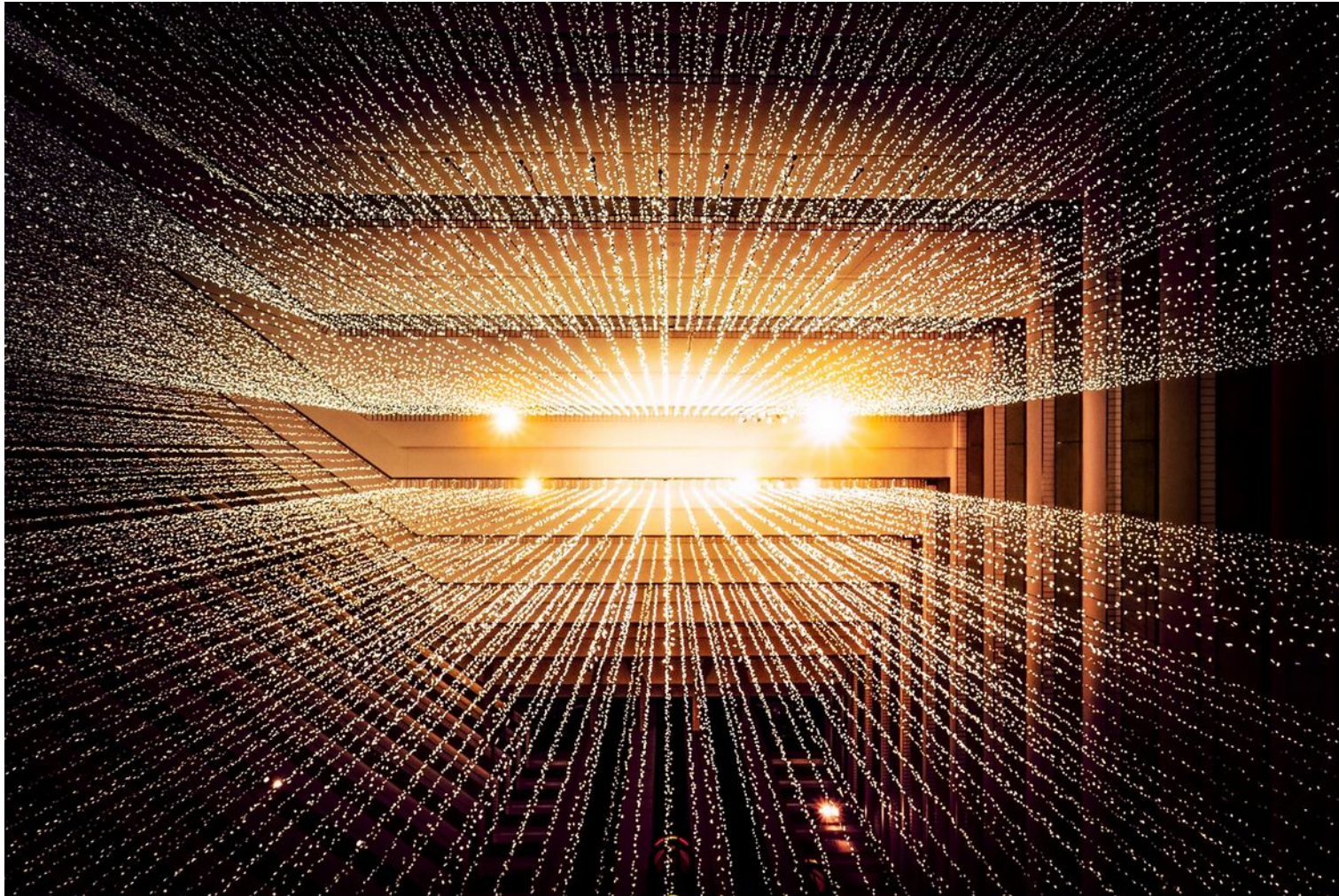



Digitalisierung am QG – MEP II




Pädagogischer Tag zur Medienentwicklungsplanung



Blick ins Buch ↓


Dieses Bild anzeigen

Den Autoren folgen



Jörg Dräger

+ Folgen



Ralph Müller-Eiselt

+ Folgen

Die digitale Bildungsrevolution: Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können (Deutsch) Gebundenes Buch – 28. September 2015

von [Jörg Dräger](#) (Autor), [Ralph Müller-Eiselt](#) (Autor)

★★★★☆ 21 Sternebewertungen

> Alle 2 Formate und Ausgaben anzeigen

Kindle 15,99 €	Gebundenes Buch 20,00 €
-------------------	-----------------------------------

Lesen Sie mit unserer **kostenfreien App**

Lieferung Samstag, 29. Febr.: Bestellen Sie innerhalb **9 Stdn. und 20 Min.** per **Premiumversand** an der Kasse. [Siehe Details.](#)

34 neu ab **9,99 €** | 13 gebraucht ab **2,50 €**

Chancen und Risiken der digitalen Bildungsrevolution

Ein Schüler erhält täglich einen auf ihn zugeschnittenen Lernplan, den ein New Yorker Rechenzentrum über Nacht erstellt. Eine Universität arbeitet mit Software, die für jeden Studenten die optimalen Fächer ermittelt, inklusive der voraussichtlichen Abschlussnoten. Ein Konzern lässt seine Bewerber in einem virtuellen Restaurant Sushi servieren, da das Computerspiel ihren Berufserfolg vorhersagt. **Die Bildungsexperten Jörg Dräger und Ralph Müller-Eiselt wissen: Das ist die digitale Zukunft des Lernens.**

In ihrem neuen Buch zeigen sie, wie die vernetzte Welt nicht nur unser Bildungssystem, sondern auch unsere Gesellschaft grundlegend verändern wird, wie bisherige Bildungsverlierer neue Chancen bekommen und alte Eliten in Bedrängnis geraten. Und sie warnen: Digitale Bildung erfasst Unmengen von Daten; es droht der gläserne Lerner, der im Netz unauslöschliche Spuren hinterlässt und zum Opfer von Algorithmen und Wahrscheinlichkeiten wird.

Der Appell der beiden Autoren: Um die großen Chancen zu nutzen, den Risiken zu begegnen und international nicht den Anschluss zu verlieren, muss Deutschland die digitale Bildungsrevolution jetzt aktiv gestalten. Ein Weckruf, der unsere Gesellschaft zum Handeln auffordert.

> [Weniger lesen](#)

Screenshot/Klappentext von <https://www.amazon.de/Die-digitale-Bildungsrevolution-radikale-gestalten/dp/342104709X>

Aha. Woher?

Was macht das mit uns? → FOMO

Fear of missing out

Hintergrund:

Verteidigung der These <https://hochschulforumdigitalisierung.de/blog/administrator/bildungsrevolution-strategie-hochschule-ralph-mueller-eiselt-joerg-draeger>
 Eine Replik: <https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/administrator/markus-deinmann-erfundene-revolution-digitale-bildungsrevolution>

Was ist gemeint?



Photo by National Cancer Institute on Unsplash

??



Photo by Brooke Cagle on Unsplash

Eine **Revolution** ist ein grundlegender und nachhaltiger struktureller Wandel eines oder mehrerer Systeme, der meist abrupt oder in relativ kurzer Zeit erfolgt.

(Wikipedia, <https://de.wikipedia.org/wiki/Revolution>)



Thesen:

- Diese „Revolution“ kommt nicht ohne unser Zutun – ist also **keine Revolution**, sondern ein **Wandel**.
- Wir „können was“, und wir sollten den Wandel selbstbewusst gestalten – und nicht einfach alles glauben.

"Die klassische Lehrerrolle wird sich weiter auflösen. Lehrer werden eher Lern-Begleiter."

"Das hilft allen und dafür sollten Freiräume geschaffen werden." Denn nur so ließen sich die so genannten 4K-Skills auch Schülern mitgeben. 4K steht für Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und Kritisches Denken. Diese Fähigkeiten seien heute wichtig, in einer sich ständig verändernden Gesellschaft.

Zitate/Artikel: Ines Bieler
Quelle: <https://www.mdr.de/sachsen-anhalt/halle/halle/digital-leben-ines-bieler-lehrerinnenbildung-halle-100.html>

Exkurs: „Bildungsfremde Interessen“

Derzeit geht es um viel **Geld** – und um den Zugriff auf die **Daten** und **Köpfe** unserer Schülerinnen.



Digitalpakt Rahmenbedingungen in Mössingen/am QG

Wir sind in vielen Aspekten ganz vorne dabei (wirklich):

Beamer, Dokucam, Wlan in jedem Raum, superschneller Internetanschluss.

Kommunikation mit dem Schulträger ist derzeit sehr gut, die MEP Planung wird gemeinsam betrieben.

Wahrscheinlich werden wir weniger Geld bekommen, als uns „rechnerisch“ zusteht.

ca. 500EUR/Schülerin für die nächsten 5 Jahre (~ 375000EUR)

Bedarf an den GS ist groß, wir haben in den letzten Jahren einige Sondermittel erhalten.

Förderfähig ist prinzipiell nur Ausstattung die in der Schule verbleibt.

Also **keine** Laptops/Tablets die mit den SuS nach Hause gehen

(→ keine Tabletklassen)

Grundfragen:

- Wie kann sich unser Unterricht **verändern**, wenn mehr/alle Schülerinnen ein internetfähiges Endgerät vor der Nase haben?
- Ist eine denkbare Veränderung auch eine **Verbesserung** oder hat sie realistisches „Verbesserungspotential“?
- Welche dieser Möglichkeiten wollen wir in den kommenden 4 Jahren **ausprobieren**? Welche Geräteausstattung ist dafür nötig?

Blended Learning

Alle Lehrszenarien, die nicht ausschließlich face-to-face oder online stattfinden, können als **Blended Learning** oder hybrides Lernen bezeichnet werden

Werkzeug: QG-Moodle ist für alle zur Nutzung offen <https://moodle.qg-moessingen.de>

Möglichkeiten:

- Materialtheke: Dokumente, Audio, Video, interaktive Materialien
- Aktivitäten, Kooperation, Foren, Chat
- Tipp: Moodle App verwenden, das steigert die Akzeptanz bei den SuS enorm.
- Nicht öffentlich - „urheberrechtstolerant“
- Sehr effektiv für Lehrpersonen: Kurse können gesichert, wiederhergestellt und miteinander geteilt werden.

Probleme:

- Man muss sich etwas einarbeiten

Arbeiten in Wikis

Ein **Wiki** (hawaiisch für „schnell“) [...] ist eine Webseite, deren Inhalte von den Besuchern nicht nur gelesen, sondern auch direkt im Webbrowser bearbeitet und geändert werden können [...].

Das Ziel ist häufig, Erfahrung und Wissenm gemeinschaftlich zu sammeln [...] und in für die Zielgruppe verständlicher Form zu dokumentieren. Die Autoren erarbeiten hierzu gemeinschaftlich [...], die ggf. durch Fotos oder andere Medien ergänzt werden (Kollaboratives Schreiben, [...]).

<https://de.wikipedia.org/wiki/Wiki>

Das QG-Wiki ist für alle zur Nutzung offen: <https://wiki.qg-moessingen.de>

Möglichkeiten:

- Schulbuchersatz
- Sehr einfach Kooperation zwischen Lehrpersonen
- Ergebnissicherung (erstellen von Wikiseiten/Bereichen durch die SuS)
- Kooperation

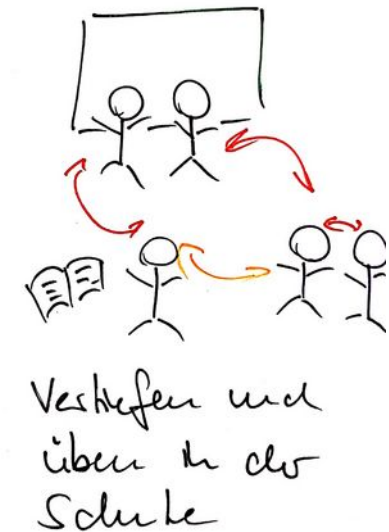
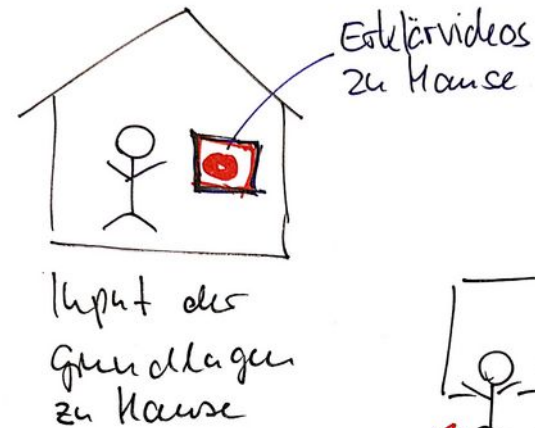
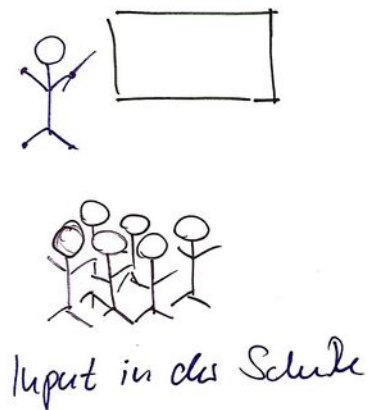
Probleme:

- Urheberrecht muss penibel eingehalten werden (öffentlich!)

Flipped Classroom

Umgedrehter Unterricht bzw. Flipped Classroom oder Inverted Classroom bezeichnet eine Unterrichtsmethode des integrierten Lernens in der die Hausaufgaben und die Stoffvermittlung insofern vertauscht werden, als die Lerninhalte zu Hause von den Lernenden erarbeitet werden und die Anwendung im Unterricht geschieht.

https://de.wikipedia.org/wiki/Umgedrehter_Unterricht



Apps aller Art

Als Apps bezeichne ich an dieser Stelle mal „kleine Lernprogramme zu einem bestimmten Thema“, maximal zu einem Aspekt eines Fachs.

Vorteile:

- Oft einfach zu bedienen
- Oft einfach in andere Plattformen einzubinden
- Kann Experimente ergänzen/ersetzen

Nachteile:

- Die Vielzahl an verschiedenen Werkzeugen kann für Verwirrung sorgen, wenn das nicht „aufbereitet“ wird.
- Die Qualität ist sehr unterschiedlich.
- Häufig an HW-Plattformen/AppStores gebunden und damit nicht universell verfügbar.
- Oft sind die Ergebnisse eines Arbeitsprozesses in der App „eingesperrt“

„Marktgängige“ Lernplattformen/Lernsoftware

Im Zuge der Digitalisierung an Schulen gibt es zahlreiche Firmen die mehr oder weniger umfangreiche Angebote für spezielle Fächer oder „Alles“ vorhalten.

Ein Prominenter Vertreter ist die norwegische Firma „It's learning“

Aber auch Nischenprodukte wie „Mathegym“, Mathebattle, Vokabeltrainer u.ä. fallen in diese Kategorie. Auch die Schulbuchverlage mischen kräftig mit.

Versprechen:

- Adaptives Lernen – Aufgabenauswahl, Schwierigkeit passt sich dem Lernenden an
- Alles Easy – Nur noch eine Anlaufstelle, statt „zahlreiche Werkzeuge“
- Schulbuchverlage: Abgestimmt aufs Schulbuch, eigene Materialien als Ergänzung zum eBook des Verlags

Nachteil:

- Komplettes Vendor Lock In – aus so was kommt man nie mehr raus (und das ist auch das Geschäftsmodell)

Vorschlag: „Medienleitbild digital souveräne Schule“

- **Keine Werbung** in der Schule. Das gilt für MS genauso wie für den Brockhaus.
- **Abhängigkeiten vermeiden**, soziale Verträglichkeit sicherstellen: Wo immer möglich, sollte freie Software zum Einsatz kommen.
- Clouddienste wo immer möglich selbst gehostet.
- **Datenschutz ist ein Grundrecht** der Schülerinnen und Lehrerinnen, **kein Hindernis**.
Werkzeuge und Firmen, die ein datengetriebenes Geschäftsmodell verwenden, werden nicht eingesetzt.
- Medienkompetenz heißt, **Dinge zu verstehen**, nicht einfach irgendwelche Programme oder Apps zu verwenden. Das gilt für LuL und SuS ;)
- Der Einsatz von Medien, digitalen Werkzeugen, Programmen und Apps erfolgt nach Abwägung der Vor- und Nachteile dann, wenn Aspekte erkennbar sind, die den Einsatz nahelegen. (Und nicht „weil alle das so machen“).