

Ausschreibung Lehren und Lernen im 21. Jahrhundert: 4-K-Modell

Diese Fortbildung richtet sich an Kolleg*innen, die bereits über grundlegende Erfahrung im Umgang mit digitalen Endgeräten im Unterricht verfügen. In der dreistündigen digitalen Fortbildung (über die Videokonferenzplattform BigBlueButton) erfahren Sie, wie Sie das 4K-Modell in ihrem Unterricht einfach und praxisorientiert umsetzen können. Das 4K-Modell ist eines der am häufigsten zitierten Kompetenzmodelle, welches Kompetenzfelder aufweist, in denen Schüler*innen in einer zunehmend komplexeren, schnelllebigeren und von Unsicherheiten geprägten Welt geschult werden sollten: Die sind die Kompetenzfelder Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken.

In diesem praxisbezogenen Workshop geht es darum, mittels best-practice-Beispielen aus dem Unterricht Möglichkeiten aufzuzeigen, wie diese Kompetenzfelder unterstützt durch digitale Medien im Unterricht gefördert werden können. Dies beinhaltet sowohl die Seite der Lehrenden, als auch der Lernenden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt hierbei auf kollaborativen Anwendungen. Die Anwendungen, die hierfür vorgestellt werden, sind teils web-basiert, teils app-basiert. Sie können sowohl am Computer als auch mit mobilen Endgeräten genutzt werden.

Dabei erproben Sie selbst Kollaborationstools, kreative digitale Formate und Feedback-Anwendungen.

Nach zwei Inputphasen, in denen Ihnen konkrete digitale Lernszenarien vorgestellt werden, bekommen Sie genug Zeit, sich mit den vorgestellten Tools und Anwendungen auseinanderzusetzen.

Ziel ist es, dass die Teilnehmer*innen am Ende der Veranstaltung über Handlungserfahrung verfügen, digitale Lernszenarien in ihrem Unterricht umzusetzen.

Ablauf, Inhalte und Methodik des Moduls:

Einführung

- Über welche Fähigkeiten und Fertigkeiten sollten Schüler*innen (und Lehrer*innen) für das Lernen und Lehren im 21. Jahrhundert verfügen?
- 21st century skills, 4K-Modell des Lernens

Block 1: Lehren mit digitalen Medien:

- Input: Anwendungen für Lehrende: digitale Tafelbilder, Schülerverwaltung, QR-Codes, Annotationen, Erstellen von interaktiven Lerninhalten, Arbeitsmaterialien, Quizformen...
- Übungsphase
- Reflexion/Plenum/Rückfragen

Pause

Block 2: Lernen mit digitalen Medien: 4K - Anwendungen für Lernende:

- Kollaboration: Kollaboratives Schreiben mit etherpads, Kollaboratives Clustern mit digitalen Metaplankarten, kollaborative Präsentationen, digitalen Pinnwände, Erstellung und Bearbeitung von Rätselaufgaben,
- Kreativität: Kreatives Schreiben und Gestalten eines Buches, Gestaltung einer digitalen Schnitzeljagd
- Kommunikation: verschiedene Feedback-tools, didaktische Impulse: das fliegende Klassenzimmer: Kommunikation mit Experte*innen weltweit
- Kritisches Denken: Anwendungen zum Thema Fake-News, digitaler Nachrichtentest
- Übungsphase
- Reflexion/Plenum/Rückfragen

Abschlussreflexion

Referenten:

- **Thomas Chatel** (Lehrer am Gymnasium Gundelfingen, Fachleiter Geographie und Medienbildung am Seminar für die Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte, ZSL-Fortbildner)
- **Raphael Schlotter** (Lehrer an GMS Gundelfingen, Fortbildner im Bereich „Digitale Transformation (ZSL)“)