Techniken im Bereich Medieninformatik/Mediendidaktik

16.06.2020
Modul 2

Dr. Bernadette Spieler

Inst. für Mathematik und Angew. Informatik

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #1: Drehbuch schreiben - Reloaded

Definieren Sie:

- Lernvoraussetzungen
- Problembegegnungen
- Problemlösung
- Problemdarstellung
- Transfer/Lernzielkontrolle

Video dazu (03:42): https://youtu.be/pSOFpEz8tW0

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #1

- Wählen Sie im Team **eine schon vorhandene Unterrichtsstunde** aus und entwerfen Sie ein mediales-digitales Drehbuch
- Nutzen Sie dafür ein Tool Ihrer Wahl (z.B. kollaboratives Whiteboard, Shared Dokument,….)
- *Kernfrage für die Feinplanung:*
  - Wo können in dieser Unterrichtsstunde verschiedene Tools gut zum Einsatz kommen.

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #1

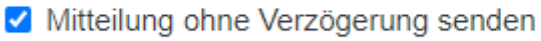
Voraussetzung: Nehmen Sie dafür min. 2 Tools/Medien, welche präsentiert wurden und die der Gruppe neu sind.

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #1

- Bereiten Sie eine kurze Präsentation für das gemeinsame *BigBlueButton-Meeting um 14 Uhr* vor indem Sie Ihr **Drehbuch gemeinsam präsentieren**.
- In der Gestaltung sind Sie frei – ob Präsentation, ohne etc., Bildschirm teilen
- Halten Sie ihre Ergebnisse auch **im Forum „Mein digitales Drehbuch (Reloaded)“** fest (z.B. Ihre Notizen, Präsentation, Links zu gemeinsamen Notizen)
  => ein Eintrag pro Gruppe

Wichtig: Beim Absenden des Beitrages tippen Sie zuvor auf „Erweitert“ (rechts unten) und aktivieren Sie die Checkbox: „Mitteilung ohne Verzögerung senden“



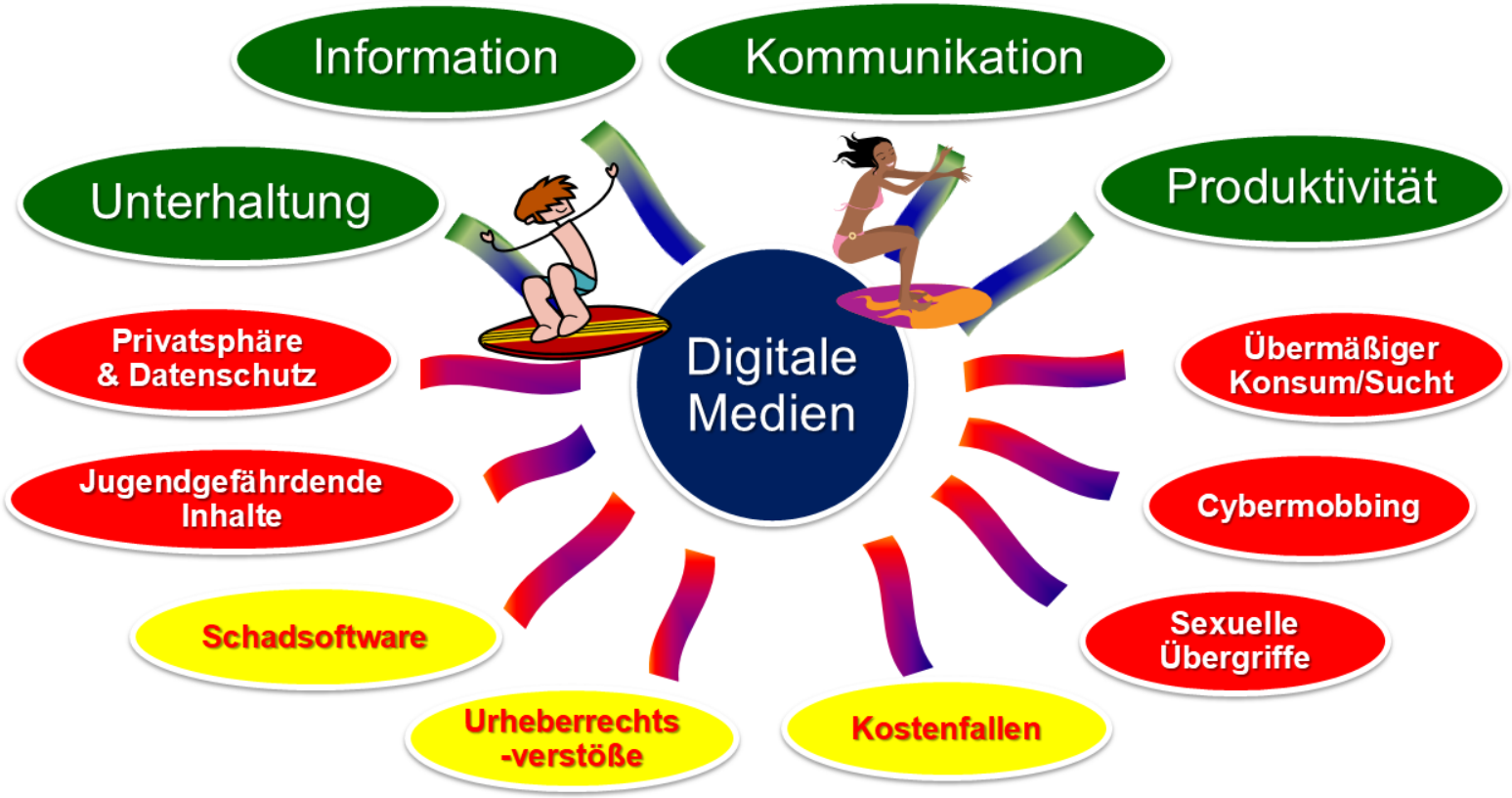
Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #1: gesamt

- Wählen Sie im Team **eine schon vorhandene Unterrichtsstunde** aus und entwerfen Sie ein mediales-digitales Drehbuch
- Nutzen Sie dafür ein Tool Ihrer Wahl (z.B. kollaboratives Whiteboard, Shared Dokument,….)
- Bereiten Sie eine kurze Präsentation für das gemeinsame *BigBlueButton-Meeting um 14 Uhr* vor indem Sie Ihr **Drehbuch gemeinsam präsentieren**.
- In der Gestaltung sind Sie frei – ob Präsentation, ohne etc., Bildschirm teilen
- Halten Sie ihre Ergebnisse auch **im Forum „Mein digitales Drehbuch (Reloaded)“** fest (z.B. Ihre Notizen, Präsentation, Links zu gemeinsamen Notizen)
  => ein Eintrag pro Gruppe

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Medieninformatik /-didaktik



www.medien-siecher.de

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Was sind weitere Inhalte

- Lernvideos (z.B. Stop-Motion, Beipsiel für Mathe siehe DigiDucation)
- Computational Thinking (=> Modul 3)
- Webbasierte Informationssysteme für Lehren und Lernen (siehe LMS, Cloud Sevices,…)
- Problem-Based Learning (offene und partizipative Lernkonzepte)
- Rechtliche Aspekte in der Lehre (=> Modul 4)
- Mediennutzung (Kommunikation, Kooperation und Kollaboration)
- …

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Mediendidaktik in der Praxis

- Tablet-Klassen
- Digitales Schulbuch
- Whiteboard (OneNote)
- Videos einbetten
- Flipped Classroom (H5P, Moodle), z.B. in Videos Fragen direkt einbauen, Wissensvermittlung zu Hause, Übung in der Einheit
  => https://www.youtube.com/watch?v=ruU_rd2Ttiw
- Classcraft (Gamification Plattform), Avatare entwickeln sich mit (Belohnung/Bestrafung, XPs/Level, Rechte im realen Leben)
  => https://www.classcraft.com/
- Microsoft Teams https://products.office.com/de-de/microsoft-teams/free

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weiterführende Links

- https://wb-web.de/wissen/medien/mediendidaktik.html
- https://www.die-bonn.de/doks/fragmente/11101/Glossar.pdf
- https://learninglab.uni-due.de/begleitweb

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Multimediales Lernen & Medienkompetenz

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Multimedia

- 90ger Jahre: Fotos, Bilder, Filme, Dias, Overheadprojektor, Schreibmaschine,…
- Multimedia: **1995** das Wort des Jahres

„Multimedia ist Leitwort für die schöne neue Medienwelt“

Quelle: http://archiev.rhein-zeitung.de/on/95/12/21/topnews/worte.html

- Wortschatzbewegungen: anklicken, virtuelle Realität, Datenautobahn, ….

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Multimedia

- Mehrere Kanäle, unterschiedliche Formate, mehrere Sinne gleichzeitig ansprechen (Multimodualität)
- Bewegte Bilder, Audiospuren, neue Lehr- und Lernformen

Nicht das Medium garantiert den Lernerfolg
sondern das **Lernziel** steht im Vordergrund,
dieses gilt es mit **didaktischen Mitteln** zu erreichen!

Lernerfolg ist unabhängig vom Medium!

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Medienwirkung im Unterricht

- Machen Spiele aggressiv? Einsam? Süchtig?
- Meistens keine **unmittelbare** Wirkung

- Daher: Strukturen, Inhalte, Ziele = mediendidaktisches Konzept
- Berücksichtigen von: soziokulturellen Hintergründe, Vorwissen, kognitiven Ressourcen und Interesse

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weiterführende Literatur

- Brandhofer, G. (2016). Leitmedientransformation - oder: das geht nicht wieder weg.
- Brandhofer, G. (2017). Das Digitale in der Schule - Mehrwert oder ein Wert an sich?. In: N. Grünberger; K. Himpsl-Gutermann; P. Szucsich; G. Brandhofer; E. Huditz.; M. Steiner (Hrsg.). Schule neu denken und medial gestalten. S. 47-62. Glückstadt: vwh-Verlag.
- Herzig, B. (2014), Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Bertelsmann Stiftung.
- Kerres, M. (2003). Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien in der Bildung. In R. K. Keill; Slawik, M. (Ed.), Education Quality Forum. Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien. Münster: Waxmann.
- National Education Association (2017), Preparing 21st Century Students for a Global Society. An Educator's Guide to the "Four Cs".
- Stangl, W. (2018). Nürnberger-Trichter-Didaktik. Lexikon für Psychologie und Pädagogik.
- Visible Learning (2018), Hattie-Rangliste: Einflussgrößen und Effekte in Bezug auf den Lernerfolg.
- Wampfler, P. (2014), Die Wirksamkeit digitaler Medien in der Schule.

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Internet & Schule

Pixabay License

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Soziale Medien

Elke Höfler, Michael Kopp
iMooX Kurs: Soziale Medien & Schule: für wen, wieso, wozu? Lizenz CC-BY
https://imoox.at/mooc/local/courseintro/views/startpage.php?id=27

- Was war das Internet vor dem Jahr 2000?
- Was ist Web2.0?
- Was sind Soziale Medien?
  - Identität und Netzwerkmanagement
  - Informationsmanagement
  - Interaktion und Kommunikation
- Braucht man soziale Medien zum Leben?
- Wie ist dieser „Boom“ zu erklären?
- Wohin werden sich die soziale Medien entwickeln?
- Für was steht das Akronym “FOMO”?
- Wie viele Zeichen darf eine Twitter-Nachricht maximal haben?

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Reflexionsfragen: Soziale Medien Unterricht

- Sind für euch soziale Medien wichtig?
- Welche soziale Medien nützt ihr?
- Wie oft verwendet ihr soziale Medien?
- Was ist besonders wichtig bzw. was machst du in sozialen Medien besonders gerne?
- Welche Social Media Trends kennt ihr? Mitgemacht?
- Bei der Altersgruppe unter 16 Jahren ist welches Soziale Netzwerk das meist verwendeste? (→Studie)

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

A New Way of Learning?

- MOOCs: das „neue“ E-Learning
- YouTube & TED: kurze Erklärfilme
- Facebook & Twitter: das Lernen in Communities und Netzwerken
- „always accessible“: Mobiles Lernen
- „Your personal development goals“: selbstorganisiertes, personalisieres Lernen
- „you teach and you learn“: Der Lerner als Lehrer_in

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Ressourcen

- Twittern, Posten, Bloggen – im Netz von Social Media [CC BY Ulrich Herb, www.scinoptica.com]
- Klicksafe.de (2013), Facebook & Co - Was sind Soziale Netzwerke?
- Haydn, Franziska & Götz, Rudolf (2013), Social Media in der Bildungsberatung Möglichkeiten, Chancen und Risiken des Einsatzes sozialer Medien (insb. von Facebook) in der Bildungsberatung.
- Lehrer-Online.de (2013), Soziale Netzwerke.
- Robes, Jochen (2014), Social Media und Internet: Wo stehen wir heute, welche Trends und Visionen kommen auf uns zu?
- TeachThought Staff (2013), Social Media Cheat Sheet For Teachers (And Other Bipeds).

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Wirkungsweisen von Sozialen Medien

- Welche Inhalte eignen sich zum Posten, Liken und Teilen?
  - Netiquette → Verhaltensregeln für das Internet
- Was passiert mit Inhalten die geteilt werden?
- Kann man Inhalte auch wieder löschen?
- Wie höflich soll man miteinander umgehen, welche Netiquette soll man befolgen?
  - Ego-Poster, Facebook-Lurking…
- Wie erkennt man den Wahrheitsgehalt von Postings?
  - Fake News, Phishing Seiten, Internettrolle

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Reflexionsfragen: Wirkungsweisen von Sozialen Medien

- Welche Inhalte teilst du über soziale Netzwerke? Was behältst du lieber für dich?
- Was ist in sozialen Netzwerken ok und was geht gar nicht?
- Wie soll man online miteinander umgehen?
- Gibt es Unterschiede zwischen dem reden in sozialen Netzwerken und dem „echten Leben“?
- Hast du schon mal die Nutzungsbedingungen gelesen? Weißt du was in den Nutzungsbedingungen von Snapchat und Facebook steht?
- Wie alt muss man mindestens sein, um Facebook nutzen zu dürfen?

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weitere Reflexionsfragen

- Cyber-Mobbing und Cyber-Kriminalität
  - Hast du schon einmal etwas über andere in Sozialen Medien verbreitet?
  - Wurde schon einmal etwas über dich verbreitet? Wie gehst du damit um?
  - Warum kommt es zu Cyber-Mobbing? Vermeiden?

- Daten
  - Wie sorgsam gehst du mit deinen persönlichen Daten in sozialen Netzwerken um?
  - Wer könnte deine Daten speichern und nutzen?
  - Wie könntest du deine Daten besser schützen?

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Eine Reise in die Welt der Klicks, Likes und Herzchen

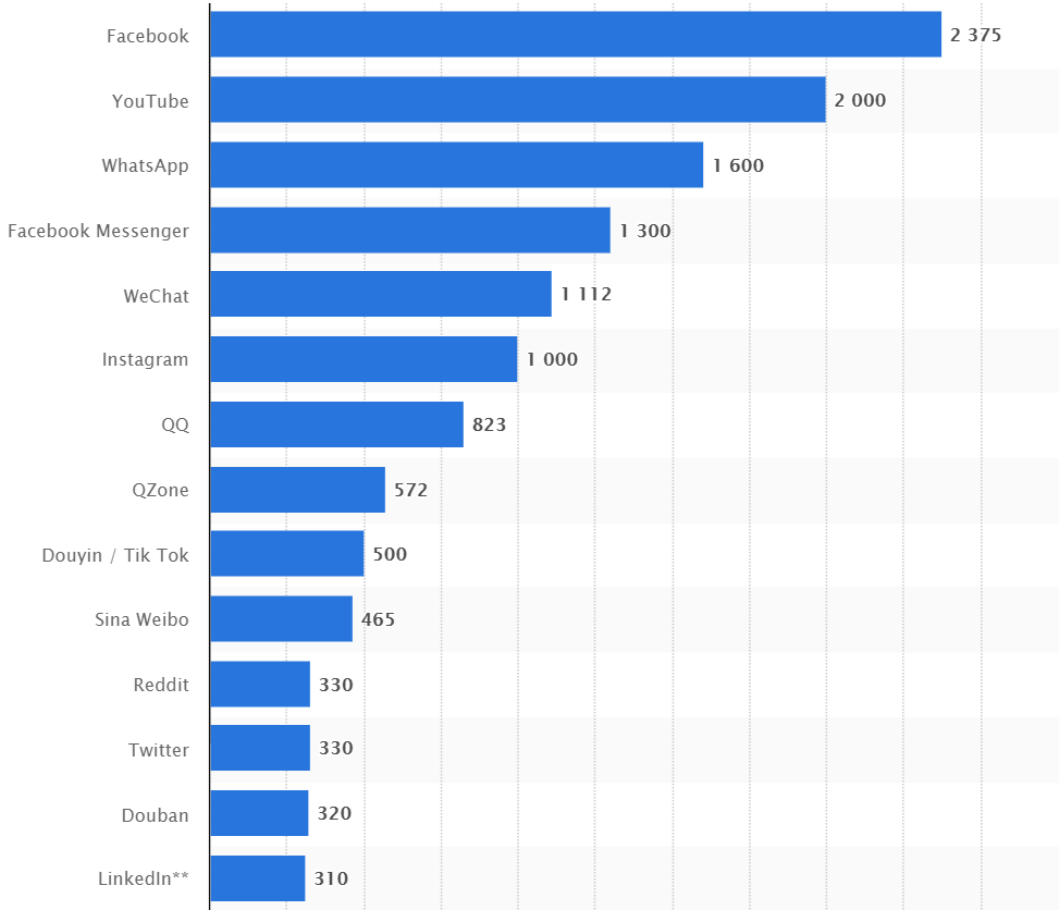
=> Gesamter Bericht: https://www.nzz.ch/feuilleton/medien/facebook-youtube-tiktok-instagram-co-10-nutzer-erzaehlen-ld.1461283

Soziale Medien 2020:

- **Instagram**: Die hippe kleine Schwester von Facebook
- **Twitch**: Ein Muss für jeden Gamer
- **Snapchat**: Die spielerische Leichtigkeit des Moments
- **Youtube**: Wo die Welt Videos schaut
- **Linkedin**: Der Treffpunkt für Workaholics
- **Twitter**: Der Geburtsort der Shitstorms
- **Tiktok**: Der neueste Teenie-Hype
- **Reddit**: Die Startseite des Internets
- **Facebook**: Wo alles begann, wo alles endet

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Die beliebtesten Social Media Plattformen nach der Anzahl der Benutzer oder registrierten Accounts.



Statista

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Social Media Trends für 2020

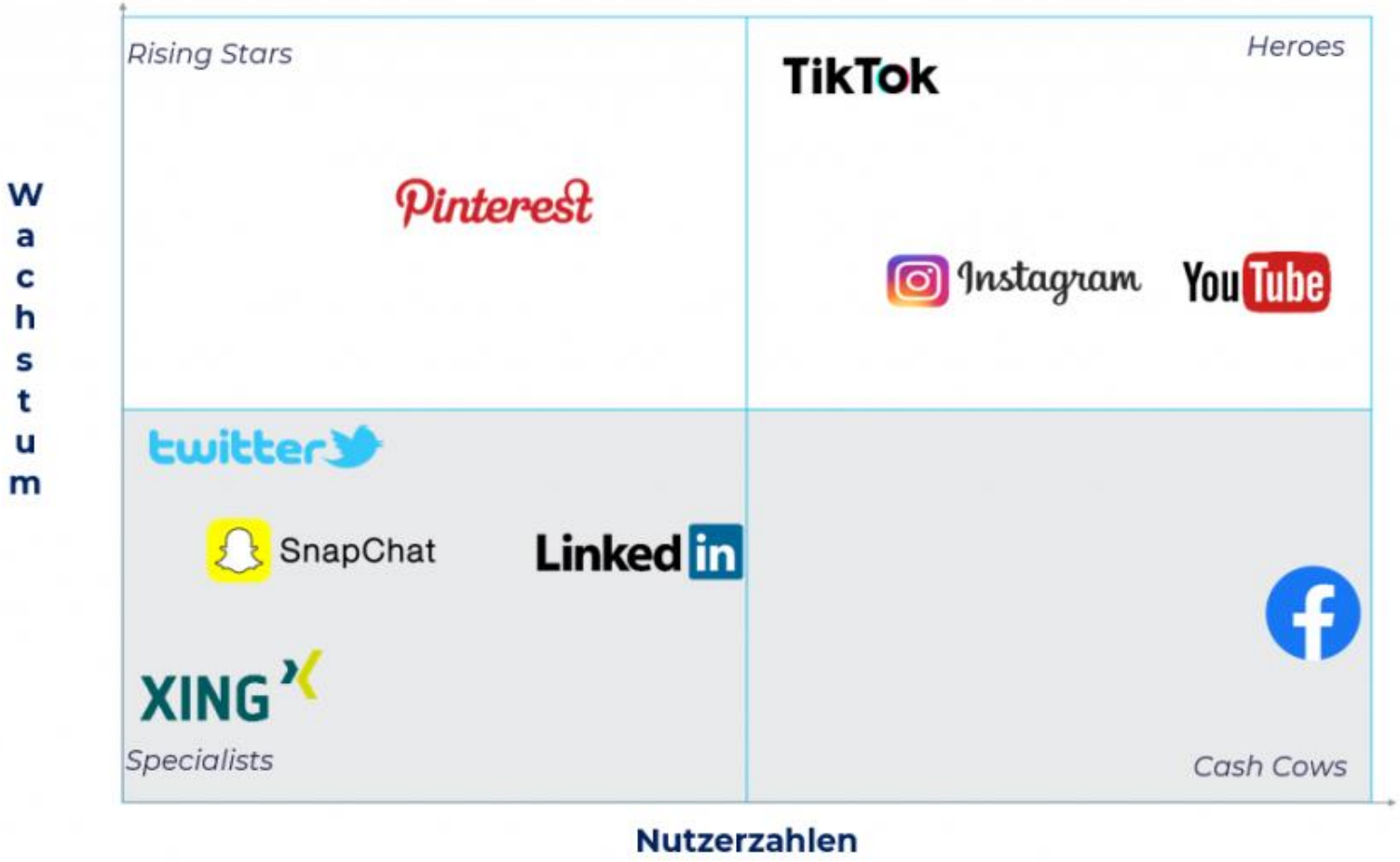
- Kurzlebige Inhalte: Instagram und Snapchat Stories
- Videoinhalte werden dominieren
- Influencer-Marketing wird weiter steigen
- "Post with a purpose" (Purpose, Transparenz oder “Greenwashing“)
- TikTok: Die am schnellsten wachsende Social Media Plattform aller Zeiten
- Do it for the Story! VR/AR, Filter & GIFs

Pixabay License

https://www.wuv.de/tech/die_wichtigsten_social_media_trends_fuer_2020
https://social-dna.de/social-media/social-media-trends-2020/

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

SOCIAL DNA KANALMATRIX 2020



https://social-dna.de/social-media/social-media-trends-2020/

Kanalmatrix für 2020

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weitere Links

- https://www.edutopia.org/blog/social-media-five-key-concepts-stacey-goodman
- https://dailygenius.com/
- https://www.business2community.com/infographics/people-share-social-media-infographic-0975231#!bNM4kI
- https://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/
- https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/soziale-netzwerke/
- https://de.slideshare.net/jrobes/social-media-und-internet-wo-stehen-wir-heute-welche-trends-und-visionen-kommen-auf-uns-zu
- https://www.teachthought.com/technology/social-media-cheat-sheet-for-teachers/

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weitere Links

- https://www.lehrer-online.de/fokusthemen/dossier/do/soziale-netzwerke-im-unterricht/
- https://www.meinunterricht.de/blog/social-schule-halt-lehranstalten-auf-und-kann-ihnen-dadurch-entgehen/
- https://www.dguv-lug.de/sekundarstufe-ii/medienkompetenz/soziale-netzwerke/
- https://excitingedu.de/soziale-netzwerke-schule/
- https://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Unterrichtseinheit_Jugend_und_Internet.pdf

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Internet im Schulalltag

1. Handyverbot vs. BYOD
2. Was sind verlässliche Quellen?
3. Wie nutze ich Suchmaschinen, Suchbegriffe
   - https://www.swisschaos.ch/ (semantische Landkarte) --Wie könnte man die Suche verfeinern
4. Quellenangabe bei Referaten (Youtube? Wikipedia?)
5. Unterschiedliche Altersgruppen berücksichtigen (digital divide) – was sind Themen die Kinder beeinflussen: Trennung privat/schulisch, Selbstdarstellung, Kettenbriefe (Momo), Fake News, Selbstmord,…

=> interessieren für diese Welt!

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Arbeitsauftrag #2

- Diskutieren Sie dies auf der vorigen Folie angeführten Punkte im BBB-Chat (13:30)
- Verfassen Sie als Zusammenfassung einen Forum Eintrag im Forum "Internet im Schulalltag"zu Ihren Überlegungen

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License

Weiterführende Literatur

- Geier, Ingrid (2015). „Neue Lernformen – Neue Lehrkultur.“ In *ph.script. Pädagogische Hochschule Salzburg. Beiträge aus Wissenschaft und Lehre* 09/2015. S. 9-17.
- https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Wirksamkeit_digitale_Medien_im_Unterricht_2014.pdf
- https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Wahr_oder_falsch_im_Internet.pdf

Lizenz: CC Attribution-ShareAlike License