokussierte Zielgruppe chancenbenachteiligter Kinder und Jugendlicher benötigt hier oftmals ganz besondere Unterstützung.

Damit die soziale Herkunft künftig weniger stark über den Bildungserfolg entscheidet, fördert die RAG-Stiftung mit großer Überzeugung Projekte für chancenbenachteiligte Kinder und Jugendliche entlang der gesamten Bildungskette an ehemaligen Orten des Steinkohlenbergbaus im Ruhrgebiet, Saarland und in Ibbenbüren. Dabei legen wir einen besonderen Fokus auf stabile Bildungsübergänge und die Vermittlung von Medienkompetenzen.

Bereits seit 2009 fördert die RAG-Stiftung deshalb Teach First Deutschland. Im Jahr 2018 – lange vor der Coronapandemie – haben wir gemeinsam das Projekt „Bildungsgerechtigkeit im digitalen Zeitalter“ initiiert, das mit Hilfe von Digifellows digitale Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im Ruhrgebiet stärkt und dessen Inhalte mittlerweile fester Bestandteil in der bundesweiten Fellow-Ausbildung sind. Mit dem ebenfalls gemeinsam initiierten Projekt „Digitale Bildung³“ haben wir unser Engagement vertieft und um die Erstellung von Lehr- und Lernmaterialien zum Thema digitale Bildung erweitert. Die Ergebnisse sind hier gebündelt. Wir sind stolz, dass die Resultate des im Ruhrgebiet gestarteten Projekts nun für die gesamte Bundesrepublik nutzbar sind.

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, der vorliegende Reader ermöglicht Ihnen einen auf unterschiedliche Vorkenntnisse abgestimmten Zugang für Ihre digitale Unterrichtsgestaltung. Er enthält wertvolle Inspirationen, von Digifellows erprobte Methoden und anschauliche Praxisbeispiele, von deren Wirkung ich persönlich überzeugt bin. Das Angebot soll Ihnen dabei Unterstützung bieten, digitale Bildung in Ihrem Unterricht zu implementieren und nachhaltig an Ihrer Schule zu verankern. Damit tragen Sie dazu bei, die Weichen für eine erfolgreiche und selbstbestimmte Zukunft unserer Kinder und Jugendlichen zu stellen. Setzen wir uns also gemeinsam für mehr Bildungsgerechtigkeit ein – im Ruhrgebiet und an allen Orten, wo es chancenbenachteiligte junge Talente gibt – und die gibt es überall.

Mit einem herzlichen Glückauf

Bärbel Bergerhoff-Wodopia
Mitglied im Vorstand der RAG-Stiftung



© Lina Nikelowski

**Bärbel
Bergerhoff-Wodopia**
Mitglied im Vorstand der
RAG-Stiftung

Warum und seit wann legt Teach First Deutschland einen programmatischen Schwerpunkt auf das Thema „Digitale Bildung“?

Liebe Lehrkräfte, liebe Leserinnen und Leser,

für Schülerinnen und Schüler, die aufgrund ihrer sozialen Herkunft Benachteiligungen in ihrer Bildungslaufbahn erleben, bietet der digitale Wandel an Schulen gleichermaßen Chancen und Risiken. So hat spätestens die Coronapandemie uns allen gezeigt, dass von einem Laptop aus nur lernen kann, wer über einen Laptop, einen Internetzugang und im besten Falle auch einen ruhigen Arbeitsplatz verfügt. Gleichzeitig lassen sich zentrale Ansätze moderner Pädagogik – etwa der Binnendifferenzierung und stärkeorientierter Individualdiagnostik – mit digitalen Hilfsmitteln auch bei einer dünnen Personaldecke leichter umsetzen.

Nicht nur die Anschlussfähigkeit im Ausbildungs- und Berufswesen, auch echte gesellschaftliche Teilhabe sind im 21. Jahrhundert ohne Informations- und Medienkompetenzen schwer vorstellbar. Die Lobby für Schülerinnen und Schüler aus ärmeren Haushalten und gleichzeitig oft mangelhaft ausgestatteten Schulen ist im Bereich digitale Bildung überschaubar. Deshalb macht es sich Teach First Deutschland seit ca. fünf Jahren zur Aufgabe, auch in diesem Themenfeld zu wirken. Seit 2018 setzen wir gemeinsam mit der RAG-Stiftung sogenannte „Digifellows“ ein – pädagogisch begabte und tatkräftige Hochschulabsolventinnen und -absolventen, die in ihrem Schuleinsatz einen besonderen Fokus auf die Stärkung der Medienkompetenzen ihrer Schülerinnen und Schüler und/oder den Ausbau der digitalen Infrastruktur an ihrer Schule legen. Viele innovative und spannende Konzepte für Digitalität an Schulen gibt es bereits – Teil unserer Arbeit ist es daher auch, Netzwerke mit anderen Akteurinnen und Akteuren zu spannen, die für unsere Schulen und unsere Schülerinnen und Schüler einen direkten Mehrwert bringen.

Der Ihnen nun vorliegende Reader hat ganz in diesem Sinne das Ziel, das (Anwendungs-)Wissen, das wir über unsere Fellows, unsere Partnerschulen und Partnerorganisationen bisher generieren konnten, Ihnen allen zugänglich zu machen. Ich würde mich freuen, wenn Sie auf den nachfolgenden Seiten die eine oder andere Inspiration für Ihre Arbeit finden und diese in Ihrem eigenen Umfeld weitertragen.

Viel Freude bei der Lektüre!

Herzlich, Ihr

Ulf Matysiak
Geschäftsführer Teach First Deutschland



Ulf Matysiak
Geschäftsführer
Teach First Deutschland

Liebe Lehrkräfte,

stellen Sie sich Folgendes vor: Medienkompetenz im Lehrplan nimmt Ihnen Arbeit ab, statt sich wie ein weiteres To-do anzufühlen. Ist das überhaupt möglich?

Durch unsere Arbeit mit Schulen in herausfordernden Umfeldern wissen wir: Sie als Lehrkräfte meistern zahlreiche Herausforderungen. Zusätzlich ist die digitale Transformation auf Ihren Schreibtischen gelandet und wurde durch die Coronapandemie noch dringlicher denn je. Mit Aussagen wie „Deutschland hängt in der Digitalisierung zurück“ werden wir im Bildungssektor nahezu täglich konfrontiert. Dabei tauchen in vielen Köpfen von Lehrkräften die berechtigten Fragen auf: Wie kann ich digitale Medien in meinen Unterricht integrieren? Wie soll ich die Medienkompetenzen meiner Schülerinnen und Schüler fördern, die doch längst täglich in der digitalen Welt unterwegs sind? Wo sind die didaktischen Konzepte dahinter oder geht es hier nur um Technikeinsatz?

Antworten auf diese essenziellen Fragen zu liefern und Lehrkräften praxisnahe Tipps und Umsetzungsvorschläge an die Hand zu geben, ist das Ziel des Projekts **Digitale Bildung³** von Teach First Deutschland und der RAG-Stiftung. Bei Teach First Deutschland verfolgen wir den Schwerpunkt „Digitale Bildung“ in Nordrhein-Westfalen bereits seit 2018 und wollen so der bestehenden Bildungsungerechtigkeit entgegenwirken. Um die digitale Bildung voranzutreiben und Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Unterrichtsmedien zu unterstützen, werden sogenannte Digifellows für zwei Jahre an Schulen in sozialen Brennpunkten eingesetzt. Mit der RAG-Stiftung haben wir einen Partner gefunden, der uns dabei unterstützt, Konzepte für den Schulalltag auf Basis unseres Dreiklangs für digitale Bildung aufzusetzen: „Wissen, Anwenden und Austauschen“.

Das Projekt **Digitale Bildung³** umfasst vier Medienformate rund um die Digitalisierung des Unterrichts, die Förderung von Medienkompetenz und pädagogisch wertvollen Fernunterricht:

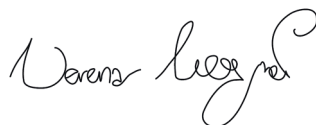
- Im Podcast „Reingehört“ berichten unsere Digifellows von ihren Erfahrungen an ihrer Einsatzschule.
- In den Erklärvideos „Zugeschaut“ gibt Mirko Drotschmann alias MrWissen2go konkrete Anregungen zur digitalen Unterrichtsgestaltung.
- Die Online-Seminare „Mitgelernt“ bieten Interessierten aus dem Bildungssektor Raum für aktiven Austausch sowie Praxiswissen von Expertinnen und Experten.
- Der Reader „Nachgelesen“ hält die behandelten Themen und Ergebnisse gebündelt fest.

Mit diesem Reader laden wir Sie ein, sich dem Thema digitale Bildung ohne Vorbehalt, mit Neugierde und in Ihrem eigenen Tempo anzunähern. Der Reader verbindet alle Formate des Projekts crossmedial. Sie erhalten Hintergrundwissen, ganz konkrete Praxisimpulse für den Einsatz digitaler Medien im Bildungskontext und Anregungen zum aktiven Austausch sowie zur Selbstreflexion. Das Thema digitale Bildung jetzt anzugehen, bedeutet für uns eine Chance für das Bildungssystem und ein Momentum für Veränderung.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen, Ansehen und Anhören und viel Erfolg beim Umsetzen digitaler Bildung in Ihrem Unterricht!



Laura Bender
Managerin | Digitale Bildung an der Schule |
Teach First Deutschland



Verena Wagner
Senior Expert Digitale Bildung | Region West
Teach First Deutschland



Laura Bender
Managerin | Digitale
Bildung an der Schule |
Teach First Deutschland



Verena Wagner
Senior Expert Digitale
Bildung | Region West
Teach First Deutschland

Das erwartet Sie auf den folgenden Seiten:

-
- 1. Warum ist digitaler Medieneinsatz im Bildungskontext wichtig?** 08

 - 2. Medienkompetenz – was ist das genau?** 11

 - 3. Wie kann ich digitale Bildung umsetzen?** 14

 - 4. Wie kann ich den Unterricht aus der Ferne unterstützen und sinnvoll gestalten?** 17

 - 5. Nützliche Tools auf einen Blick** 21

 - 6. Weitere Tipps und Tricks** 27
-

Leitfaden für den Reader:

In den Artikeln des Readers finden Sie die Elemente unseres Dreiklangs wieder:

- > **Wissen** 
- > **Anwenden** 
- > **Austauschen** 

Wie Sie die Elemente des Readers für sich sinnvoll nutzen können, möchten wir Ihnen zum Start kurz erläutern:

- Im Bereich „Wissen“ erfahren Sie alle wichtigen Informationen rund um die behandelte Thematik. Die theoretische Grundlage steht dabei im Vordergrund.
- Der Abschnitt „Anwenden“ bringt Ihnen das erworbene Wissen näher. Der Fokus liegt hier darauf, die Theorie in die Praxis zu überführen und die Informationen zugänglicher zu machen.
- An dieser Stelle veranschaulichen wir durch „So macht’s Teach First Deutschland“ anhand von Beispielen, wie wir in unserer Arbeit digitale Bildung umsetzen, und möchten damit Ihre Inspiration ins Rollen bringen.
- Unter „Austauschen“ finden Sie Anregungen für den Austausch im Kollegium. Trauen Sie sich, Fragen zu stellen und sich gemeinsam der Herausforderung digitaler Bildung zu stellen.
- Nutzen Sie in diesem Zuge die „Impulsfragen“ für den Austausch mit sich selbst. Gehen Sie einmal in sich, um Ihre eigene Situation zu reflektieren und zu überlegen, wie Sie das Gelesene ganz individuell auf Ihren Unterricht anwenden können.
- Schließlich bleibt in jedem Kapitel Platz, um Ihre eigenen Gedanken aufzuschreiben, Ideen festzuhalten oder Fragen zu stellen, die sich beim Lesen ergeben haben.
- Für weitere Informationen finden Sie in jedem Kapitel die QR-Codes zu unseren passenden Medienformaten. Dort erfahren Sie noch mehr zu den behandelten Themen. Die QR-Codes können Sie ganz einfach mit Ihrem Smartphone einscannen.

Der erste Schritt in Richtung digitale Bildung ist geschafft. Wir begleiten Sie durch den Dschungel an Begrifflichkeiten, Konzepten und Tools und helfen Ihnen dabei, Ihren Unterricht souverän digital zu gestalten.

1. Warum ist digitaler Medieneinsatz im Bildungskontext wichtig?

Smartphones, Datenschutz, Distanzunterricht – die Digitalisierung hat Einzug in alle Lebensbereiche gehalten. Damit junge Menschen nicht nur mit digitalen Endgeräten konfrontiert werden, sondern sich selbstbestimmt in ihrer digitalen Umwelt zurechtfinden, muss Digitalisierung auch im Schulalltag ihren Platz finden. Doch bevor wir uns der Umsetzung digitaler Bildung nähern, sollten wir zunächst hinterfragen: Warum genau ist digitale Bildung unverzichtbar? Und warum können sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte davon profitieren? Diese Hintergründe werden wir in diesem Kapitel beleuchten, um ein grundlegendes Verständnis für die Notwendigkeit digitaler Bildung zu schaffen.

> Wissen

Kinder werden in eine Welt geboren, die in allen Bereichen digital geprägt ist. Egal, ob Unterhaltung, Informationssuche, Kommunikation oder Berufsorientierung – überall kommen digitale Geräte, Inhalte und Software zum Einsatz. Ihre digitalen und analogen Lebenswelten verwachsen immer mehr miteinander. Doch macht sie das nicht zu Medienexpertinnen und -experten. Das Gegenteil ist der Fall: Sie werden von Beginn an einer komplexen digitalen Umwelt ausgesetzt, in der eine informationelle Selbstbestimmung fast unmöglich ist. Ökonomische Interessen treiben manipulative Methoden an, um die Aufmerksamkeit der jungen Zielgruppe zu erlangen. Effektive Strategien, um Jugendliche zu erreichen, können durch deren eigene digitalen Geräte und die Verbindung zum Internet noch einfacher angewendet werden. Um all die einströmenden Informationen richtig einzuschätzen und kritisch zu hinterfragen, müssen Schülerinnen und Schüler entsprechend gewappnet werden.

Werden digitale Kompetenzen wie Recherchefähigkeit oder Algorithmusverständnis nicht gefördert, können zudem bestehende Probleme wie Chancengerechtigkeit unter den Jugendlichen und die gesellschaftliche Spaltung weiter zunehmen. Doch trotz ihres großen Einflusses auf alle Lebensbereiche wird die digitale Realität im klassischen Schulalltag nicht abgebildet. Dabei zeigt sich, dass die Umsetzung digitaler Bildung stark von Lehrkräften, Schulen oder Ländern abhängig ist. So verdeutlicht eine Sonderauswertung der PISA-Studie 2018 den internationalen Unterschied bezüglich der digitalen Ausstattung von Schulen. Deutschland kommt demnach im Schnitt auf 0,6 Computer pro Schulkind, in Großbritannien liegt der Schnitt bei 1,5.



Lehrkräften in Deutschland wird also die Verantwortung auferlegt, ihre Schülerinnen und Schüler umfassend auf die Anforderungen ihrer digitalen Umwelt vorzubereiten. Doch werden viele Lehrkräfte in ihrer Ausbildung oft nicht ausreichend für diese Aufgabe geschult.

Die mangelnde technische Ausstattung an einigen Schulen stellt dabei ein weiteres Hindernis dar. Doch digitale Bildung kann auch offline stattfinden – indem die Themen im Unterricht inhaltlich erarbeitet werden. Dabei möchten wir Sie bei Teach First Deutschland unterstützen. Denn wenn sie sinnvoll und ganzheitlich umgesetzt wird, ist digitale Bildung eine Chance, die Bildungsungerechtigkeit mit neuen Lernformen zu überwinden. Digitale Medien können inklusiv, personalisiert und differenziert für die Lernenden eingesetzt werden und Bildungslücken zwischen den Jugendlichen mit unterschiedlichen Voraussetzungen schließen. Um den Mehrwert digitalen Medieneinsatzes voll auszuschöpfen und digitale Bildung nachhaltig zu denken, haben wir bei unserer Arbeit stets die drei Dimensionen „Schulischer Ab- und Anschluss“, „Persönlichkeitsbildung“ und „Gesellschaftliche Teilhabe“ im Blick.

Chancengerechtigkeit beschreibt die Tatsache, dass der Zugang zu guter Bildung für Jugendliche aus sozial schwächeren Verhältnissen erschwert wird, wodurch eine Bildungskluft entsteht. Diese Kluft wird noch tiefer, wenn diese Schülerinnen und Schüler nicht beim Auf- und Ausbau digitaler Kompetenzen unterstützt werden. Man spricht hierbei allgemein auch von „Digitaler Spaltung“ oder „Digital Divide“ (vgl. Van Dijk, 2012).

Quelle: Van Dijk, J. A. G. M. (2012). Digitale Spaltung und digitale Kompetenzen. In *Informationsgerechtigkeit* (S. 108-133).

> Anwenden

Der Einsatz digitaler Medien ist ein wesentlicher Grundbaustein digitaler Bildung. Die Nutzung von Tablets, Apps und interaktiven Whiteboards bringt die Digitalisierung des Schulwesens voran. Außerdem kann die Technik Ihnen als Lehrkräften zugutekommen, sodass Sie Arbeitsaufwand und auch Zeit sparen können. Konkrete Tipps für den Einsatz digitaler Medien erhalten Sie in Kapitel 5.

Mit dem Einsatz digitaler Medien geht meistens die Nutzung des Internets einher. Digitale Bildung umfasst daher nicht nur die Verwendung der Endgeräte. Zentrale Aspekte digitaler Bildung sind der Umgang mit digitalen Inhalten sowie das eigene Verhalten im digitalen Raum. Wer Bildung digital erfährt, entwickelt die Fähigkeit, digitale Inhalte angemessen zu nutzen und sich sicher im digitalen Raum zu bewegen.

Dabei gibt es mehrere Faktoren, die Schülerinnen und Schülern wie auch Lehrkräften über den Schulalltag hinaus dabei helfen, in der digitalisierten Welt zu agieren und sich darin zurechtzufinden. Diese Faktoren werden durch sinnvolle digitale Bildung gefördert:

- **Quellenkritik:** Das Angebot an Informationen im Internet ist geradezu unendlich groß. Wir alle besitzen die Möglichkeit, Informationen zu veröffentlichen und weltweit zu verbreiten. Seriöse von unseriösen Beiträgen bei der Suche nach Informationen zu unterscheiden, wird zunehmend schwieriger – für Schülerinnen und Schüler ebenso wie für Lehrkräfte.
- **Datenschutz:** Kinder, Jugendliche und Erwachsene gehen oft sehr unbedacht mit den Daten um, die sie online über sich veröffentlichen. Grund dafür ist ein fehlendes Bewusstsein für die Weiterverarbeitung dieser Daten. Außerdem müssen Lehrkräfte beim Einsatz von Apps oder Programmen die Datenschutzrichtlinien beachten.
- **Digitales Miteinander:** Das Internet bietet oft Anonymität und sorgt für eine sinkende Hemmschwelle, wenn es um öffentliche Äußerungen und verbale Angriffe geht. Digitale Bildung bedeutet daher auch, Kommunikations- und Verhaltensregeln im Internet zu schulen, um Cybermobbing-Attacken zu vermeiden.

Linktipps

Erklärvideo „Digitale Medienkompetenz – Was ist das wirklich?“



Erklärvideo „Wie du Datenschutz auch ohne Jura-Studium in deinem Unterricht vermitteln kannst“



*Erklärvideo „Wie du Quellenkritik und Recherchefähigkeit deiner Schüler*innen förderst“*



Online-Seminar „Mitgelernt | Respektvoller Umgang miteinander: Ein Praxisaustausch zu Cybermobbing“



So macht's Teach First Deutschland



Teach First Deutschland steht für Bildungsgerechtigkeit. Deswegen ist digitale Bildung schon seit einigen Jahren in der Ausbildung unserer Fellows verankert. Seit 2018 werden Fellows mit digitalem Fokus ausgebildet. Außerdem führen wir Teile unserer Fortbildungen seit 2020 digital per Videokonferenz

durch und entwickeln unsere Angebote hin zu Blended Learning-Formaten. Unter Blended Learning versteht man die Kombination von Präsenz- und Online-Elementen. Die Fellows nehmen an Präsenzveranstaltungen teil und nutzen unser Online-Lernmanagementsystem für ein digitales Selbststudium.

> Austauschen

- Tauschen Sie sich im Kollegium darüber aus, wie Sie Bildung bereits digital umsetzen.
- Hören Sie sich im Lehrerzimmer um: Auf welchen Plattformen informieren sich Ihre Kolleginnen und Kollegen?

> **Impulsfragen** 

Welche Themenbereiche sind für Ihre Schülerinnen und Schüler besonders relevant und welche Medien nutzen sie, um sich zu informieren?

.....
.....
.....
.....

Über welche Medien unterhalten sich Ihre Schülerinnen und Schüler?

.....
.....
.....
.....

> **Notizen** 

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Medienkompetenz – was ist das genau?

Sich in unserer digitalisierten Welt zurechtzufinden, ist eine große Herausforderung – für Lehrkräfte ebenso wie für ihre Schülerinnen und Schüler. Um diese Problematik erfolgreich zu meistern, wird der Ruf nach Medienkompetenz immer lauter – auch in den Schulen. Das vermeintliche Mysterium der Medienkompetenz hat sich im Lehrplan breitgemacht und fordert die Aufmerksamkeit der Lehrkräfte ein. Doch was genau ist damit gemeint, wenn die Medien- oder digitale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler gefördert werden soll? In diesem Kapitel geben wir Ihnen eine Definition von Medienkompetenz an die Hand und zeigen auf, wie Sie sie im Schulalltag vermitteln können.

> Wissen

Wenn sich junge Menschen in der digitalisierten Welt – ob beruflich oder privat – behaupten wollen, ist dabei eine Sache unverzichtbar: Medienkompetenz, und besonders digitale Medienkompetenz. Denn Medienkompetenz nimmt Einfluss auf den Zugang zu guter Bildung und ist eine Grundvoraussetzung für eine ausgewogene Meinungsbildung und gesellschaftliche sowie digitale Teilhabe. Diese Kompetenz umfassend und nachhaltig zu vermitteln, führt schul- und fächerübergreifend zu neuen Anforderungen an das schulische Lehren. Die Verankerung von Medienkompetenz in den Lehrplänen ist sinnvoll und unerlässlich. Doch der Begriff allein lässt viel Raum für Interpretation. Bedeutet Medienkompetenz, einen Computer anschalten oder eine Website programmieren zu können? Macht die Nutzung von Social Media meine Schülerinnen und Schüler automatisch medienkompetent? Und spielt Datenschutz dabei eine Rolle? Die Bedeutung von Medienkompetenz lässt in Anlehnung an den deutschen Medienpädagogen Dieter Baacke mit folgender Begriffsdefinition beschreiben:

Medienkompetenz ist die Fähigkeit, Medien und Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend sachkundig zu nutzen (vgl. Baacke, 2007).

Quelle: Baacke, D. (2007). Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation, Band 1.

Die große Frage hinter einer kompetenten Mediennutzung lautet demnach: Was möchte ich durch die Nutzung erreichen? Diese Fähigkeit lässt sich in mehrere Komponenten untergliedern. Verschiedene Modelle und Konzepte dienen der Veranschaulichung dieser Komponenten, wie etwa der Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen. Angelehnt an diesen und basierend auf unseren Leitdimensionen „Schulischer Ab- und Anschluss“, „Persönlichkeitsbildung“ und „Gesellschaftliche Teilhabe“ unterteilen wir Medienkompetenz in die drei Dimensionen:



> Anwenden

Zu wissen, welche Komponenten unter Medienkompetenz zusammengefasst werden, ist eine Grundvoraussetzung dafür, Medienkompetenz umfassend und zielführend zu vermitteln. Weiterhin gilt es, auf einer konkreten Ebene zu verstehen, welche Aktivitäten oder Fertigkeiten den verschiedenen Dimensionen zugeordnet werden können.

- **Bedienen und gestalten:** Erstellen von E-Mails, Präsentationen oder Bewerbungen, Wissen über verschiedene Apps und Internetseiten zur Unterstützung beim Lernen, bei der Jobsuche oder der Alltagsorganisation
- **Verstehen und reflektieren:** Nutzung sicherer Passwörter, Hinterfragen reißerischer Meldungen im Internet und kritische Wahrnehmung möglicher Falschnachrichten, Wissen über das Grundprinzip der Funktionsweise von Suchmaschinen und Algorithmen
- **Kommunizieren und kooperieren:** Fähigkeiten des aktiven Austauschs wie zum Beispiel Sensibilisierung für Möglichkeiten und Risiken sozialer Medien, Umgang mit Cybermobbing, kollaborative Erstellung von digitalen Medienprodukten

Durch die Integration der Dimensionen in den Unterricht und kontinuierliches Üben können sich Schülerinnen und Schüler maßgebliche Kompetenzen aneignen, um persönliche sowie berufliche Ziele zu erreichen. Sie lernen zudem, mit einem geschärften Bewusstsein für die Verarbeitung ihrer Daten sicher mit digitalen Medien und dem Internet umzugehen. Genau wie im Klassenzimmer wird die gemeinsame Kooperation auch im digitalen Raum gefördert.

Linktipps

Erklärvideo „Digitale Medienkompetenz – Was ist das wirklich?“



Medienkompetenzrahmen NRW



Der Medienkompetenzrahmen des Bundeslandes Nordrhein-Westfalen verfolgt das Ziel, Heranwachsende dabei zu unterstützen, sicher, kreativ und verantwortungsvoll mit Medien umzugehen und ihnen gleichzeitig eine Grundausbildung im Bereich der Informatik an die Hand zu geben. Mithilfe des Medienkompetenzrahmens werden die Anforderungen der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 2016 erfüllt, um Kinder und Jugendliche angemessen auf eine digitalisierte Welt vorzubereiten.

So macht's Teach First Deutschland



Auf den Medienkompetenzrahmen bauen wir bei Teach First Deutschland auch unsere Lernstandsdiagnose auf, hierzu haben wir eine Medienkompetenzmatrix entwickelt. In ihr finden sich die drei Leitdimensionen wieder, in denen die Schülerinnen und

Schüler jeweils fünf Kompetenzstufen erreichen können. Fellows halten alle sechs Monate den Entwicklungsstand der Medienkompetenz fest und überlegen dann, wo sie ihren Schülerinnen und Schülern gezielt helfen können.

> Austauschen

- Befragen Sie Kolleginnen und Kollegen, die sich bereits mit dem Thema Medienkompetenz befasst haben. Was sagt der Lehrplan konkret und welche Orientierungshilfe bieten der Medienkompetenzrahmen NRW sowie weitere Konzepte aus anderen Bundesländern zur Vermittlung digitaler Kompetenzen?
- Erstellen Sie mit Ihren Kolleginnen und Kollegen eine Linkliste mit hilfreichen Materialien und verschicken Sie sie zunächst als E-Mail oder teilen Sie diesen Reader im Kollegium. Alternativ können Sie Ihr erstes Projekt mit dem digitalen Board „Padlet“ starten. Weitere Informationen zu Padlet finden Sie auf Seite 21 und auf www.padlet.com.

> Impulsfragen

Wofür benötigen meine Schülerinnen und Schüler digitale Medien?

.....

.....

.....

.....

Welche Teilkompetenzen wurden in meinem Unterricht bereits gefördert?

.....

.....

.....

.....

Welche Teilkompetenzen müssen bei meinen Schülerinnen und Schüler gefördert werden?

.....
.....
.....
.....

Über welche Teilkompetenzen verfüge ich selbst bzw. ich selbst noch nicht?

.....
.....
.....
.....

> Notizen 

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Wie kann ich digitale Bildung umsetzen?

Erklärvideos in den Schulalltag zu integrieren, ist eine gute Möglichkeit, um den Unterricht digital zu gestalten – egal, ob man sie präsentiert oder mit der Klasse selbst produziert. Doch wann ist das sinnvoll? Und wie genau stärke ich dabei die Medienkompetenz meiner Schülerinnen und Schüler? Die Möglichkeiten für digitalen Medieneinsatz sind vielfältig, und bei der Vielzahl an Tools und Techniken eine geeignete Auswahl zu treffen, ist leichter gesagt als getan. Dabei spielt auch die technische Infrastruktur eine große Rolle. Die Grundlagen digitaler Bildung haben Sie in den vorherigen Kapiteln kennengelernt. Nun geben wir Ihnen Anregungen zur praktischen Umsetzung.

> Wissen

Zunächst ist es wichtig, Folgendes vorzuschicken: Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht setzt kein technisches Studium voraus. Außerdem müssen Sie sich nicht vorab mit allen Tools und Techniken auskennen. Erarbeiten Sie sich die Funktionsweise der Medien gemeinsam mit der Klasse und trauen Sie sich, auf die Expertise der Jugendlichen zurückzugreifen. Einige haben vielleicht schon Erfahrungen mit ähnlichen Anwendungen gemacht oder haben das Tool selbst schon einmal genutzt. Probieren Sie sich einfach einmal aus! Doch auch dabei sollten Sie nicht auf die Planung der Unterrichtsstunde verzichten. Für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht müssen verschiedene Faktoren mit einbezogen werden. Überprüfen Sie, welche technische Ausrüstung Ihre Schule zur Verfügung stellen kann. Wie ist die Lernatmosphäre im Klassenzimmer, arbeite ich mit einer großen Klasse zusammen oder einer kleineren Gruppe? Außerdem spielt die Klassenstufe eine Rolle. Auf welchem Entwicklungsstand befinden sich die Kinder und welche Kenntnisse kann ich voraussetzen? Nicht alle Formen digitalen Medieneinsatzes eignen sich für jede Klasse und für jede Lehrkraft. Eine Hilfestellung für die sukzessive Digitalisierung des eigenen Unterrichts bietet www.digi-teach.de. Auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg werden niederschwellige digitale Tools vorgestellt (www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/online-lernen-tools). Eine Übersicht verschiedener Tools eingeordnet nach Klassenstufen finden Sie außerdem in Kapitel 5 des Readers. Wenn Sie sich diese Grundvoraussetzungen vor Augen geführt haben, geht es an die Planung des digitalen Medieneinsatzes. Dabei bieten Ihnen folgende Fragestellungen eine Unterstützung:

- Welche Dimension der Medienkompetenz wollen Sie stärken und warum?
- Mit welchen Inhalten und mit welchen Tools können Sie dieses Ziel erreichen?
- Was können Sie von den Schülerinnen und Schülern dazu lernen?

Hinterfragen Sie also zunächst, was Sie mit dem Einsatz digitaler Medien bewirken wollen. Legen Sie das Stundenziel fest, auf welches die Klasse gemeinsam hinarbeitet. Diese Überlegungen bilden den Grundstein für Ihre Entscheidung. Sollen die Schülerinnen und Schüler darin gestärkt werden, Medien zu bedienen und selbst zu produzieren? Soll ihre Kritikfähigkeit geschult werden oder die Fähigkeit, im digitalen Kontext zusammenzuarbeiten? Dementsprechend bieten sich manche Tools und Aufgabenstellungen mehr, manche weniger an.

Beziehen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in die Planung mit ein. So können Sie einen digitalen Unterricht gestalten, der ihre Lebenswelt mit einbindet. Halten Sie sich durch die Jugendlichen technisch auf dem neuesten Stand und finden Sie in Gesprächen heraus, an welchen Stellen sie sich selbst mehr Medienkompetenz wünschen. Das Lernen mit digitalen Medien bietet sich allgemein gut an, um Wissen auf einem aktivierenden Weg zu vermitteln. Dabei müssen sich die Schülerinnen und Schüler oft mit einem unbekanntem System auseinandersetzen. Auf einer übergeordneten Lernebene können die erworbenen Fähigkeiten später bei der Anwendung anderer Systeme adaptiert werden.

Erklärvideos – einfach einsetzbar und so hilfreich.
Hier haben wir die Vorteile für Sie festgehalten:

- Sie ersparen Ihnen Zeit bei der Vorbereitung und nehmen Ihnen mehrfaches Erklären ab.
- Sie unterstützen schnelle und langsamere Lerntypen.
- Sie können zeitlich ungebunden konsumiert werden.
- Sie halten Lerninhalte zu nahezu jedem Thema gebündelt fest.
- Sie holen die Jugendlichen in ihrer Lebenswelt ab.
- Sie sind auf verschiedenen Endgeräten abspielbar.
- Sie bedienen den auditiven sowie den visuellen Lernkanal.

> Anwenden

Erklärvideos und anderer digitaler Medieneinsatz eignen sich an verschiedenen Stellen einer Unterrichtsstunde – ob zum Stundeneinstieg, in der Input-Phase oder zur Wissenssicherung. Dabei nutzen Sie nicht nur die Möglichkeit, Lerninhalte digital zu vermitteln. Gleichzeitig sammeln die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen mit den digitalen Tools und werden dazu ermutigt, selbst Inhalte zu produzieren. Konkrete Beispiele hierfür sind:

- **Umfragen durchführen:** Online-Umfragen helfen Ihnen, eine einfache Diagnose zu stellen und das bereits vorhandene Wissen abzufragen. So sehen Sie direkt, was vom Unterrichtsstoff verstanden wurde und wo es Nachholbedarf gibt. Genauso können Sie Umfragen nutzen, um Input zu vermitteln. Die Ergebnisse bieten einen Gesprächsanlass und regen zur Diskussion an. Um Umfragen durchzuführen, eignet sich beispielsweise das Tool Mentimeter.
- **Gemeinsam Medien erzeugen:** Arbeitsergebnisse werden oft in Form von Plakaten in Gruppen festgehalten. Das geht auch digital. Mit verschiedenen digitalen Schreibwerkzeugen wie Padlet können die Schülerinnen und Schüler gleichzeitig an einem Dokument arbeiten und gemeinsam tolle Ergebnisse produzieren. Kreative Medienprodukte wie Fotos bieten sich besonders gut an, Wissen zu festigen. Ob Fotocollagen, Erklärvideos oder Podcasts – die Schülerinnen und Schüler können ihrer Kreativität freien Lauf lassen. E-Books können mit dem Programm BookCreator selbstständig erstellt werden.
- **Quiz erstellen:** Quizze helfen Ihnen dabei, Lerninhalte spielerisch abzufragen. Dabei ist der Gamification-Aspekt besonders hilfreich. Die Jugendlichen werden dazu angeregt, ihr Wissen im Spiel zu testen. Quizze können sowohl zur Wiederholung des bisher Gelernten eingesetzt werden als auch in der Input-Phase und am Stundenende, um den neuen Input zu festigen. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auch selbst Quizrunden anlegen. Ein beliebtes Quiz-Tool für den Unterricht ist Kahoot!.

tenlosen Apps lassen sich aus Foto-, Video- und Tonaufnahmen ohne viel Aufwand spannende Produkte erzeugen. Durch die eigene Produktion von Medieninhalten werden die Jugendlichen gleichzeitig darin gestärkt, genauer zu hinterfragen, was sie konsumieren.

Die Reflexion und die kritische Beleuchtung von Medieninhalten sind weitere Teile digitaler Bildung. Auch diese Fähigkeiten können Sie in Ihrem Unterricht noch intensiver fördern. Hilfreiche Anregungen und Reflexionsübungen finden Sie in unseren Erklärvideos mit MrWissen2go – besuchen Sie dafür unseren YouTube-Kanal! Gehen Sie gemeinsam mit der Klasse auf die Suche nach Informationen im Internet. Besprechen und bewerten Sie gemeinsam die Ergebnisse der Recherche. Achten Sie dabei auf wichtige Kriterien wie die Quelle der Informationen und sprechen Sie über die Problematik von Falschnachrichten. Rücken Sie dabei auch Social Media in den Mittelpunkt der Diskussion. Ob zur Unterhaltung, Kommunikation oder zur Informationssuche, Jugendliche verbringen viel Zeit auf Instagram, Snapchat und Co. Dort geben sie vieles von sich preis und konsumieren die unterschiedlichsten Inhalte. Viele Jugendliche abonnieren die Kanäle ihrer Rollenvorbilder, sogenannte Influencerinnen und Influencer. Sie beobachten, welchen Trends ihre Social-Media-Idole folgen. Je nach Reichweite haben Influencerinnen und Influencer somit einen großen Einfluss auf Meinungsbildung und Kaufentscheidungen ihrer Fans, auch Followerinnen und Follower genannt. Greifen Sie diesen Aspekt aus der Lebenswelt Ihrer Schülerinnen und Schüler auf und sensibilisieren Sie sie dafür, dass die Inhalte auf den Plattformen leicht an zahlreiche Personen verbreitet werden können sowie für das Thema Datenschutz. In unseren Erklärvideos erfahren Sie, wie Ihnen das auch ohne eigenen Account für jede Plattform gelingt.

Um die Anwendungen zu nutzen, braucht es digitale Endgeräte. Doch nicht immer ist dafür zwangsläufig ein Laptop für jede Person notwendig. Gerade die Digifellows von Teach First Deutschland wissen: Die technische Ausstattung der Schulen bietet oft nur einen geringen Spielraum, um Bildung digital stattfinden zu lassen. Beziehen Sie auch an diesem Punkt die Schülerinnen und Schüler mit ein: Besitzen sie ein eigenes Smartphone? Zeigen Sie ihnen auf, wie man die smarten Geräte sinnvoll einsetzen kann. Nicht nur, dass man tolle Apps zum digitalen Lernen darauf installieren kann, auch die kreative Medienproduktion kann mit Smartphones leicht umgesetzt werden – und das größtenteils sogar offline. Mit den Basisfunktionen der Geräte und kos-

Extra-Tipp: ☆

Sie wollen mit Smartphones online arbeiten, an der Schule gibt es aber keine WLAN-Verbindung oder die Verbindung ist zu schwach? Ihre Schülerinnen und Schüler können miteinander kooperieren und sich gegenseitig helfen, indem sie ihr Datenvolumen über einen Hotspot teilen.

Linktipps

YouTube-Playlist „Zugeschaut | Digitale Medien im Unterricht anwenden – Erklärvideos von Digitale Bildung³ mit MrWissen2go“



Podcastfolge „Möglichkeitssinn im Klassenzimmer“



Online-Seminar „Mitgelernt | Einsatz von Erklärvideos für den Unterricht“



So macht's Teach First Deutschland



Auch wir wollen kontinuierlich lernen. Unsere Trainerinnen und Trainer bilden sich deshalb regelmäßig fort und haben unter anderem an einer Schulung teilgenommen, die sie dazu befähigt, selbst hilfreiche

Erklärvideos zu erstellen. Dabei verfolgen wir stets den didaktischen Ansatz des TPACK-Modells (Technological Pedagogical Content Knowledge) nach Köhler und Mishra (2009) für digitale Unterrichtsentwicklung.

Quelle: Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.

> Austauschen

- Tauschen Sie sich im Kollegium aus: Welche Kanäle für Lernvideos und welche Tools nutzen Sie gerne? Gemeinsam können Sie eine Sammlung von hilfreichen Beispielen anlegen und im Kollegium teilen.
- Auf welchen Plattformen suchen Sie und Ihr Kollegium nach Inspirationen für digitale Tools und Methoden?

> Impulsfragen

Fragen Sie sich ganz ehrlich: Warum wollen Sie digitale Bildung in Ihre Unterrichtskonzepte einfließen lassen?

.....

.....

.....

.....

Setzen Sie sich ein realistisches Ziel: Mit welcher App bzw. mit welchem Tool fühlen Sie sich schon sicher? Wo können Sie mit Ihrer Lehre anknüpfen?

.....

.....

.....

.....

Zu welchem Themenbereich möchten Sie ein Medienprodukt (digitales Poster, Collage, Erklärvideo) mit Ihrer Klasse erstellen?

.....

.....

.....

.....

Wie ist Ihre Schule technisch aufgestellt? Besteht die Möglichkeit, in kleineren Gruppen gemeinsam an einem digitalen Endgerät zu arbeiten?

.....

.....

.....

.....

> Notizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Wie kann ich den Unterricht aus der Ferne unterstützen und sinnvoll gestalten?

Manche Situationen im Leben fordern Anpassungsfähigkeit – Altbekanntes umdenken und die „Komfortzone“ verlassen. Während der Coronapandemie mussten in kürzester Zeit große Umstrukturierungen des Schulalltags umgesetzt werden, ob vorbereitet oder nicht. Plötzlich stand Schule auf Distanz auf der Tagesordnung und digitales Unterrichten war unumgänglich. Aus dem Umgang mit dieser schwierigen Situation können wir lernen und die gewonnenen Erkenntnisse auch zukünftig nutzen. In diesem Kapitel zeigen wir, welche Tools und Methoden im Distanzunterricht unterstützen und was es beim Wechsel vom Klassenzimmer zum Unterricht von zu Hause zu beachten gilt. Dazu haben wir Erfahrungswerte von unseren Digifellows eingeholt, die wir gerne mit Ihnen teilen möchten.

> Wissen

Ein ausschlaggebender Faktor für funktionierenden Unterricht auf Distanz ist die technische Ausstattung der Schülerinnen und Schüler. Hier ist oft Kreativität und Organisationstalent seitens der Schulen gefragt, um allen den Zugang zu technischen Geräten zu ermöglichen. Gibt es die Möglichkeit, Endgeräte an der Schule auszuleihen oder Räume für diejenigen anzubieten, die zu Hause keine Internetverbindung haben? Stellt die jeweilige Stadtverwaltung Geräte bereit? Im Notfall kann auf analoge Materialien zurückgegriffen werden, die an die Schülerinnen und Schüler verschickt werden.

Der Distanzunterricht stellt Ihre Schülerinnen und Schüler vor eine besonders große Herausforderung: Sich selbst zu strukturieren und zu motivieren, ist von zu Hause aus wesentlich schwieriger als im Klassenzimmer. Während die Lehrkraft die Klasse in der Schule führen und lenken kann, ist die Eigenverantwortung und Disziplin der Schülerinnen und Schüler im Distanzunterricht gefragt. Damit Schülerinnen und Schüler auch von zu Hause aus produktiv lernen können, ist es wichtig, klare Strukturen zu schaffen. Damit sich die Schülerinnen und Schüler beim Lernen auf Distanz nicht allein gelassen fühlen, sind Gemeinschaftsgefühl und gegenseitige Unterstützung essenziell. Motivieren Sie Ihre Klasse, bei Fragen und Problemen auf Sie zuzukommen und bieten Sie ihnen Kontaktmöglichkeiten an, per E-Mail oder auch in einer Videosprechstunde. Von den Lehrkräften wird in einer solchen Umstellung also einiges abverlangt: sehr viel Kommunikation und vor allem Gruppenmanagementskills.

Im Mittelpunkt des Unterrichts auf Distanz stehen vor allem Videokonferenzen als Ersatz für klassische Schulstunden. Es ist für Lehrkräfte häufig eine unangenehme Situation, wenn die Klasse aus schwarzen stummen Kacheln besteht. Hier hilft es zu hinterfragen, warum die Schülerinnen und Schüler ihre Kameras nicht einschalten. Für sie gibt es viele Argumente, die dies begründen. Allgemeine Unsicherheit, Mobbing-Ängste, die schwierige Situation zu Hause – hier ist Verständnis gefragt. Wer seine Kamera nicht aktivieren möchte, sollte nicht dazu gedrängt werden. Es gibt jedoch Möglichkeiten, die Unterrichts Atmosphäre angenehmer zu gestalten. Das Videokonferenztool Big Blue Button bietet beispielsweise die Möglichkeit an, dass nur die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler sehen kann.

Fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auch immer wieder auf, sich mit Reaktionen bemerkbar zu machen und setzen Sie gezielt auf schriftliche Interaktion, indem Fragen über die Chatfunktion beantwortet werden können. Die besondere Situation können Sie sich sogar zunutze machen, und auch Ihre Klasse kann davon profitieren. Teilen Sie Ihre Klasse in kleine Gruppen ein, die sich in separaten digitalen Räumen – sogenannten Breakout-Rooms – austauschen können. In den Breakout-Rooms können Gruppenarbeiten oft effektiver umgesetzt werden als im Klassenzimmer. Die Funktion wird von den meisten Videokonferenztools angeboten. Diese digitale Form der Gruppenarbeit bringt einige Vorteile mit sich:

- Die Lehrkraft kann sich individuell Zeit für Feedback und persönliche Beratung nehmen, während sich kleinere Gruppen miteinander austauschen.
- Alle kommen zu Wort, auch die Schülerinnen und Schüler, die ungern vor der ganzen Klasse sprechen: Der Redeanteil der Lernenden wird im Schnitt deutlich erhöht.
- Gerade in Zeiten, die von Isolation geprägt sind, sind Austausch und ein gutes Miteinander wichtig. Auf diese Art können sich Schülerinnen und Schüler sozialisieren und kooperieren.
- Alle machen mit: Wo viele Menschen sind, da kann man sich leichter zurückziehen. Das wissen auch die Lernenden. Das führt dazu, dass im Plenum meistens die gleichen Personen reden und von einigen Personen selten bis nie etwas zu hören ist. In Breakout-Rooms müssen alle etwas zum Unterricht beitragen.

Extra-Tipp:

Bei den gängigen Anbietern von Videokonferenz-Software wie Big Blue Button oder Microsoft lässt sich die Dauer einer Breakout-Session voreinstellen. So kann beispielsweise ausgewählt werden, dass eine Session jeweils zwei Minuten geht und eine 10-sekündige Rückkehrzeit beinhaltet. Somit ist der Unterrichtsverlauf flüssiger und kann individuell angepasst werden.

> Anwenden

Lassen Sie sich nicht von Umstellungen verunsichern, sondern versuchen Sie, das Potenzial der zahlreichen neuen Möglichkeiten auszuschöpfen. Distanzunterricht ist eine Chance, an die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler anzuknüpfen und den Unterricht interaktiv und kreativ zu gestalten. Die folgenden Tipps helfen Ihnen dabei, Unterricht aus der Ferne effektiv umzusetzen. Einige davon stammen von unserer Digifellow Laura Mai Ehrlich, die im letzten Jahr erfolgreich im Distanzunterricht gearbeitet hat:

- **Zuverlässig planen:** Kommunikation ist unerlässlich für einen gelungenen Fernunterricht. Deshalb sollte eine verlässliche Wochenplanung vorliegen, die klar strukturiert, wann Videokonferenzen, Abgaben und sonstige Termine stattfinden. Kurzfristige Änderungen sollten dringend vermieden werden, da dies zu Verwirrung führt und selten alle Beteiligten die Nachricht rechtzeitig lesen. Erstellen Sie außerdem gemeinsam mit der Klasse To-do-Listen mit klaren Arbeitsaufträgen.
- **Raum für Flexibilität lassen:** Fristen wie „reicht das bis Montag um 13 Uhr ein“ können sich gegenüber konkreten Zeitangaben („ihr habt dafür eine Stunde Zeit“) als effektiver erweisen. Schülerinnen und Schüler arbeiten zu Hause in sehr unterschiedlichen Rhythmen, daher wirken sich freiere Zeiteinteilungen oft positiv auf die erbrachten Leistungen aus.
- **Apps nutzen:** Wenn bei den Schülerinnen und Schülern ein digitales Endgerät vorhanden ist, bieten sich hilfreiche Apps statt klassischer Online-Arbeitsblätter an. Sie schließen an die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler an und ermöglichen erforschendes Lernen. Für sämtliche Fächer gibt es spannende Apps: Von Biologie (BirdNET, Terra Incognita) über Fremdsprachen (LyricsTraining, Duolingo) bis hin zu Sport (Xeopaxa) ist alles dabei. Weitere nützliche Apps werden in Kapitel 5 vorgestellt.
- **Workshops anbieten:** Nicht alle Programme sind der ganzen Klasse schon bekannt. Workshops helfen dabei, alle auf den gleichen Kenntnisstand zu bringen. Eine Schülerin oder ein Schüler kennt sich bereits gut mit dem Programm aus? Umso besser! Nutzen Sie das vorhandene Wissen und binden Sie die erfahrenen Personen aktiv in den Workshop mit ein.

- **Rituale zur Beziehungspflege einführen:** Kleine Rituale zum Stundenbeginn helfen beim Wachwerden und lockern die Stimmung. Fragen Sie beispielsweise mithilfe eines Stimmungsbarometers aus Bildern ab, wie es den Schülerinnen und Schülern geht. Mit Zahlen können die Schülerinnen und Schüler angeben, welches Bild am besten zu ihrer aktuellen Gemütslage passt.



Mit den „Gefühlsmonstern“ lässt sich die Stimmung der Klasse leicht abfragen

Bei all den Herausforderungen, die der Distanzunterricht mit sich bringt, dürfen die positiven Aspekte nicht in Vergessenheit geraten: Die neu erworbenen Fähigkeiten stellen keine Nebenprodukte der Pandemie dar, vielmehr profitieren Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler in einer digitalisierten Welt auch weiterhin davon. Selbstgesteuertes digitales Lernen sowie die Erfahrung mit hybriden Formaten sind dabei von besonderer Bedeutung. Zudem ist der Kontakt zu den einzelnen Schülerinnen und Schülern auf Distanz leichter umsetzbar als vor Ort. So kann bei individuellen Problemen effektiver reagiert werden – auch nach der Coronapandemie.

Linktipps

Podcastfolge „Digitale Berufsorientierung und Prüfungsvorbereitung“



Online-Seminar „Mitgelernt | Guter digitaler Unterricht im Klassenzimmer und auf Distanz“



So macht's Teach First Deutschland



Die Ausbildung unserer Fellows findet sowohl auf Distanz als auch in Präsenz statt. Online arbeiten wir mit Microsoft Teams. Bei der digitalen Gestaltung unserer internen Zusammenarbeit legen wir Wert auf Beziehungspflege. Aufgaben können

daher online in kleineren Gruppen erledigt werden. Außerdem wird das soziale Miteinander mit unserer digitalen Bar, gemeinsamen Warm-Ups oder Fragerunden vor den Meetings auch digital gepflegt.

> Austauschen

- Hilfen für den Distanzunterricht für verschiedene Schulformen und Klassenstufen finden Sie hier: <https://kurzelinks.de/Leitfaden-Cornelsen>. Leiten Sie den Link an Ihre Kolleginnen und Kollegen weiter.
- Tauschen Sie sich untereinander aus: Gibt es eine Strategie der Schulleitung zum Distanzunterricht? Falls nicht, fordern Sie eine Strategie ein, die ganzheitlich umgesetzt wird. Beginnen Sie beispielsweise mit der Frage nach einem durchdachten Datenschutzkonzept.

> Impulsfragen

Im Distanzunterricht darf die Beziehungspflege nicht zu kurz kommen. Wie kann Ihnen diese im digitalen Raum gelingen? Überlegen Sie zunächst: Wie sieht Beziehungspflege in Ihrem Präsenzunterricht aus?

.....

.....

.....

.....

Überlegen Sie sich für Ihren Distanzunterricht: Haben Sie zum Beispiel ritualisierte Einstiegsfragen oder Aufwärmspiele, mit denen Ihre Schülerinnen und Schüler sich locker austauschen und Sie gut mit ihnen ins Gespräch kommen können?

.....

.....

.....

.....

Welche Lernplattformen und Videokonferenztools werden an Ihrer Schule genutzt? Fühlen Sie sich wohl im Umgang mit den Tools oder gibt es an mancher Stelle Klärungsbedarf?

.....

.....

.....

.....

Gibt es in Ihrer Klasse Schülerinnen und Schüler, die besondere Unterstützung hinsichtlich technischer Ausstattung benötigen?

.....

.....

.....

.....

> **Notizen** 

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Nützliche Tools auf einen Blick

Damit Sie motiviert durchstarten können, stellen wir Ihnen an dieser Stelle einige hilfreiche Tools vor, die Sie in Ihrem digitalen Schulalltag unterstützen. Wir haben die wichtigsten Informationen hier zusammengefasst und zeigen Ihnen, wofür und wie Sie sie anwenden können. Außerdem geben wir im Folgenden einen Überblick über rechtliche Hintergründe, die Sie beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht beachten sollten.

> Wissen

Bei der Anwendung digitaler Angebote im Unterricht ist ein Thema besonders wichtig: der Datenschutz. Hier müssen Lehrkräfte achtsam sein, denn in vielen Fällen entsprechen Anwendungen und Programme nicht den Anforderungen der europäischen Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG). Häufig ist beispielsweise die Erstellung eines Benutzerkontos für die Nutzung notwendig, der Standort des Servers befindet sich möglicherweise im EU-Ausland oder gesammelte Daten werden an Dritte weitergeleitet. Eine Nutzung der Anwendungen ist grundsätzlich unkritischer, wenn sie in der Schule mit schuleigenen Geräten und ohne Online-Anbindung stattfindet. Auch die Nutzung europäischer Anbieter von Online-Diensten ist vorzuziehen. Die Verarbeitung personenbezogener Daten ist eine rechtlich kritische Angelegenheit – je weniger solcher Daten anfallen, umso besser. Eine Absprache mit der Schulleitung und den Erziehungsberechtigten über die Nutzung digitaler Tools ist daher empfehlenswert.

Urheber- und Nutzungsrecht

Das Urheberrecht und davon abgeleitete Nutzungsrechte müssen auch beim Einsatz von Medien im Unterricht beachtet werden. Doch es gibt rechtliche Regelungen, welche die Nutzung von (digitalisierten) Materialien im Bildungskontext erleichtern. §51 und §60a des Urheberrechtsgesetzes erlauben es beispielsweise, geschützte Werke unter Angabe der Quelle zu verwenden oder Videos im Klassenverband zu streamen. Ein besonders eindeutig und einfach zu verstehendes Nutzungsrechte-Konzept stellt die Creative Commons Lizenz (CC-Lizenz) dar, die mit einfachen Icons und standardisierten Regelungen deutlich macht, für was ein Material genutzt werden darf. Unterrichtsmaterialien, die eine solche CC-Lizenz nutzen, werden auch Open Educational Resources (OER) genannt (vgl. Muuß-Merholz, 2015).

Quelle: Jöran Muuß-Merholz für www.open-educational-resources.de

> Anwenden

Für jedes Schulfach und jede Klassenstufe stehen digitale Angebote zur Verfügung, die kostenfrei genutzt werden können. Wir stellen Ihnen eine Auswahl vor, unterteilt in die Anwendungsbereiche „Kooperation“, „Kompetenzbereiche“, „Medienproduktion“ und „Quiz“. Sie erkennen auf einen Blick, wozu die Tools dienen und wer sie anbietet, inwiefern der Datenschutz gewährleistet wird, für welche Klassenstufe sie geeignet sind und mit welchen Geräten sie genutzt werden können. Einige der Tools nutzen wir bei Teach First Deutschland intern im Rahmen unserer Ausbildung der Fellows.

Kooperation:

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
Miro	Miro	eingeschränkt	ab Sek I	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Miro bietet ein interaktives Whiteboard zur kollaborativen Arbeit an. Es hält einige Vorlagen bereit und ermöglicht es, auch externe Inhalte zu integrieren, wie Bilder, Videos oder Präsentationen.

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
Oncoo	Oncoo	gewährleistet	ab Sek I	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Oncoo hilft dabei, kooperative Lernphasen zu strukturieren. Das Programm bietet verschiedene Anwendungen wie gemeinsames Brainstorming, die Placemat-Methode, verschiedene Lerntempi und Evaluation.
Padlet	Padlet	eingeschränkt; datenschutzkonforme Alternative: „Task-Cards“	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Mit Padlet wird im Team eine Pinnwand erstellt. Die Pinnwand kann mit digitalen Formaten wie Bildern, Videos oder Sprachaufzeichnungen befüllt werden.
ZUMpad	Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e. V.	gewährleistet	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Mit ZUMpad werden gemeinsam Texte erstellt und Informationen geteilt. Alle Schülerinnen und Schüler können zeitgleich an einem Online-Dokument arbeiten und dort Texte verfassen, ergänzen oder korrigieren.

Kompetenzbereiche:

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
Amira (Lesen / Sprache)	Internetverlag (E. Simon)	gewährleistet	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Amira ist ein Leseprogramm für die Grundschule und spricht besonders Kinder an, die Deutsch als zweite Sprache lernen. Die Texte sind in verschiedenen Lernstufen und acht Sprachen verfügbar, darunter Türkisch, Russisch und Arabisch. Zusätzlich gibt es Hörgeschichten und Spiele.
BirdNET (Biologie)	TU Chemnitz	gewährleistet	ab Sek I	Smartphone oder Tablet, Nutzung als App	Mit BIRDNET können Schülerinnen und Schüler Vogelstimmen aufnehmen und die entsprechende Vogelart identifizieren.
Dollar Street (Geografie)	Gapminder	eingeschränkt	ab Sek I	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Dollar Street zeigt realitätsgetreu die Unterschiede der Lebensverhältnisse zwischen ärmeren und reicheren Ländern auf. Die Aufnahmen sind nach dem durchschnittlichen Einkommen in den jeweiligen Ländern sortiert.

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
GeoGebra (Mathematik)	GeoGebra	gewährleistet	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	GeoGebra unterstützt Schülerinnen und Schüler in Fächern wie Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Dazu stehen vielfältige Materialien zur Verfügung, wie ein Grafikrechner und ein digitales Koordinatensystem.
Khan Academy (Naturwissenschaften)	Khan Academy	eingeschränkt	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App (nur für iPhone und iPad)	Khan Academy bietet eine Reihe an Kursen in den Bereichen Mathematik, Naturwissenschaften, Wirtschaft und Informatik an. Neben Lehrvideos gibt es auch Aufgaben zur Selbstüberprüfung.
LyricsTraining (Sprache)	LyricsTraining	gewährleistet	ab Sek I	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Mithilfe von LyricsTraining lassen sich Sprachen durch Musik lernen. In die Songtexte der Lieder eingebaute Lücken werden durch das Schreiben oder das Auswählen der richtigen Wörter gefüllt. Der Schwierigkeitsgrad variiert über vier verschiedene Modi. Zusätzlich können eigene Übungen erstellt werden.
Schlaukopf.de (Allgemein)	Schlaukopf.de, Werbe-Medien-Internetagentur (M. Hicke)	gewährleistet	ab Grundschule	alle internetfähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Die Unterrichtssoftware Schlaukopf.de bietet über 80.000 interaktive Lernfragen auf Grundschulniveau und für alle weiterführenden Schulen an. Fächer und Themen können spielerisch und gezielt abgefragt werden.
Zombies run (Sport)	Six to Start	eingeschränkt	ab Sek I	Smartphone oder Tablet, Nutzung als App	Zombies run verbindet den Sportunterricht mit digitalen Elementen. Während des Lauftrainings bewegen sich die Spielerinnen und Spieler durch eine virtuelle Welt. Die Laufgeschwindigkeit nimmt Einfluss auf den Ausgang des Spiels, wodurch die Kondition der Schülerinnen und Schüler spielerisch gesteigert wird.

Medienproduktion:

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
AUDIYOU	AUDIYOU	gewährleistet	ab Grundschule	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Die Online-Audiothek AUDIYOU bietet den Upload und Download von Dateien an. Von Musik über Geräusche bis hin zu Lesungen steht eine Bandbreite an Audiodateien für die eigene Medienproduktion zur Verfügung.
BookCreator	Tools for Schools	eingeschränkt	ab Grundschule	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser (nur für Safari und Chrome) oder als App (nur für iPad)	Der BookCreator ermöglicht es, selbstständig E-Books zu erstellen, in denen Audios und Videos integriert werden können.
ChatterPix	Duck Duck Moose LLC	eingeschränkt	ab Grundschule	Smartphone oder Tablet, Nutzung als App	Mit ChatterPix können Gegenstände zum Leben erweckt werden. Dazu wird das gewünschte Objekt fotografiert, ein Mund eingezeichnet und eine Tonspur über die Aufnahme gelegt. Die Anwendung bietet weitere Möglichkeiten, das Video zu gestalten.
Com-Phone Story Maker	Com-Phone Story Maker, Simon Robinson	gewährleistet	ab Sek I	Smartphone oder Tablet, Nutzung als App	Mit Com-Phone Story Maker lassen sich digitale Geschichten erzählen. Durch das Einfügen von Fotos, Audiospuren und Text können kreative Fotoslideshows entworfen und als Film exportiert werden.

Extra-Tipp:

Es braucht nicht immer eine entsprechende App oder ein spezielles Programm, um Medienprodukte zu erzeugen. Machen Sie sich die Grundfunktionen eines Smartphones oder Tablets bewusst und klicken Sie sich durch die Optionen, die die Geräte bereithalten. In vielen Fällen kann man mit den Kameraprogrammen des Endgerätes direkt einfache Bearbeitungen von Fotos, Videos und Tönen vornehmen.

Quiz:

Tool	Anbieter	Datenschutz	Klassenstufe	Gerät	Anwendung
Kahoot!	Kahoot!	gewährleistet	ab Grundschule	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Mit Kahoot! kann Wissen sehr spielerisch abgefragt und vertieft werden. Die Schülerinnen und Schüler beantworten die Quizfragen entweder einzeln oder treten in Teams gegeneinander an.
Mentimeter	Mentimeter	gewährleistet	ab Sek I	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Das Präsentationstool Mentimeter hält verschiedene Möglichkeiten der Interaktion bereit. Zusätzlich zur Quizfunktion können unter anderem Wortwolken oder Rangfolgen erstellt werden.
Quizlet	Quizlet.Inc	eingeschränkt	ab Grundschule	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser oder als App	Quizlet basiert auf dem Konzept von Karteikarten. Das Programm eignet sich besonders gut zum Lernen von Fachbegriffen.
Wooclap	Wooclap	gewährleistet	ab Grundschule	alle internet-fähigen Geräte, Nutzung über den Browser	Das Präsentationstool Wooclap bietet neben Quizzes und Umfragen spezielle Funktionen an, wie zum Beispiel Gegenstände auf einem Foto finden oder Schätzfragen.

Best Practice

Die Digifellows Loubna Doudouh und Michael Justke stellen ihre Kahoot!-Profile öffentlich zur Verfügung. Mit dem Tool Kahoot! haben sie gelungene Quizze zu verschiedenen Fachrichtungen angelegt. Mathematik, Deutsch, Geografie – lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf verschiedenen Themengebieten gegeneinander antreten und ihr Wissen testen! Für die Nutzung als Gast ist keine Anmeldung erforderlich.



Michael Justke



Loubna Doudouh

> Loslegen

- Überlegen Sie sich für die kommende Woche einen digitalen Unterrichtseinstieg oder -abschluss.
- Überlegen Sie sich, welche Tools für eine digitale Mindmap geeignet sind. Gestalten Sie gemeinsam mit Ihrer Klasse eine solche Mindmap zur Erarbeitung eines neuen Themas.

> **Notizen** 

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Weitere Tipps und Tricks

Mithilfe des Readers haben Sie ein grundlegendes Verständnis für die Notwendigkeit und die Vorteile digitaler Bildung entwickelt. Die praxisnahen Anwendungsbeispiele und die nützlichen Tools helfen Ihnen bei der Integration digitaler Elemente in Ihren Unterricht. Zum Abschluss stellen wir noch verschiedene Plattformen vor, auf welchen Sie Ihr Wissen vertiefen können und die Ihnen Anlaufstellen bei aufkommenden Fragen sowie weitere Anregungen bieten. Mit einigen Anbietern der Plattformen stehen wir bei Teach First Deutschland im Austausch und setzen gemeinsame Projekte um.

Initiativen und Vereine

Digitale Helden – Bewusst und kompetent digital kommunizieren

Die digitalen Helden verfolgen das Ziel, die Medienkompetenz von Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern zu fördern. Das Angebot der digitalen Helden umfasst Webinare, Online-Kurse mit ausführlichen Unterrichtsmaterialien und ein Mentorenprogramm für Schülerinnen und Schüler der 8. bis 10. Klasse.



Digitale Lernwerkstatt – Digitalisierung verständlich gemacht

Die Digitale Lernwerkstatt will die Digitalisierung für Schülerinnen und Schüler und junge Erwachsene verständlicher machen. Sie erhalten tiefe Wissensblicke und stärken unter anderem durch einen Gamification-Ansatz ihre digitalen Kompetenzen. Interessierte können sich Digitalisierungskonzepte im Selbststudium aneignen, zum Umgang mit Daten im Netz über Algorithmen bis hin zu neuen Berufen in der digitalen Welt. Für Lehrkräfte steht eine Sammlung an Unterrichtsmaterial zur Verfügung, die in Zusammenarbeit mit Teach First Deutschland und Accenture erstellt wurde.



Klickwinkel Initiative – Ausgewogene Meinungsbildung im Netz

Klickwinkel ist eine Initiative der Vodafone Stiftung und hat sich zum Ziel gesetzt, eine ausgewogene Meinungsbildung und die Demokratie in der digitalisierten Welt zu fördern. Sie möchte junge Menschen zu reflektierten Gestalterinnen und Gestaltern der digitalen Medienwelt machen. In einem Wettbewerb betreiben Jugendliche Recherche und präsentieren selbstständig Medienformate. Klickwinkel stellt Tutorials sowie altersgerechte Unterrichtsmaterialien zur Verfügung. Für Lehrkräfte gibt es kostenfreie Fortbildungen.



MedienMonster – Zwischen Erklärvideos und App-Café

Der gemeinnützige Verein MedienMonster e. V. fördert den Aufbau von kreativen Medien-AGs an Schulen und Institutionen. Durch Workshops, Medienprojekte, Unterrichtskonzepte oder Fortbildungen werden Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher sowie Schülerinnen und Schüler mit Know-how zur Mediennutzung versorgt. Kinder und Jugendliche erlernen so neben der technischen Nutzung einen kreativen und sozialen Umgang mit digitalen Medien, beispielsweise durch das Konzipieren von Erklärvideos.



Pacemaker Initiative – Bildungsgerechtigkeit für alle

Pacemaker ist eine Initiative von Education Y und Teach First Deutschland. Durch Schulentwicklung, Fortbildungen für Lehrkräfte und Workshops für Schülerinnen und Schüler wird eine zeitgemäße Bildung und die Digitalisierung an Schulen gefördert. Ziel der Pacemaker Initiative ist es, Bildungsgerechtigkeit voranzutreiben.



Facebook-Gruppen

Unterrichtsmaterialien und -ideen

Die öffentliche Facebook-Gruppe dient dem Austausch von Unterrichtsmaterialien, -ideen und -entwürfen. Diese können dort kostenlos angeboten oder untereinander getauscht werden. Zudem können Diskussionen geführt und Veranstaltungen vorgeschlagen werden. Angesprochen werden Lehrerinnen und Lehrer aller Fächer, Klassen, Schulformen und Bundesländer. Bereits über 25.000 Personen sind Mitglieder der Gruppe.



Digitales Unterrichten in der Schule

Diese Facebook-Gruppe dient dem Austausch von Tipps, Tricks und Erfahrungen mit digitalen Medien im Unterricht. Themen sind unter anderem Software, Hardware, Fortbildungsangebote, medienpädagogische Begründungszusammenhänge, Medienkompetenz und -kritik. Die Gruppe ist privat und hat fast 25.000 Mitglieder.



Open Educational Resources im deutschen Raum

Diese Facebook-Gruppe bietet Raum für Hinweise, Fragen und Diskussionen zu Open Educational Resources (OER) mit Fokus auf den deutschsprachigen Raum. Die Gruppe ist öffentlich und hat circa 2.000 Mitglieder.



Medienpädagogik moderiert

Ein Austausch rund um das Feld der Medienpädagogik findet in dieser Gruppe angeleitet von Moderatorinnen und Moderatoren statt.



Lehrer*innen unter sich

In dieser privaten Facebook-Gruppe können sich Lehrkräfte austauschen, informieren, diskutieren und gegenseitig unterstützen. Sie ist für Lehrkräfte und Referendarinnen und Referendare geeignet.



Twitter



#Twitterlehrerzimmer

Der Hashtag Twitterlehrerzimmer vernetzt Lehrkräfte auf der Social-Media-Plattform Twitter. Darüber können sich Lehrkräfte aller Art austauschen, inspirieren lassen und diskutieren. Auch über die generelle Entwicklung des Schulwesens wird dort diskutiert. Geben Sie den Hashtag in die Suchleiste auf Twitter ein und durchstöbern Sie alle Beiträge, die darunter gepostet wurden.

#twlz

Der Hashtag twlz ist eine Abkürzung des #Twitterlehrerzimmer, der stark an Beliebtheit gewinnt.



Top 3 Twitter-Lehrkräfte

blume_bob

Als Lehrer, Blogger und Autor gibt Bob Blume auf Social Media und auf seiner Website anderen Lehrkräften Anregungen für die digitale Arbeit als Lehrkraft. Er schreibt Bücher über digitale Bildung, Referendariate und Unterrichtsgestaltung und ist als Oberstudienrat am Gymnasium tätig.



MichaPallesche

Micha Pallesche ist Speaker, Fortbildner und Rektor einer Gemeinschaftsschule. Gemeinsam mit Lehrkräften entwickelt er Medienkonzepte für interaktive Whiteboards und mobile Endgeräte. Auf Twitter informiert er über Neuigkeiten aus dem Bildungsbereich und gibt Ideen für digitales Lehren und Lernen.



medien_lehrerin

Julia Hastädt, Lehrerin und Medienbildungsbeauftragte ihres Gymnasiums, bietet Fortbildungen zu digitaler Bildung an. Ihre Erfahrungen mit Digitalisierung in der Schule teilt sie auf Twitter und Instagram.



Instagram



#Instalehrerzimmer

Über den Hashtag Instalehrerzimmer können sich Lehrkräfte auf der Social-Media-Plattform Instagram vernetzen und austauschen. Geteilt werden Unterrichtsmaterialien, nützliche Plattformen und Erfahrungen.



Top 3 Insta-Lehrkräfte

learnlearning.withcaroline

Caroline von St. Ange ist nicht nur ehemalige Teach First Deutschland Fellow. Als Bildungsaktivistin und Lerncoach unterstützt sie Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen und Kinder. Dabei geht sie insbesondere auf Lernprozesse ein. Ihre Lerntipps teilt sie mit ihrer Community auf Instagram.



Lehrerin werden

Passend zum Namen ist die Betreiberin des Accounts „lehrerinwerden“ auf dem Weg, Sonderpädagogin mit dem Schwerpunkt emotional-soziale Entwicklung und Lernen zu werden. Vor diesem Hintergrund gibt sie in ihren Beiträgen Tipps zu Themen wie mentale Gesundheit, Selbstfürsorge und Achtsamkeit.



F.r.a.u.L.e.h.r.e.r.i.n

Das bunte Profil von Frau Lehrerin ist gefüllt mit Zitaten, Buch- und Produktempfehlungen und eigenen Erfahrungen. Auf ihrer Homepage stellt sie Materialien zum Download zur Verfügung.



> **Loslegen**

- **Klicken Sie sich durch die verschiedenen Angebote und abonnieren Sie Ihre favorisierten Seiten in der jeweiligen App oder markieren Sie sie im Browser mit einem Lesezeichen. So finden Sie bei der nächsten Stundenvorbereitung gleich wieder.**
- **Fügen Sie Ihre Kolleginnen und Kollegen auf Twitter oder Instagram hinzu, um aktiv am Austausch auf Social Media teilzunehmen.**

> **Notizen**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vision Teach First Deutschland:

„Jedes Kind verlässt die Schule mit einem Abschluss und dem festen Glauben an sich selbst.“



[www.teachfirst.de/
digitale-bildung-hoch-drei](http://www.teachfirst.de/digitale-bildung-hoch-drei)

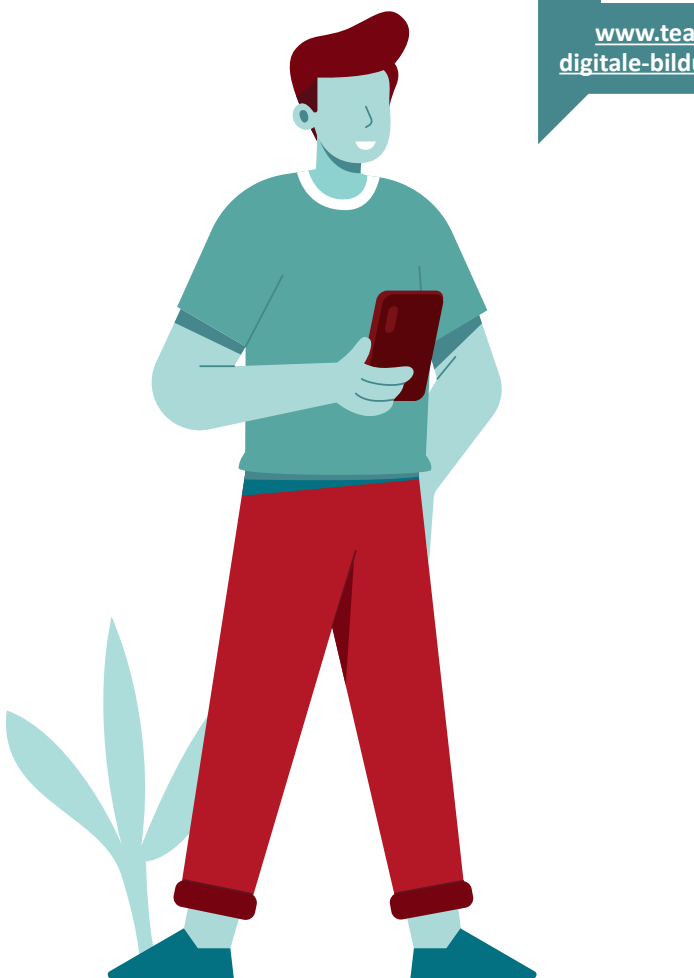


Illustration: Designed by pikisuperstar / Freepik

Teach First Deutschland zeigt, dass Jugendliche aus benachteiligtem Umfeld erfolgreich sein können. Dafür arbeiten Hochschulabsolventinnen und -absolventen verschiedener Studienrichtungen bundesweit als Fellows und unterstützen Schülerinnen und Schüler besonders dort, wo diese häufig scheitern: an Übergängen im Bildungssystem.

Die **RAG-Stiftung** fördert Projekte in den Bereichen Bildung, Wissenschaft und Kultur in den Bergbauregionen an Ruhr, Saar und in Ibbenbüren. Bereits seit 2009 unterstützt sie den Einsatz von Teach First Fellows im bergbaugeprägten Ruhrgebiet. Seit dem Schuljahr 2018 arbeiten beim gemeinsam initiierten Projekt „Bildungsgerechtigkeit im digitalen Zeitalter“ sogenannte Digifellows im Ruhrgebiet daran, die digitale Bildung an Schulen voranzutreiben und Lehrkräfte im Umgang mit digitalen Unterrichtsmedien zu unterstützen.

Digitale Bildung³ bietet Lehrkräften Anregungen für die eigene Unterrichtsgestaltung. Das Ziel: digitale Kompetenzen durch Fortbildung, Austausch und Vernetzung stärken.

RAGSTIFTUNG



Umsetzung: YAEZ GmbH

Illustration: Designed by pikisuperstar / Freepik